

MENCIPTAKAN KELAS HIDUP

**Inovasi Pembelajaran IPS
di Era Digital**



Prof. Dr. H. Abdul Karim, MPd

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagaimana yang telah diatur dan diubah dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, bahwa: Kutipan Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Prof. Dr. H. Abdul Karim, M.Pd

MENCIPTAKAN KELAS HIDUP, INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL



MENCIPTAKAN KELAS HIDUP, INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL

©2025, **Prof. Dr. H. Abdul Karim, M.Pd**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

ISBN : 978-634-7382-23-8

xii + 140 halaman; 14,5 cm x 20,5 cm

Cetakan Pertama, Oktober 2025

Penulis : **Prof. Dr. H. Abdul Karim, M.Pd**

Penyunting : **Niam At Majha**

Tata Letak Isi : **Zam Zam Iskandar**

Design Cover : **Dany Dwia**

Diterbitkan oleh:

MATA KATA INSPIRASI

(Anggota IKAPI No. 146/DIY/2021)

Gampingan RT 003, Dusun Munggang,

Desa Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul

Email: matakatainspirasi@gmail.com | www.matakatainspirasi.id

KATA PENGANTAR

Menciptakan Kelas Hidup, Inovasi Pembelajaran IPS Di Era Digital

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kesempatan yang diberikan sehingga buku berjudul *“Menciptakan Kelas Hidup, Inovasi Pembelajaran IPS di Era Digital”* dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai salah satu ikhtiar untuk menjawab tantangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), di tengah arus perkembangan teknologi digital yang begitu pesat. Pendidikan IPS memiliki peran penting dalam membentuk karakter, wawasan sosial, serta keterampilan peserta didik agar mampu memahami realitas kehidupan masyarakat. Namun, di era digital, tantangan para pendidik tidak lagi sekadar menyampaikan materi, melainkan juga bagaimana menghadirkan kelas yang aktif, kreatif, dan interaktif. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan.

Buku ini disusun dengan tujuan memberikan inspirasi, gagasan, serta praktik pembelajaran inovatif yang dapat diaplikasikan oleh para pendidik dalam menghidupkan suasana kelas. Melalui pemanfaatan teknologi digital, strategi pembelajaran yang variatif, dan pendekatan yang humanis, diharapkan IPS tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, tetapi

justru menjadi wahana bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis, berkolaborasi, dan peka terhadap permasalahan sosial di sekitarnya.

Pada Bab pertama buku ini membicarakan Hakikta Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran. Sering kali kita berpikir bahwa perencanaan hanyalah daftar langkah-langkah mengajar. Padahal, lebih dari itu, perencanaan adalah upaya untuk memastikan pembelajaran berlangsung sistematis, efektif, dan efisien. Pendidik yang merencanakan dengan baik dapat mengantisipasi hambatan yang mungkin muncul di kelas - entah itu keterbatasan waktu, beragamnya karakter siswa, atau kendala teknis. Dengan perencanaan yang matang, kelas berubah menjadi ruang belajar yang dinamis. Peserta didik lebih mudah fokus, guru lebih terarah, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Bagian kedua kajian menekankan pada bagaimana strategi memahami analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis kebutuhan sebagai prosedur penting untuk menggali informasi yang dibutuhkan peserta didik, terutama agar silabus dapat dirancang sesuai tujuan yang ingin dicapai. Analisis kebutuhan dimaksudkan sebagai upaya mengumpulkan informasi secara sistematis, lalu menelaahnya agar pembelajaran memenuhi tuntutan nyata. Kebutuhan sebagai kemampuan memahami dan menghasilkan bahasa yang sesuai dengan konteks penggunaannya melalui proses pembelajaran.

Beda halnya dengan bagian ketiga yang menguraikan materi terkait pengembangan kompetensi sebagai tujuan pembelajaran. Hal ini mengingat pembelajaran IPS tidak lagi dipandang sebagai

hafalan, melainkan sebagai jendela untuk memahami dunia dan membangun kompetensi hidup. Pembelajaran IPS bukan sekadar menghafal fakta sejarah atau teori sosial. Lebih dari itu, IPS adalah tentang memahami dinamika masyarakat, budaya, ekonomi, dan politik yang membentuk kehidupan sehari-hari kita. Karena itu, pembelajaran IPS membutuhkan strategi dan metode yang benar-benar mampu menghidupkan kelas serta menumbuhkan kompetensi siswa, melalui berbagai metode pembelajaran.

Bab keempat membahas tentang perencanaan dan pengembangan pembelajaran: silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp). Silabus berfungsi sebagai pedoman dasar dalam merancang strategi pembelajaran. Di dalamnya tercakup komponen penting seperti kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi ajar, serta instrumen penilaian. RPP, di sisi lain, menjadi acuan teknis bagi guru di kelas, meliputi metode, media, langkah-langkah pembelajaran, hingga evaluasi yang akan digunakan. Dengan demikian, silabus memberikan arah jangka panjang, sementara RPP memastikan implementasi yang terukur dan sistematis di setiap pertemuan. Sayangnya bahwa pengembangan silabus dan RPP yang inovatif belum berjalan optimal. Banyak guru masih mengalami kesulitan dalam menyelaraskan rencana pembelajaran dengan tuntutan kurikulum terbaru sekaligus karakteristik peserta didik yang beragam. Selain itu, keterbatasan waktu, sumber daya, serta akses terhadap media pembelajaran modern menjadi kendala nyata yang menghambat kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih adaptif.

Bab kelima menjelaskan tentang inovasi materi pembelajaran IPS. Dalam hal ini materi pembelajaran perlu dirancang secara

dinamis, mengikuti perkembangan zaman, dan mampu menjawab tantangan sosial yang sedang dihadapi masyarakat. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Materi pembelajaran berfungsi sebagai komponen utama dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada peserta didik. Komponen ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan mengajar, di mana guru memanfaatkan materi tersebut sebagai pedoman utama.

Penyusunan materi yang sistematis akan mempermudah proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, pengembangan materi tidak boleh bersifat statis, melainkan harus terus diperbarui sesuai kebutuhan pembelajaran. Bisa saja materi yang pernah dikembangkan sebelumnya dapat menjadi rujukan bagi penyusunan materi selanjutnya. Dengan pengayaan dan penyempurnaan yang berkesinambungan, materi pembelajaran IPS dapat menjadi lebih lengkap dan siap digunakan.

Pada bab keenam buku ini membahas tentang bagaimana pengembangan media dan bahan ajar. Penetapan media pembelajaran hendaknya mampu menarik perhatian peserta didik, memperjelas informasi, dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret. Sejalan dengan itu, perlu diperhatikan pentingnya kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, baik dari segi usia, tingkat perkembangan kognitif, maupun gaya belajarnya. Meski demikian, pengembangan media dan bahan ajar di era digital bukan tanpa hambatan. Kesenjangan akses teknologi, rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa, hingga ketidakmerataan infrastruktur digital masih menjadi tantangan besar yang harus diatasi. Situasi ini menuntut adanya inovasi

berkelanjutan, adaptasi kurikulum, serta kolaborasi yang kuat antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan industri teknologi untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang inklusif dan efektif.

Bab ketujuh menguraikan terait bagaimana menyusun instrumen evaluasi dalam pembelajaran IPS. Ini mengingatkan bahwa kegiatan pembelajaran dan evaluasi memegang peran penting sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana proses yang dilaksanakan telah sesuai dengan rencana. Evaluasi berfungsi menilai apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai, sekaligus mengidentifikasi kelemahan yang masih perlu diperbaiki. Evaluasi sebagai kegiatan identifikasi untuk melihat keberhasilan suatu program, termasuk tingkat efisiensinya. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga menimbang kualitas keseluruhan proses. Agar evaluasi berjalan dengan tepat, dibutuhkan instrumen yang berfungsi sebagai alat ukur. Instrumen evaluasi pembelajaran harus dirancang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Selain itu instrumen evaluasi harus memiliki keterkaitan langsung dengan variabel yang diukur.

Pada bab kedelapan buku ini membahas tentang model interaktif dalam inovasi pembelajaran yang mengurai berbagai model pembelajaran. Beberapa model pembelajaran interaktif yang banyak digunakan dan direkomendasikan dalam praktik pendidikan antara lain *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, *Problem Based Learning* (PBL), dan *Project Based Learning* (PjBL). Model-model tersebut memiliki karakteristik yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, baik secara individu maupun kelompok. Dengan penerapan model ini, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif,

tetapi juga berperan sebagai subjek yang aktif mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas belajar yang menantang dan bermakna. Secara konseptual, model pembelajaran interaktif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman teoretis, tetapi juga untuk menumbuhkan keterampilan kolaboratif, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui penerapan model ini, peserta didik dilatih untuk menghubungkan teori dengan praktik, serta mengaitkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan.

Pembahasan pada bab terakhir dari buku ini mengurai berbagai hal yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran digital. Model pembelajaran digital memungkinkan terjadinya integrasi antara pembelajaran daring (*online*) dan luring (*offline*), yang dikenal dengan istilah *blended learning*. Pendekatan ini menggabungkan keunggulan interaksi langsung di kelas dengan fleksibilitas akses materi secara digital. Pemanfaatan teknologi Web 2.0 dalam pembelajaran abad ke-21 dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui pendekatan berbasis proyek dan kolaboratif. Selain *blended learning*, pemanfaatan perangkat mobile dalam kegiatan belajar juga semakin berkembang. Konsep ini dikenal dengan *mobile learning*, yang memungkinkan siswa mengakses materi dan melakukan aktivitas pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk mata pelajaran simulasi digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar .

Kami menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi perbaikan karya ini di masa mendatang. Semoga

buku ini dapat bermanfaat bagi para guru, mahasiswa, praktisi pendidikan, serta semua pihak yang peduli terhadap peningkatan mutu pembelajaran IPS di era digital.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan kontribusi sehingga buku ini dapat hadir di tengah pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, amiin.

Pati, Oktober 2025

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	xii

BAB I - Hakikat Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran	1
---	----------

BAB II - Memahami Analisis Kebutuhan Pembelajaran	21
--	-----------

BAB III - Pengembangan Kompetensi Sebagai Tujuan Pembelajaran	35
--	-----------

BAB IV - Pengembangan Perencanaan Pembelajaran: Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	48
---	-----------

BAB V - Inovasi Materi Pembelajaran IPS	56
--	-----------

BAB VI - Pengembangan Media dan Bahan Ajar	68
---	-----------

BAB VII - Instrumen Evaluasi dalam Pembelajaran IPS	81
--	-----------

BAB VIII - Model Interaktif dalam Inovasi Pembelajaran	93
---	-----------

BAB IX - Pengembangan Model Pembelajaran Digital	109
---	------------

DAFTAR PUSTAKA	123
-----------------------------	------------

BIODATA PENULIS	138
------------------------------	------------

BAB I

HAKIKAT PERENCANAAN DAN INOVASI PEMBELAJARAN

Pendidikan selalu menjadi kunci dalam membentuk manusia yang unggul dan siap bersaing di tengah arus global. Tetapi, pendidikan yang baik tidak pernah lahir secara kebetulan. Ia membutuhkan perencanaan yang matang—sebuah rancangan yang memberi arah bagi setiap langkah pembelajaran.

Bayangkan seorang guru masuk ke kelas tanpa persiapan. Apa yang terjadi? Kelas menjadi kaku, pesan yang disampaikan tidak jelas, dan siswa kehilangan fokus. Karena itu, perencanaan pembelajaran adalah pondasi yang tidak boleh diabaikan. Ia bukan sekadar daftar kegiatan mengajar, tetapi sebuah strategi yang membantu guru memilih metode, media, dan pendekatan yang paling sesuai dengan kebutuhan murid-muridnya.

Secara sederhana, perencanaan adalah proses pengambilan keputusan: bagaimana mencapai tujuan dengan cara yang paling efektif. Sanjaya menyebutnya sebagai pola pikir sistematis untuk menciptakan hasil yang diinginkan. Sementara itu, pembelajaran sendiri adalah sebuah sistem—proses yang dirancang dengan sadar agar siswa mampu memahami materi secara lebih mudah, efisien, dan bermakna.

Di dalamnya, ada dua peran utama: guru yang mengajar dan siswa yang belajar. Keduanya saling berkaitan. Guru bukan hanya penyampai materi, melainkan perancang pengalaman belajar yang mampu mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Inovasi: Angin Segar dalam Dunia Pendidikan

Namun, perencanaan saja tidak cukup. Dunia terus berubah, dan pendidikan pun dituntut untuk bergerak seiring zaman. Di sinilah inovasi berperan.

Inovasi berarti menghadirkan sesuatu yang baru—baik berupa ide, metode, maupun teknologi—yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dalam dunia pendidikan, inovasi bisa berupa cara belajar kreatif, pendekatan yang lebih interaktif, atau media digital yang membuat siswa betah belajar.

Kita hidup di era digital, di mana inovasi hadir nyaris setiap hari. Mulai dari pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan blended learning, hingga kelas yang dilengkapi media interaktif. Semua ini membuktikan bahwa inovasi bukan sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan yang tidak bisa dihindari.

Perencanaan Bukan Sekadar Rencana

Sering kali kita berpikir bahwa perencanaan hanyalah daftar langkah-langkah mengajar. Padahal, lebih dari itu, perencanaan adalah upaya untuk memastikan pembelajaran berlangsung sistematis, efektif, dan efisien. Guru yang merencanakan dengan baik dapat mengantisipasi hambatan yang mungkin muncul di

kelas—entah itu keterbatasan waktu, beragamnya karakter siswa, atau kendala teknis.

Dengan perencanaan yang matang, kelas berubah menjadi ruang belajar yang dinamis. Siswa lebih mudah fokus, guru lebih terarah, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Era Digital: Tantangan dan Peluang

Teknologi telah mengubah wajah pendidikan secara drastis. Kelas tidak lagi terbatas pada papan tulis dan spidol. Kini ada platform daring, aplikasi interaktif, bahkan realitas virtual yang membawa siswa ke dunia baru tanpa harus meninggalkan bangku kelas.

Inovasi-inovasi ini tidak hanya membuat belajar lebih menarik, tetapi juga lebih relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Guru pun bisa merancang strategi yang lebih variatif, menyesuaikan dengan gaya belajar setiap individu, sekaligus memanfaatkan potensi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya.

Fokus Buku Ini

Buku ini akan mengajak Anda menyelami lebih dalam hubungan antara perencanaan dan inovasi pembelajaran, serta bagaimana keduanya bisa diterapkan secara nyata di dunia pendidikan. Ada tiga pertanyaan besar yang akan menjadi benang merah:

1. Strategi apa saja yang bisa dilakukan guru untuk merancang perencanaan dan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa?

2. Sejauh mana peran teknologi dapat mendukung perencanaan dan inovasi pembelajaran, dan bagaimana dampaknya pada pemahaman siswa?
3. Tantangan apa yang biasanya dihadapi pendidik ketika berusaha menerapkan inovasi pembelajaran?

Melalui beberapa pertanyaan ini, buku ini bertujuan membantu guru dan pendidik:

1. menemukan strategi praktis untuk menciptakan pembelajaran yang relevan,
2. memahami bagaimana teknologi bisa menjadi mitra yang efektif, dan
3. menavigasi berbagai tantangan yang muncul dalam dunia pendidikan modern.

Strategi Guru Merancang Pembelajaran yang Menghidupkan Kelas

Strategi perencanaan pembelajaran yang baik selalu dimulai dari pemahaman mendalam tentang siapa peserta didik yang akan kita hadapi. Guru bukan hanya sekadar pengajar, tetapi juga perancang pengalaman belajar. Ia harus peka pada kebutuhan, gaya belajar, dan latar belakang sosial-budaya setiap siswa. Seorang anak mungkin lebih mudah memahami materi melalui gambar dan video, sementara yang lain lebih senang belajar lewat diskusi kelompok atau praktik langsung. Karena itulah, perencanaan pembelajaran tidak bisa kaku; ia harus fleksibel dan adaptif.¹

1 Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252-275.

Perencanaan yang matang akan membantu guru mengalokasikan sumber daya dengan tepat. Misalnya, ketika sebuah kelas cenderung cepat bosan, guru bisa menyiapkan media audiovisual atau permainan interaktif agar perhatian siswa kembali fokus. Dengan cara ini, perencanaan bukan sekadar dokumen administratif, tetapi peta jalan yang menghidupkan proses belajar.

Strategi pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu mengubah suasana kelas. Siswa tidak hanya duduk mendengar, tetapi terlibat aktif, bertanya, berdiskusi, bahkan memecahkan masalah. Guru pun tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan fasilitator yang membuka pintu pengetahuan. Salah satu contohnya adalah model Flipped Classroom. Dalam pendekatan ini, siswa mempelajari materi lebih dulu di rumah melalui video atau bacaan, lalu waktu di kelas digunakan untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal bersama. Dengan cara ini, kelas menjadi ruang kolaborasi yang lebih hidup.

Inovasi lain yang banyak diterapkan adalah Project-Based Learning (PBL). Bayangkan sebuah kelas IPA di mana siswa tidak hanya membaca teori tentang ekosistem, tetapi juga diminta membuat mini-ekosistem di dalam botol. Mereka merancang, mengamati, mencatat perubahan, lalu mempresentasikan hasilnya. Dari sini, bukan hanya pengetahuan yang bertambah, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi.

Teknologi memberi ruang lebih luas untuk strategi-strategi semacam ini. Platform pembelajaran daring, aplikasi kuis interaktif, hingga media sosial bisa menjadi alat untuk mendekatkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Seorang guru Bahasa Inggris, misalnya, dapat menggunakan aplikasi Duolingo sebagai tugas

tambahan yang menyenangkan. Siswa bisa belajar kosakata baru dengan cara bermain, sambil tetap termotivasi karena ada poin dan level yang bisa dicapai.

Namun, semua itu hanya akan efektif bila guru memiliki perencanaan yang jelas. Teknologi hanyalah alat, bukan tujuan. Tanpa perencanaan, teknologi hanya menjadi hiasan di kelas. Guru yang bijak tahu kapan harus menggunakan perangkat digital, kapan harus mengajak siswa berdiskusi langsung, dan bagaimana menggabungkan keduanya agar saling melengkapi.

Selain perencanaan dan teknologi, kualitas seorang guru juga berperan besar. Guru yang terus mengembangkan dirinya, baik dalam literasi digital, strategi pembelajaran, maupun keterampilan kolaborasi, akan lebih siap menghadapi tantangan zaman. Pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan sangat penting, bukan sekadar formalitas. Hanya guru yang terus belajar yang bisa melahirkan siswa yang gemar belajar.

Dukungan dari sekolah dan pemerintah juga tak kalah penting. Tanpa kebijakan yang tepat, infrastruktur yang memadai, dan akses teknologi yang merata, inovasi pembelajaran akan sulit diterapkan. Kolaborasi antara guru, lembaga pendidikan, dan pemangku kepentingan lain diperlukan agar setiap strategi benar-benar bisa berjalan.

Akhirnya, setiap strategi pembelajaran perlu diuji melalui evaluasi. Guru bisa meminta umpan balik dari siswa: apakah metode yang dipakai menyenangkan, apakah materi lebih mudah dipahami, atau justru membingungkan. Dengan evaluasi seperti ini, strategi yang kurang tepat bisa diperbaiki, dan yang sudah baik bisa diperkuat.

Semua ini menunjukkan bahwa strategi perencanaan dan inovasi pembelajaran bukan hanya tentang mengajar lebih kreatif, melainkan tentang menciptakan pengalaman belajar yang relevan, dinamis, dan mampu membekali siswa menghadapi masa depan.²

Teknologi: Sahabat Baru Guru dan Siswa

Di era digital seperti sekarang, teknologi telah menyentuh hampir setiap aspek kehidupan kita, termasuk dunia pendidikan. Cara kita belajar dan mengajar berubah secara fundamental. Jika dulu papan tulis dan kapur adalah senjata utama seorang guru, kini laptop, ponsel pintar, internet, hingga aplikasi pembelajaran telah menjadi sahabat baru dalam kelas.³

Pendidikan berbasis teknologi bukan sekadar memindahkan materi ke layar. Ia adalah upaya mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi secara menyeluruh ke dalam proses pembelajaran. Tujuannya jelas: membuat pembelajaran lebih interaktif, dinamis, dan efisien. Komputer, internet, dan berbagai perangkat lunak pendidikan kini semakin mudah diakses dan terjangkau, membuka peluang besar bagi sekolah untuk menata ulang sistem pembelajaran mereka.

-
- 2 Lestari & Kurnia. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. JPG: Jurnal Pendidikan Guru, Vol. 4, No. 3.
 - 3 Harefa, Indri Purnama Putri, dkk., (2024). Mengintegrasikan Teknologi dalam Perencanaan Pembelajaran: Meningkatkan Minat dan Prestasi Hasil Belajar. Jurnal Kajian dan Penelitian Umum, Vol. 2, No. 6

Sekolah-sekolah, baik negeri maupun swasta, mulai berinovasi dengan beragam program: dari kelas internasional, sekolah unggulan, akselerasi, hingga peningkatan sarana dan prasarana berbasis teknologi. Semua ini dilakukan karena ada kesadaran bahwa dunia global menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya pintar, tetapi juga adaptif, kreatif, dan mampu mengelola teknologi dengan baik.

Inovasi pendidikan dan teknologi pendidikan sebenarnya adalah dua sisi mata uang yang saling melengkapi. Inovasi menghadirkan ide-ide baru, sedangkan teknologi memberi sarana agar ide itu bisa berjalan lebih efektif. Teknologi tidak hanya dipandang sebagai produk—misalnya aplikasi pembelajaran—tetapi juga sebagai proses yang mendukung belajar: dari pengembangan, pemanfaatan, hingga pengelolaan sumber daya pendidikan.

Dalam praktiknya, teknologi membuat pembelajaran lebih kolaboratif dan mudah dipahami. Guru dapat membangun jaringan komunikasi interaktif dengan siswanya melalui platform daring. Siswa bisa mencari penelitian terbaru, menonton video, atau bahkan mencoba simulasi berbasis perangkat lunak untuk memahami materi yang rumit. Misalnya, ketika mempelajari sistem tata surya, siswa tidak lagi sekadar membaca buku teks, tetapi bisa “menjelajah” angkasa melalui simulasi tiga dimensi di komputer. Proses belajar yang semula abstrak pun menjadi lebih nyata.

Lebih jauh lagi, teknologi juga menciptakan ruang yang aman untuk berlatih menyelesaikan masalah kompleks. Dengan bantuan hypermedia atau perangkat lunak berbasis proyek, siswa dapat

bereksperimen, mencoba, bahkan membuat kesalahan tanpa takut konsekuensi nyata yang merugikan. Dari situ, mereka belajar dengan cara yang lebih mendalam.

Tidak dapat dipungkiri, teknologi telah membuka pintu menuju kelas yang lebih hidup. Kini, tantangannya bukan lagi “apakah teknologi perlu dipakai”, melainkan “bagaimana teknologi bisa digunakan secara tepat dan bijak”. Sebab pada akhirnya, bukan teknologinya yang menentukan keberhasilan, melainkan guru yang merancang, mengelola, dan menghadirkannya sebagai bagian dari pengalaman belajar yang bermakna.

Belajar Sambil Bermain: Gamifikasi di Kelas

Salah satu tren teknologi yang kini banyak dibicarakan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Seperti namanya, pendekatan ini mengadaptasi unsur-unsur permainan ke dalam pembelajaran. Mengapa permainan? Karena permainan selalu menghadirkan kesenangan, tantangan, dan motivasi. Bayangkan ketika siswa merasa sedang “bermain”, mereka akan lebih antusias, padahal sejatinya mereka sedang belajar.

Gamifikasi tidak sekadar membuat belajar terasa menyenangkan, tetapi juga dirancang dengan strategi yang jelas. Guru perlu terlebih dahulu memahami karakteristik siswanya: apakah mereka lebih kompetitif, lebih suka kerja sama, atau lebih suka tantangan individu. Dari sini, guru bisa menentukan mekanisme permainan yang sesuai.

Langkah berikutnya adalah menautkan permainan dengan tujuan pembelajaran. Gamifikasi bukan hanya soal seru-seruan, tetapi bagaimana setiap misi, poin, atau level yang dirancang

mengarahkan siswa pada pencapaian kompetensi tertentu. Misalnya, siswa bisa diminta menjawab soal dengan cepat untuk mendapatkan poin, naik level jika berhasil menguasai topik, atau memperoleh “badge” khusus sebagai tanda pencapaian.

Kini ada banyak platform yang bisa membantu guru menerapkan gamifikasi dengan mudah. Kahoot, misalnya, memungkinkan siswa menjawab kuis melalui ponsel mereka sambil bersaing secara real time. Duolingo mengubah belajar bahasa asing menjadi pengalaman bermain: ada level, hadiah virtual, hingga streak harian yang membuat siswa termotivasi untuk konsisten belajar. Bahkan aplikasi seperti Moodle atau Khan Academy pun menyediakan fitur gamifikasi agar siswa merasa belajar adalah sebuah perjalanan, bukan beban.

Bayangkan suasana kelas ketika guru membuka sesi kuis dengan Kahoot. Layar di depan menampilkan pertanyaan, sementara siswa bersemangat menekan tombol jawaban di ponsel masing-masing. Suasana kelas yang biasanya hening berubah menjadi riuh penuh tawa dan antusiasme. Dalam momen seperti itu, siswa belajar tanpa terasa sedang “dipaksa belajar”.

The logo for Kahoot! features the word "Kahoot!" in a bold, purple, sans-serif font. The exclamation mark is stylized with a dot that has a small tail.

*Gambar 1.1. Contoh logo
Gamifikasi Kahoot*



*Gambar 2.1. Contoh logo
Gamifikasi Duolingo*

Inilah kekuatan gamifikasi: mengubah pembelajaran dari sesuatu yang sering dianggap membosankan menjadi pengalaman yang seru, menantang, dan tak jarang membuat siswa lupa waktu.

Artificial Intelligence: Asisten Pintar di Ruang Belajar

Artificial Intelligence, atau yang lebih sering disebut AI, adalah salah satu puncak inovasi teknologi modern. Teknologi ini memungkinkan komputer untuk melakukan hal-hal yang sebelumnya hanya bisa dilakukan manusia: berpikir, mengambil keputusan, bahkan memprediksi sesuatu. Banyak yang khawatir kehadiran AI akan mengambil alih pekerjaan manusia, tetapi di dunia pendidikan, AI justru bisa menjadi teman belajar yang sangat berharga.

Bayangkan seorang siswa yang kesulitan memahami pelajaran matematika. Dengan bantuan AI, ia bisa bertanya kapan saja, berulang kali, tanpa merasa takut dihakimi. AI menjawab dengan sabar, menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa, bahkan memberi contoh tambahan sampai benar-benar dipahami.

Bukan hanya siswa, guru pun mendapat manfaat besar. AI bisa membantu menyusun materi pembelajaran yang lebih variatif, memberikan rekomendasi soal sesuai kemampuan tiap siswa, hingga melakukan evaluasi hasil belajar secara otomatis. Hal ini tentu meringankan beban guru, sehingga mereka bisa lebih fokus pada interaksi dan bimbingan personal di kelas.

Kita mungkin sudah sering menggunakan AI tanpa sadar. Google Assistant yang menjawab pertanyaan kita, aplikasi penerjemah otomatis yang membantu memahami bahasa asing, hingga ChatGPT yang bisa menjadi mitra diskusi dalam menulis

atau belajar—semuanya adalah contoh nyata AI yang hadir dalam kehidupan sehari-hari.

Di masa depan, peran AI di ruang kelas akan semakin besar. Bayangkan sebuah sistem pembelajaran di mana setiap siswa memiliki “guru virtual pribadi” yang memahami gaya belajar, kelemahan, dan minat mereka. Dengan begitu, pendidikan benar-benar bisa bersifat personal, bukan lagi satu pola untuk semua.

Metaverse: Menembus Batas Ruang Kelas

Bayangkan sebuah kelas sejarah di mana siswa tidak hanya membaca tentang piramida Mesir Kuno, tetapi benar-benar “berjalan” di dalamnya. Mereka bisa melihat hieroglif di dinding, mendengar penjelasan langsung dari seorang arkeolog, bahkan merasakan seolah-olah berada di gurun pasir Giza. Semua ini bukan lagi sekadar khayalan, melainkan pengalaman nyata yang ditawarkan oleh teknologi Metaverse.

Metaverse adalah dunia virtual yang memungkinkan guru dan siswa bukan hanya melihat, tetapi juga memasuki lingkungan digital yang imersif. Dengan teknologi ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada teks atau gambar di buku, melainkan pengalaman multisensori yang melibatkan penglihatan, pendengaran, bahkan sentuhan.

Ada dua teknologi utama yang mendukung Metaverse. Pertama, Augmented Reality (AR), yaitu teknologi yang menggabungkan objek dunia nyata dengan elemen digital. Contohnya, seorang siswa biologi dapat mengarahkan ponselnya ke gambar tubuh manusia, lalu melihat organ-organ dalam tubuh muncul dalam bentuk tiga dimensi di layar. Kedua, Virtual Reality (VR), yang

membawa pengguna masuk sepenuhnya ke dalam dunia maya dengan bantuan perangkat khusus seperti kacamata VR dan sensor. Melalui VR, seorang siswa fisika bisa melakukan eksperimen di laboratorium virtual tanpa takut menimbulkan bahaya nyata.

Teknologi ini memang belum banyak digunakan di Indonesia, tetapi potensinya luar biasa. Dengan Metaverse, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang mustahil dilakukan di ruang kelas biasa: mengunjungi planet lain, menyelam ke dasar laut, atau mengamati peradaban kuno secara langsung. Siswa pun belajar dengan cara yang jauh lebih menarik, mendalam, dan berkesan.

MOOC: Kelas Tanpa Batas

Bayangkan bisa mengikuti kuliah dari universitas terbaik dunia tanpa harus keluar rumah, tanpa membayar biaya mahal, bahkan tanpa harus terikat pada jadwal kelas yang kaku. Inilah yang ditawarkan oleh MOOC, singkatan dari Massive Open Online Courses.

MOOC adalah revolusi dalam dunia pendidikan. Ia menghadirkan metode belajar jarak jauh dalam skala besar, terbuka untuk siapa saja, dan sering kali gratis. Dengan MOOC, seorang siswa di desa terpencil pun bisa duduk di “kelas” Harvard, Stanford, atau kampus ternama lainnya, cukup bermodalkan gawai dan koneksi internet.

Melalui platform ini, peserta didik bisa memilih sendiri kursus sesuai minatnya—mulai dari sains, teknologi, hingga seni dan bahasa. Pendaftarannya sederhana, hanya beberapa klik, lalu Anda sudah bisa belajar dari materi berkualitas yang disusun oleh dosen

atau pakar di bidangnya. Beberapa penyedia MOOC yang populer antara lain Coursera, Canvas Network, dan bahkan Duolingo untuk belajar bahasa.

MOOC bukan hanya membuka akses pendidikan, tetapi juga mengubah cara kita memandang belajar. Belajar tidak lagi harus terbatas di ruang kelas fisik, melainkan bisa di mana saja dan kapan saja. Di sinilah nilai sejati MOOC: menjadikan pendidikan lebih inklusif, fleksibel, dan benar-benar tanpa batas.

Cloud-Based Learning: Belajar Tanpa Batas Ruang dan Waktu

Bayangkan seorang siswa yang lupa membawa bukunya ke sekolah. Dulu, itu berarti ia ketinggalan pelajaran. Kini, dengan teknologi berbasis cloud, semua materi bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Tidak ada lagi alasan “lupa buku” atau “kehilangan catatan”, karena semuanya tersimpan aman di dunia maya.

Cloud-Based Learning, yang sering juga disebut e-learning, memungkinkan proses belajar berjalan tanpa terikat oleh jarak, waktu, atau tempat. Melalui layanan cloud, guru dapat membagikan materi, tugas, maupun penilaian, sementara siswa bisa mengakses semuanya hanya dengan sekali klik—baik dari komputer, tablet, maupun ponsel.

Contoh paling nyata mungkin sudah sangat akrab bagi banyak orang: Google Classroom, Google Docs, Dropbox, bahkan layanan email. Dengan aplikasi-aplikasi ini, guru tidak lagi repot membawa setumpuk kertas, dan siswa tidak perlu takut kehilangan catatan penting. Semua tersimpan rapi di ruang penyimpanan virtual yang hampir tidak terbatas kapasitasnya.

Keunggulan lain dari pembelajaran berbasis cloud adalah sifatnya yang kolaboratif. Siswa bisa mengerjakan tugas kelompok secara bersamaan, meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Bayangkan sebuah kelompok siswa membuat presentasi di Google Slides: satu siswa menulis poin utama, yang lain menambahkan gambar, sementara teman lainnya memperbaiki tata bahasa—semua dilakukan secara real time dari tempat yang berbeda-beda.

Dengan cloud, kelas tidak lagi terikat oleh empat dinding sekolah. Dunia menjadi ruang kelas itu sendiri.

Blockchain: Masa Depan Transparansi Pendidikan

Kita mungkin lebih sering mendengar istilah Blockchain dihubungkan dengan dunia kripto, seperti Bitcoin atau mata uang digital lainnya. Teknologi ini memang pada awalnya dirancang untuk menyimpan catatan transaksi dengan aman, transparan, dan hampir mustahil diretas. Namun, bayangkan jika kekuatan teknologi ini dibawa masuk ke dunia pendidikan.

Blockchain bisa menjadi solusi baru untuk banyak tantangan yang selama ini dihadapi sistem pendidikan. Misalnya, bagaimana memastikan nilai, sertifikat, atau ijazah benar-benar asli dan tidak bisa dipalsukan? Dengan blockchain, setiap catatan akademik tersimpan dalam sistem yang terenkripsi dan terdistribusi, sehingga tidak ada satu pihak pun yang bisa mengubahnya sembarangan.

Bagi guru dan siswa, blockchain juga membuka peluang besar. Bayangkan sebuah sistem di mana perkembangan belajar setiap siswa tercatat dengan detail dan aman. Guru bisa melihat sejauh mana kemajuan anak didiknya, sementara siswa bisa memiliki “portofolio digital” yang bisa diakses kapan saja, bahkan saat

mereka melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi atau melamar pekerjaan.

Memang, di Indonesia teknologi ini belum banyak digunakan di bidang pendidikan. Namun para ahli meyakini bahwa blockchain akan membawa perubahan signifikan. Dari proses penilaian, evaluasi pembelajaran, hingga penyimpanan data akademik, semuanya bisa dilakukan dengan cara yang lebih transparan, adil, dan aman.⁴

Blockchain bisa jadi masih terasa seperti teknologi masa depan, tetapi cepat atau lambat, ia akan masuk ke ruang kelas dan mengubah cara kita memandang sistem pendidikan.

Tantangan Guru di Era Inovasi Pendidikan

Menjadi guru di era sekarang bukanlah hal yang mudah. Di satu sisi, teknologi dan inovasi menghadirkan banyak peluang baru dalam pembelajaran. Namun di sisi lain, pendidik juga berhadapan dengan berbagai tantangan yang sering kali membuat mereka kewalahan.

Salah satu kendala yang paling sering muncul adalah terbatasnya sumber daya. Masih banyak sekolah yang kekurangan buku, perangkat teknologi, atau fasilitas belajar yang memadai. Kondisi ini membuat guru harus berpikir ekstra keras untuk tetap menghadirkan pembelajaran yang menarik. Ada guru yang berkreasi dengan bahan sederhana, ada pula yang memanfaatkan teknologi seadanya agar siswanya tidak tertinggal. Kreativitas menjadi senjata utama di tengah keterbatasan.

⁴ Idham,N., dkk., (2023). Inovasi Pembelajaran. Edupedia Publisher., Hal. 42-45

Selain itu, tekanan waktu juga menjadi masalah klasik. Persiapan mengajar membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Guru perlu merancang strategi, menyusun materi, memilih metode, hingga menyiapkan media pembelajaran. Sayangnya, waktu yang tersedia sering kali sangat terbatas. Akibatnya, guru terpaksa memilih cara mengajar yang lebih cepat, meskipun sebenarnya kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tidak jarang, kualitas interaksi di kelas pun berkurang karena guru terlalu fokus mengejar target.

Tantangan lainnya adalah minimnya keterlibatan siswa. Sebagus apa pun metode pembelajaran, hasilnya akan berkurang jika siswa pasif. Banyak faktor yang membuat keterlibatan siswa rendah—mulai dari kurangnya motivasi, rasa tidak percaya diri, hingga materi yang terasa jauh dari kehidupan nyata mereka. Jika siswa tidak melihat manfaat langsung dari apa yang dipelajari, semangat belajar mereka pun perlahan padam. Padahal, keterlibatan siswa adalah kunci utama keberhasilan sebuah pembelajaran.

Di sisi lain, guru juga dituntut untuk selalu memahami strategi pembelajaran yang efektif. Tanpa pengetahuan yang cukup mengenai metode yang tepat, sulit bagi seorang pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik sekaligus mudah dipahami. Itulah sebabnya peningkatan kompetensi guru menjadi hal yang sangat penting.

Semua tantangan ini menunjukkan satu hal: merancang dan menerapkan inovasi pembelajaran bukanlah perkara mudah. Dibutuhkan waktu, kreativitas, pengetahuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Apalagi di tengah derasnya perkembangan

teknologi global—mulai dari gamifikasi, kecerdasan buatan (AI), hingga Metaverse—guru harus terus belajar agar tidak tertinggal.

Namun di balik setiap tantangan selalu ada peluang. Guru yang mampu beradaptasi dan menemukan solusi kreatif justru akan menjadi agen perubahan yang membawa kelasnya menuju pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Mengikat Makna, Menatap Ke Depan

Bab ini telah mengantarkan kita pada pemahaman bahwa pendidikan tidak mungkin berjalan efektif tanpa perencanaan yang matang dan inovasi yang relevan dengan kebutuhan zaman. Guru bukan sekadar pengajar, tetapi perancang pengalaman belajar yang mampu menghadirkan kelas sebagai ruang hidup, bukan sekadar tempat duduk dan mendengar.

Kita melihat bagaimana perencanaan yang baik menjadi fondasi, bagaimana teknologi menghadirkan peluang tanpa batas, dan bagaimana guru ditantang untuk terus berinovasi meskipun dihadapkan pada keterbatasan sumber daya, tekanan waktu, serta minimnya keterlibatan siswa. Semua itu bukan hambatan yang mematahkan langkah, melainkan tantangan yang menguji kreativitas dan ketangguhan pendidik.

Inovasi dalam pembelajaran—mulai dari gamifikasi, kecerdasan buatan, Metaverse, MOOC, hingga blockchain—mungkin terdengar futuristik. Namun esensinya tetap sama: teknologi hanyalah jembatan. Yang paling menentukan tetaplah guru yang melangkah di atasnya, membawa siswa menuju pengalaman belajar yang bermakna.

Refleksi Bab I

Pada akhirnya kajian ini memberikan pemahaman mendasar bahwa pendidikan yang berkualitas tidak akan terwujud tanpa adanya perencanaan yang matang. Perencanaan pembelajaran bukan hanya sekadar daftar aktivitas mengajar, melainkan sebuah strategi yang terarah untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru perlu menyadari bahwa setiap langkah yang dirancang akan sangat memengaruhi suasana kelas, keterlibatan siswa, serta pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain perencanaan, inovasi menjadi kunci penting dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital. Inovasi bukan lagi pilihan tambahan, melainkan kebutuhan agar pembelajaran tetap relevan, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Guru yang mampu menggabungkan perencanaan dengan inovasi akan lebih siap menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Refleksi penting lainnya dari bab ini adalah peran guru yang tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar. Guru dituntut untuk kreatif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik yang beragam. Di sisi lain, siswa juga harus dilibatkan secara aktif agar pembelajaran menjadi proses dua arah yang dinamis.

Akhirnya, bab ini menegaskan bahwa teknologi hanyalah alat bantu, bukan tujuan akhir. Keberhasilan pembelajaran tetap ditentukan oleh guru yang mampu memanfaatkannya secara bijak dan terencana. Maka, pelajaran utama yang dapat kita ambil adalah: pendidikan yang bermakna lahir dari perpaduan antara

perencanaan yang matang, pemanfaatan teknologi yang tepat, dan keberanian untuk berinovasi.

Pertanyaan dan Tugas

1. Bagaimanakah bentuk inovasi dalam pembelajaran IPS di sekolah ? Berikan penjelasan berikut contoh yang relevan!
2. Apakah dalam perencanaan pembelajaran IPS harus menyertakan tindakan inovasi ? Berikan penjelasan!
3. Jika anda sebagai guru IPS bentuk inovasi manakah yang dapat anda sampaikan dalam pembelajaran? Berikan penjelasan!
4. Berikan penjelasan manfaat dari inovasi dalam pembelajaran IPS! Berikan contoh yang mendukung!
5. Menurut anda bagaimanakah pemanfaatan AI (Artificial Intelligence) dalam pembelajaran IPS agar memiliki nilai positif bagi siswa? Berikan penjelasan!

BAB II

MEMAHAMI ANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN

Pendidikan adalah tiang utama peradaban. Di era globalisasi, ketika arus informasi bergerak begitu cepat dan perubahan terjadi setiap saat, pendidikan menjadi penentu apakah suatu bangsa siap beradaptasi atau justru tertinggal. Dalam konteks Indonesia, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan fakta, tetapi juga melatih siswa memahami kompleksitas masyarakat, budaya, hingga sejarah yang membentuk kehidupan mereka.⁵

Namun, tantangan besar masih menghadang. Banyak siswa yang belum terlatih berpikir kritis, padahal kemampuan inilah yang paling dibutuhkan untuk menghadapi dunia nyata. Di sinilah analisis kebutuhan pembelajaran menemukan relevansinya.

5 Lilin Nurita et al., “Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Potensi Lokal Wilayah Cepu Untuk Siswa SMP Di Blora,” *Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2022): 48–61.

Dengan memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan siswa, guru bisa memastikan pembelajaran berjalan efektif dan tepat sasaran.⁶

Pendidikan yang relevan bukan sekadar soal mentransfer pengetahuan. Lebih dari itu, ia harus membentuk karakter, budi pekerti, disiplin, keterampilan, dan sikap hidup yang akan melekat sepanjang hayat. Karena itu, guru dituntut peka: apa yang sesungguhnya diperlukan siswa dalam keseharian mereka? Analisis kebutuhan memberi jawabannya—mulai dari tujuan pendidikan, kurikulum yang berlaku, hingga metode pengajaran yang paling sesuai.

Perubahan yang begitu cepat di dunia pendidikan—baik karena teknologi, metode baru, maupun tuntutan pasar kerja—membuat analisis kebutuhan harus dilakukan terus-menerus. Ia tidak bisa sekali jadi. Hanya dengan cara itu, kurikulum dan pembelajaran tetap relevan, sejalan dengan dunia siswa yang terus berubah.

Salah satu tantangan nyata terlihat dalam pembelajaran IPS. Banyak siswa kehilangan minat, merasa materi terlalu berat, atau sekadar menghafal tanpa paham. Guru pun sering terjebak dalam metode konvensional yang monoton. Akibatnya, kelas terasa membosankan. Padahal setiap siswa punya gaya belajar berbeda, dan tidak semua cocok dengan cara lama.

6 Fia Ayuning Pertiwi, Reza Hilmy Luayyin, and Mohammad Arifin, “Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis,” *JSE: Jurnal Sharia Economica* 2, no. 1 (2023): 42–49, <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>.

Analisis kebutuhan pembelajaran tidak bisa dilakukan sendiri oleh guru. Ia harus melibatkan banyak pihak: siswa, guru, orang tua, hingga masyarakat. Semakin banyak suara yang didengar, semakin akurat gambaran yang diperoleh. Hasil analisis inilah yang nantinya menjadi dasar untuk merancang strategi belajar yang efektif, memilih materi yang relevan, hingga menentukan metode pengajaran yang sesuai.

Keterlibatan berbagai pihak juga membuat pembelajaran terasa lebih adil, karena semua merasa ikut bertanggung jawab. Ketika guru mengajar dengan cara yang benar-benar menjawab kebutuhan siswa, motivasi meningkat, keterlibatan bertambah, dan tujuan belajar pun lebih mudah tercapai.

Tentu saja, melakukan analisis kebutuhan tidak selalu mulus. Ada keterbatasan sumber daya, kurangnya pemahaman tentang metode analisis yang tepat, bahkan resistensi dari pihak-pihak yang enggan berubah. Namun, di balik tantangan itu ada peluang besar. Justru karena tantangan itulah, analisis kebutuhan menjadi pintu masuk menuju pendidikan yang lebih relevan, dinamis, dan mampu menjawab tantangan zaman.⁷

Mengapa Kita Perlu Bicara tentang Analisis Kebutuhan Pembelajaran?

Dalam perjalanan memahami analisis kebutuhan pembelajaran, ada beberapa pertanyaan besar yang selalu muncul. Pertanyaan-

7 Zaenal Abidin, "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Dan Analisis Pembelajaran Dalam Desain Sistem Pembelajaran," *Jurnal Suhuf* 19, no. 1 (2007): 60–69.

pertanyaan ini menjadi pintu masuk untuk melihat lebih dalam bagaimana guru dapat benar-benar menjawab kebutuhan siswanya.

Pertama, bagaimana seorang pengajar bisa menemukan definisi yang tepat serta strategi yang relevan dalam menganalisis kebutuhan belajar peserta didik? Pertanyaan ini penting, karena tanpa pemahaman mendasar, strategi yang dirancang sering kali tidak menyentuh inti masalah.

Kedua, faktor apa saja yang sebenarnya memengaruhi kebutuhan belajar siswa? Tidak hanya hal-hal internal seperti motivasi, minat, dan gaya belajar, tetapi juga faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sarana belajar, hingga dukungan teknologi. Semua itu membentuk satu ekosistem yang menentukan seberapa efektif pembelajaran berlangsung.

Dan ketiga, tantangan apa yang dihadapi guru ketika mencoba melakukan analisis kebutuhan pembelajaran? Lebih dari itu, bagaimana cara mereka menemukan solusi agar kendala yang ada tidak menghentikan proses, melainkan justru melahirkan inovasi baru?

Buku ini hadir bukan hanya untuk melempar pertanyaan, tetapi juga menawarkan tujuan yang jelas. Pembaca diajak memahami strategi yang bisa diterapkan guru dalam menganalisis kebutuhan belajar, sekaligus menemukan metode yang paling efektif. Selain itu, buku ini juga menyingkap faktor-faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi keberhasilan siswa.

Lebih jauh lagi, pembahasan akan menyingkap berbagai tantangan nyata yang sering dihadapi guru di kelas—mulai dari keterbatasan sumber daya, waktu, hingga resistensi terhadap

perubahan—serta menawarkan solusi praktis yang bisa diterapkan. Dengan begitu, buku ini diharapkan bukan hanya memberi wawasan, melainkan juga menjadi panduan nyata dalam merancang pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna.

Mengapa Analisis Kebutuhan Itu Penting?

Dalam dunia pendidikan, sering kali kita menemukan kesenjangan antara apa yang seharusnya dikuasai siswa dengan apa yang benar-benar mereka capai. Celah inilah yang disebut kebutuhan pembelajaran. Untuk memahaminya, para pendidik menggunakan sebuah pendekatan yang dikenal sebagai *analisis kebutuhan pembelajaran* atau *need assessment*. Secara sederhana, ini adalah proses sistematis untuk mengukur perbedaan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kenyataan di lapangan, lalu mencari cara untuk menjembatannya.⁸

Para ahli pendidikan memberikan definisi yang memperkaya pemahaman kita. Richards (2001) menyebut analisis kebutuhan sebagai prosedur penting untuk menggali informasi yang dibutuhkan peserta didik, terutama agar silabus dapat dirancang sesuai tujuan yang ingin dicapai. Brown (1995) menekankan bahwa analisis kebutuhan berarti mengumpulkan informasi secara sistematis, lalu menelaahnya agar pembelajaran memenuhi tuntutan nyata. Hutchinson & Waters (1987) melihat kebutuhan sebagai kemampuan memahami dan menghasilkan bahasa yang

⁸ Siti Khasinah and Elviana Elviana, "Need Analysis Dalam Pengembangan Kurikulum," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12, no. 4 (2022): 837, <https://doi.org/10.22373/jm.v12i4.17208>.

sesuai dengan konteks penggunaannya. Sementara Seel dan Glasgow (1990) menyebutnya sebagai proses pengumpulan data tentang kesenjangan untuk kemudian dijadikan dasar dalam menentukan prioritas. Bahkan Kim (2013) menambahkan bahwa analisis kebutuhan dilakukan agar kita tahu bagaimana pembelajar bisa menggunakan pengetahuan—misalnya bahasa—dalam situasi nyata.⁹

Dari berbagai pandangan itu, jelas bahwa analisis kebutuhan bukan sekadar aktivitas teknis, melainkan fondasi yang memastikan pembelajaran benar-benar relevan dengan kehidupan siswa. Ia berfungsi mengidentifikasi keterampilan apa yang perlu dikuasai, apakah materi yang ada sudah memadai, serta kendala apa saja yang menghambat tercapainya hasil belajar.¹⁰

Analisis kebutuhan juga sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan melakukan kajian mendalam, guru dapat mengetahui kesenjangan yang ada—baik dari sisi kemampuan siswa, media yang digunakan, maupun fasilitas sekolah. Misalnya, jika siswa masih kesulitan memahami konsep dasar, guru bisa memilih pendekatan kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan nyata. Dengan begitu, teori tidak lagi berdiri

9 Prasetya. Rizky, “Analisis Kebutuhan Pembelajarann Bahasa Inggris Bagi Sekretaris,” *Jurnal Sekretari & Administrasi (Serasi)* 19, no. April (2021): 44–54, <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/serasi/article/view/1437/977>.

10 Najma Annur Prakoso, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Keterampilan Bertanya” 01, no. 05 (2023): 308–15.

sendiri, tetapi dihubungkan langsung dengan praktik yang bisa mereka alami.¹¹

Lebih jauh lagi, strategi penerapan analisis kebutuhan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk. Guru bisa memulainya dengan penilaian awal (*pre-assessment*) untuk memetakan kemampuan siswa sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) dapat diterapkan untuk melatih siswa berpikir kritis sekaligus membuat pembelajaran terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari.¹² Diferensiasi pembelajaran juga penting, karena setiap siswa memiliki gaya belajar berbeda—ada yang lebih nyaman belajar mandiri, ada pula yang lebih suka berkolaborasi.¹³

Selain itu, pemanfaatan teknologi pembelajaran kini menjadi bagian tak terpisahkan.¹⁴ Video interaktif, simulasi digital, hingga platform daring dapat membantu mempercepat pemahaman konsep yang sulit. Dukungan orang tua dan komunitas juga

11 Ina Magdalena, Mutia Saidah, and Putri Bunga Aulia, "Mengidentifikasi Kebutuhan Pembelajaran Pada Santri Di Pondok Pesantren An-Nuqthah," *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2020): 314–25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

12 Applied Mathematics, "Konsep Manajemen Kepemimpinan Kepala Sekolah (Tinjauan Terhadap Kinerja Guru) (1)," 2016, 1–23.

13 Marzuki Nyamat, "Analisis Kebutuhan (Need Assessment) Dalam Desain Pembelajaran" 2018.

14 Lukman Lukman and Ishartiwi Ishartiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 109–22, <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2523>.

krusial, karena lingkungan belajar tidak hanya terbatas pada kelas, melainkan mencakup ruang-ruang interaksi yang lebih luas. Terakhir, kurikulum yang fleksibel menjadi kunci agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa yang dinamis.¹⁵

Pada akhirnya, analisis kebutuhan pembelajaran tidak berhenti pada definisi. Ia adalah pintu masuk untuk merancang strategi, memilih metode, dan membangun suasana belajar yang benar-benar menghidupkan potensi siswa. Dari sinilah pendidikan menemukan makna sejatinya: membantu setiap anak mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang paling sesuai bagi mereka.

Apa yang Membentuk Cara Siswa Belajar?

Dalam perjalanan pendidikan, guru sering kali bertanya: *mengapa ada siswa yang begitu cepat memahami pelajaran, sementara yang lain tampak tertinggal?* Jawabannya tidak sesederhana metode mengajar. Ada dua hal besar yang memengaruhi proses belajar siswa, yakni faktor internal yang berasal dari dalam diri mereka, dan faktor eksternal yang datang dari lingkungan sekitar.

Faktor internal adalah hal-hal yang tumbuh dari pribadi peserta didik. Motivasi, misalnya, menjadi pendorong utama. Seorang siswa yang bercita-cita menjadi sosiolog tentu akan

15 Mareta Melandhany, Winarno, and Widya Noventari, "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila," *Jurnal Civic Hukum* 9, no. 1 (2024): 20–29, <https://doi.org/10.22219/jch.v9i1.28757>.

lebih bersemangat mengikuti pelajaran sosiologi, rajin mencari referensi tambahan, bahkan aktif dalam diskusi. Sebaliknya, siswa yang kehilangan motivasi cenderung sulit terlibat, bahkan ketika materi yang diajarkan sebenarnya menarik.¹⁶ Selain motivasi, kemampuan kognitif juga memengaruhi. Ada siswa yang cepat menangkap konsep sejarah, sementara ada pula yang lebih unggul dalam antropologi. Memahami perbedaan ini membantu guru menyesuaikan pendekatan yang tepat.¹⁷

Gaya belajar pun memiliki peran besar. Ada yang lebih mudah memahami melalui mendengar penjelasan, ada yang terbantu dengan gambar, dan ada pula yang butuh praktik langsung. Dengan mengenali gaya belajar ini, guru dapat merancang suasana kelas yang lebih aktif dan efektif. Tidak kalah penting, kematangan emosional siswa juga menjadi penentu. Mereka yang mampu mengelola emosi dengan baik akan lebih fokus dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan.¹⁸

Namun, perjalanan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh faktor dalam diri mereka. Lingkungan luar—faktor eksternal—juga meninggalkan pengaruh besar. Keluarga, misalnya, berperan sebagai penopang utama. Dukungan orang tua mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi, sedangkan

16 Parni, "Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran," *Tarbiya Islamica* 5, no. 1 (2017): 17–30.

17 Clare M. Lewandowski, "Wirausaha," *The Effects of Brief Mindfulness Intervention on Acute Pain Experience: An Examination of Individual Difference* 1, no. 01 (2015): 1–17, <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

18 Supriadi Supriadi, "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran," *Lantanida Journal* 3, no. 2 (2017): 127, <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.

kurangnya perhatian membuat siswa merasa terasing. Sekolah pun memiliki pengaruh serupa. Fasilitas yang memadai, suasana yang aman, serta guru yang peduli akan menciptakan iklim belajar yang positif. Sebaliknya, sekolah yang abai pada kebutuhan siswa justru menghambat tumbuh kembang mereka.¹⁹

Lebih jauh, kondisi sosial dan budaya di sekitar siswa juga ikut menentukan. Masyarakat yang menghargai pendidikan akan mendorong siswa lebih giat belajar. Tetapi di lingkungan yang meremehkan pendidikan, motivasi siswa mudah merosot. Kini, faktor eksternal juga hadir dalam bentuk baru: teknologi. Akses terhadap teknologi dapat membuka dunia pengetahuan yang luas, menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun tanpa pengelolaan yang bijak, teknologi dapat menjebak siswa pada ketergantungan dan mengurangi interaksi sosial.

Memahami seluruh faktor ini, baik internal maupun eksternal, adalah langkah awal untuk menciptakan pembelajaran yang optimal. Guru yang mampu membaca tanda-tanda ini akan lebih mudah merancang strategi belajar yang bukan hanya efektif secara akademis, tetapi juga mendukung perkembangan siswa sebagai manusia seutuhnya. Pendidikan, dengan demikian, menjadi perjalanan bersama antara siswa dan guru untuk mencapai esensi belajar yang lebih tinggi.²⁰

19 Nursyaidah Nursyaidah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik," *Forum Paedagogik Khusus* Juli (2014): 70–79, <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/JP/article/view/446/418>.

20 Edi Hidayat, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mutu Sekolah (Pengaruh Dari Faktor Kinerja Mengajar Guru Dan Pemanfaatan Sumber Belajar)," *Jurnal*

Namun memahami faktor-faktor tersebut saja tidak cukup. Guru juga harus siap menghadapi berbagai tantangan nyata di lapangan, yang sering kali justru menentukan berhasil tidaknya analisis kebutuhan.

Tantangan Guru dan Jalan Menuju Solusi

Menganalisis kebutuhan pembelajaran bukanlah pekerjaan yang mudah. Di balik setiap perencanaan yang matang, guru sering kali berhadapan dengan kenyataan: keterbatasan sarana, perbedaan kemampuan siswa, bahkan resistensi terhadap perubahan. Namun, justru dari tantangan-tantangan inilah lahir kesempatan untuk berinovasi.²¹

Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan sumber daya. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital atau koneksi internet yang memadai. Saat pembelajaran jarak jauh diterapkan, banyak siswa yang tertinggal bukan karena kurangnya motivasi, melainkan karena keterbatasan akses. Bagi guru, kondisi ini tentu menyulitkan. Proses analisis kebutuhan pun kerap terburu-buru, terhalang oleh waktu yang sempit.

Selain itu, ada pula perbedaan kemampuan siswa. Di dalam satu kelas, ada yang cepat memahami, ada yang lambat, ada yang visual, ada yang lebih suka praktik langsung. Bagi guru, ini seperti menghadapi puluhan “dunia belajar” yang berbeda. Jika tidak

Administrasi Pendidikan 11, no. 1 (2017): 81–88, <https://doi.org/10.17509/jap.v21i1.6663>.

21 Fania Sella et al., “Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas VII Di SMPN 3 Balung,” no. 3 (2024).

disikapi dengan strategi inklusif, pembelajaran mudah kehilangan makna.²²

Resistensi terhadap perubahan juga sering muncul. Saat teknologi baru diperkenalkan, tak jarang guru maupun siswa merasa canggung, bahkan menolak. Bagi sebagian guru, misalnya, penggunaan aplikasi pembelajaran digital dianggap terlalu rumit. Sementara siswa bisa merasa tidak nyaman ketika harus menyesuaikan diri dengan cara belajar baru.

Di sisi lain, keterbatasan waktu dan data tentang kebutuhan spesifik siswa membuat guru sering bekerja dalam kondisi terburu buru. Informasi yang minim tentang latar belakang siswa menyebabkan strategi yang dipilih tidak selalu tepat sasaran.²³

Namun, setiap tantangan selalu memiliki jalan keluar. Akses teknologi bisa ditingkatkan melalui kerja sama sekolah, pemerintah, dan komunitas. Perbedaan kemampuan siswa bisa dijembatani dengan pembelajaran diferensiasi dan penggunaan teknologi digital. Resistensi terhadap perubahan dapat diatasi lewat komunikasi yang baik dan pelatihan berkelanjutan. Bahkan keterbatasan waktu bisa ditangani dengan perencanaan yang fleksibel serta asesmen diagnostik sederhana di awal pembelajaran.

22 Prasetya. Rizky, “Analisis Kebutuhan Pembelajarann Bahasa Inggris Bagi Sekretaris.”

23 Erwin Sawitri, Made Sumiati Astiti, and Yessi Fitriani, “Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 202–13.

Pada akhirnya, analisis kebutuhan pembelajaran bukan sekadar tugas tambahan bagi guru. Ia adalah fondasi penting yang menentukan arah dan kualitas belajar siswa. Guru yang mampu melakukan analisis dengan baik tidak hanya akan menemukan kesenjangan, tetapi juga mampu menjembatani kebutuhan siswa dengan strategi yang relevan.²⁴

Lebih dari itu, analisis kebutuhan mengajarkan kita bahwa pendidikan adalah perjalanan bersama. Guru, siswa, orang tua, dan masyarakat—semuanya saling terkait. Dan ketika tantangan dapat diubah menjadi peluang, maka lahirlah pembelajaran yang bukan hanya efektif, tetapi juga bermakna bagi kehidupan siswa.

Refleksi Bab II

Dari seluruh pembahasan dalam bab ini, semakin jelas bahwa analisis kebutuhan pembelajaran merupakan inti dari perencanaan pendidikan yang efektif. Faktor internal maupun eksternal, tantangan nyata di lapangan, hingga strategi pemecahan masalah, semuanya saling berkaitan dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami siswa, tetapi juga untuk adaptif terhadap perkembangan zaman dan berani menghadapi keterbatasan dengan kreativitas.

Dengan pemahaman ini, kita belajar bahwa pendidikan bukan sekadar proses mentransfer pengetahuan, melainkan upaya

24 Evi; Surahman, Rustan Santaria, and Edi Indra Setiawan, "TANTANGAN PEMBELAJARAN DARING DI INDONESIA Pendahuluan Pembelajaran Daring Adalah Proses Pembelajaran Yang Dilakukan," *Journal of Islamic Education Management* 5, no. 2 (2020): 94–95.

menyeluruh untuk membentuk generasi yang tangguh, kritis, dan siap menghadapi masa depan. Maka, analisis kebutuhan pembelajaran bukan lagi pilihan, tetapi sebuah keharusan.

Pertanyaan dan Tugas

1. Apa pentingnya melakukan analisis kebutuhan pembelajaran? Berikan penjelasan berikut contoh yang relevan!
2. Bagaimana strategi melakukan analisis kebutuhan pembelajaran yang efektif? Berikan penjelasan!
3. Menurut anda apakah kondisi sosial budaya siswa perlu diperhatikan dalam menganalisis kebutuhan pembelajaran? Berikan penjelasan!
4. Bagaimanakah strategi mencari solusi, jika terdapat beberapa kendala dalam kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran ? Berikan penjelasan!
5. Jika hasil analisis kebutuhan pembelajaran tidak sesuai dengan kenyataan proses pembelajaran, apakah yang perlu anda lakukan sebagai guru? berikan penjelasan!

BAB III

PENGEMBANGAN KOMPETENSI SEBAGAI TUJUAN PEMBELAJARAN

Bayangkan suasana kelas IPS di banyak sekolah: sebagian siswa duduk dengan tatapan kosong, sebagian lain sibuk melamun, dan hanya segelintir yang benar-benar mendengarkan.²⁵ Bukan karena mereka tidak mampu memahami materi, tetapi karena pelajaran IPS sering dianggap membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan nyata mereka. Pandangan ini membuat IPS sering diposisikan sebagai pelajaran “pelengkap”, bukan “penting”.

Padahal, jika dikembangkan dengan tepat, IPS justru memiliki kekuatan besar dalam membentuk kompetensi sosial, kritis, dan empati siswa.²⁶ Di sinilah peran guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga menghubungkan konsep dengan realitas kehidupan sehari-hari.²⁷

25 Haris Firmansyah, “Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri” 5 (2024): 466–74.

26 Sulis Mawar Dani, “Kemampuan Guru PAI Dalam Mengembangkan Materi Ajar Di SMK PAB 2 Helvetia,” *All Fields of Science J-LAS* 3, no. 1 (2023): 370–78.

27 Salsa Wardha Zakiyawati et al., “Urgensi Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Jenjang Sekolah Menengah Kejuruan,” *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 9 (2021): 200–214.

Lalu, pertanyaannya: bagaimana seharusnya materi IPS dikembangkan? Prinsip-prinsip apa yang perlu diperhatikan agar pembelajaran ini lebih menarik dan efektif? Bagaimana daya tarik materi yang dikembangkan mampu memengaruhi motivasi serta hasil belajar siswa? Dan yang tak kalah penting, bagaimana memastikan bahwa apa yang diajarkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan serta kondisi sosial mereka?

Buku ini mengajak pembaca untuk menemukan jawabannya. Di dalamnya kita akan membahas prinsip dasar pengembangan materi pembelajaran IPS, melihat sejauh mana materi yang dirancang dapat meningkatkan motivasi belajar, serta menyingkap hubungan erat antara konten pelajaran dengan realitas sosial yang dihadapi siswa. Dengan begitu, pembelajaran IPS tidak lagi dipandang sebagai hafalan, melainkan sebagai jendela untuk memahami dunia dan membangun kompetensi hidup.

Strategi Efektif Mengembangkan Kompetensi IPS

Pembelajaran IPS bukan sekadar menghafal fakta sejarah atau teori sosial. Lebih dari itu, IPS adalah tentang memahami dinamika masyarakat, budaya, ekonomi, dan politik yang membentuk kehidupan sehari-hari kita.²⁸ Karena itu, pembelajaran IPS membutuhkan strategi dan metode yang benar-benar mampu menghidupkan kelas serta menumbuhkan kompetensi siswa.

28 Panji Alam Muhamad Ikbil Madrasah Aliyah Negeri et al., “MANAJEMEN PENGEMBANGAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU,” *Jurnal Islamic Education Manajemen* 3, no. 1 (2018): 1, <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/isema>.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Project-Based Learning* (PJBL). Melalui PJBL, siswa diajak untuk mengerjakan proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka.²⁹ Misalnya, melakukan riset kecil tentang dampak globalisasi terhadap budaya lokal. Proses ini membuat siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga menghubungkannya dengan realitas yang mereka alami.

Selain itu, ada pula *Problem-Based Learning* (PBL), yang menempatkan siswa sebagai pemecah masalah.³⁰ Guru memberikan kasus nyata yang kompleks, kemudian siswa bersama kelompoknya menganalisis dan mencari solusinya. Pendekatan ini melatih berpikir kritis, keterampilan analitis, dan pengambilan keputusan.

Tidak kalah penting adalah *Cooperative Learning*, di mana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan tujuan yang sama. Melalui kerja sama, mereka tidak hanya memahami materi akademis, tetapi juga belajar menghargai pendapat orang lain, membangun tanggung jawab, dan menumbuhkan solidaritas.

Di era digital, guru juga bisa memanfaatkan *Technology-Enhanced Learning* (TEL).³¹ Platform seperti Google Classroom atau Moodle dapat dipakai untuk mengakses materi, berdiskusi,

29 Muhammad Nurtanto, Universitas Sultan, and Ageng Tirtayasa, "MENGEMBANGKAN KOMPETENSI PROFESIONALISME GURU DALAM MENYIAPKAN PEMBELAJARAN YANG BERMUTU," n.d., 1.

30 Nurhaidah and M Insyah Musa, "Pengembangan Kompetensi Guru Terhadap Pelaksanaan Tugas Dalam Mewujudkan Tenaga Guru Yang Profesional," *Jurnal Pesona Dasar* 2, no. 4 (2016): 5.

31 Mira Juliya, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih, "Pengembangan Keterampilan 4Cs Pada Pembelajaran IPS SD Dalam Materi Perubahan Sosial Budaya," *Jurnal*

hingga mengumpulkan tugas. Dengan TEL, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan gaya hidup generasi sekarang.

Terakhir, ada *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.³² Misalnya, ketika membahas isu pencemaran lingkungan, siswa tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga menganalisis kasus yang mereka lihat di sekitar. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan menggabungkan berbagai strategi ini, guru dapat menciptakan pembelajaran IPS yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif. Siswa bukan lagi sekadar penerima materi, melainkan aktor utama yang aktif membangun pengetahuan dan kompetensinya.

Faktor Penentu Keberhasilan Pengembangan Kompetensi Siswa dalam IPS

Keberhasilan pengembangan kompetensi dalam pembelajaran IPS lahir dari pertemuan banyak faktor. Kualitas guru, karakter siswa, kurikulum, dan ekosistem belajar harus berjalan serempak agar pembelajaran efektif. Jika semua unsur ini bersinergi, IPS tidak lagi sebatas transfer pengetahuan, melainkan proses mematangkan nalar, sikap, dan keterampilan sosial siswa.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS), Desember 2021, no. 13 (2021): 10, <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JIP-IPS>.

32 Sowiyah, "Pengembangan Kompetensi Guru SD," *Studi Ilmu-Ilmu Keislaman* 9, no. 1 (2010): 17.

Guru memegang peran terdepan dalam keberhasilan pembelajaran IPS. Penguasaan materi lintas disiplin dan kemampuan menyajikannya secara kontekstual membuat pelajaran lebih bermakna. Di sinilah pengetahuan konten-pedagogis berperan, menjembatani isi pelajaran dengan strategi mengajar yang tepat. Guru yang peka terhadap isu kontemporer dan perkembangan teknologi akan menciptakan kelas yang relevan dengan tantangan global.³³

Penguasaan materi tidak cukup tanpa kemampuan pedagogis dan metodologis. Kelas yang berpusat pada siswa memberi ruang untuk bertanya, mengeksplorasi, dan berargumentasi sehingga keterlibatan belajar meningkat. Guru dapat memvariasikan strategi, mulai dari proyek, studi kasus, simulasi, hingga debat. Dalam peran ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberi arah, umpan balik, dan menjaga ritme kelas agar pembelajaran menjadi pengalaman yang bermakna.³⁴

Lebih dari sekadar keterampilan, komitmen dan motivasi guru sangat menentukan. Antusiasme seorang pendidik mudah menular kepada siswanya. Guru yang reflektif, terbuka pada inovasi, dan hadir sebagai figur hangat akan menciptakan iklim kelas yang aman. Dalam suasana seperti ini, siswa lebih berani bertanya, tidak takut salah, dan terdorong belajar karena merasa dihargai.³⁵

33 Dewi Nofrita, "Pengembangan Kompetensi Guru Pendidikan Dasar Pasca Sertifikasi," *Madrasah*, 2012, 201–22, <https://doi.org/10.18860/jt.v0i0.2188>.

34 Muhammad Azhari et al., "Internalisasi Kurikulum Pendidikan Pada Sekolah Dasar Atau Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 1 (2022): 6.

35 M Chamdani, K C Suryandari, and I Suyanto, "... Model Research Based Learning Dengan Pendekatan Scientific Melalui Lesson Study Dalam Pembelajaran IPS

Faktor lain berasal dari siswa dengan segala keunikannya. Ada yang cepat memahami melalui teks, ada pula yang lebih mudah dengan visual, audio, atau praktik langsung.³⁶ Perbedaan minat juga beragam, dari isu budaya hingga data ekonomi atau geografi. Ketika pembelajaran mengakomodasi keragaman ini, lebih banyak siswa dapat berkembang sesuai potensinya.

Motivasi dan minat adalah bahan bakar utama dalam belajar. Dorongan intrinsik seperti rasa ingin tahu atau kesenangan belajar membuat siswa lebih gigih menghadapi kesulitan. Keyakinan diri akademik juga berpengaruh: siswa yang percaya pada kemampuannya akan berani menetapkan tujuan lebih tinggi. Hal ini semakin kuat ketika mereka mampu mengatur proses belajar secara mandiri melalui perencanaan, pemantauan, dan evaluasi.³⁷

Di Sekolah Dasar Tahun 2015,” *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, no. November (2019): 8.

36 Muhammad Hafid Afandi, *Studi Komparasi Pedagogical Content Knowledge (PCK) Pendidikan IPS Indonesia (SMAN 2 Jember) Dengan Thailand (Chinorotwittayalai School)*, 2018, 6.

37 Alfira Tara Rachmaningtyas and Riza Noviana Khoirunnisa, “Hubungan Antara Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Self-Regulated Learning Pada Mahasiswa Tahun Pertama Di Masa Pandemi Covid-19 HUBUNGAN ANTARA DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA DAN SELF-REGULATED LEARNING PADA MAHASISWA TAHUN PERTAMA DI MASA PANDEMI COVID-19,” *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 9, no. 1 (2022): 5.terlebih di masa pandemi. Self-regulated learning dapat dipengaruhi faktor lingkungan sosial, termasuk dukungan sosial teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dukungan sosial teman sebaya dan self-regulated learning pada mahasiswa di masa pandemi Covid-19 dengan metode penelitian kuantitatif korelasional. Teknik pengambilan sampel yang

Kurikulum dan materi menjadi fondasi utama pembelajaran IPS. Kurikulum yang relevan menghubungkan konsep dengan isu nyata di tingkat lokal hingga global. Materi yang hanya berisi hafalan mudah kehilangan makna, sementara materi yang menantang nalar mendorong siswa berpikir kritis dan berempati. Keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap perlu dijaga agar siswa berkembang secara utuh.

Kualitas bahan ajar sangat menentukan kedalaman pengalaman belajar siswa. Buku teks yang jelas dan terstruktur membantu memetakan konsep-konsep besar IPS. Sumber belajar yang beragam, mulai dari dokumen primer hingga arsip digital, memperkaya cara siswa memahami materi. Semakin otentik dan mutakhir sumber tersebut, semakin dekat pembelajaran dengan realitas sosial.

Ekosistem belajar yang sehat melengkapi seluruh proses pembelajaran IPS. Iklim kelas yang aman dan inklusif membuat siswa lebih berani berpartisipasi. Nilai-nilai demokrasi yang dipraktikkan sehari-hari, seperti pengambilan keputusan bersama, memberi pengalaman nyata tentang kewarganegaraan.³⁸ Dukungan

digunakan adalah sampel jenuh yang melibatkan seluruh anggota populasi sebanyak 156 mahasiswa tahun pertama jurusan X angkatan 2020, sejumlah 60 mahasiswa diantaranya digunakan untuk tryout dan sisanya didapatkan 94 mahasiswa aktif yang telah mengisi kuesioner digunakan untuk penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala self-regulated learning dan Peer Support Questionnaire (PSQ)

38 Tia Triyanah and Edi Suryadi, "Iklim Sekolah Sebagai Determinan Semangat Kerja Guru Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 6, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3333>.

fasilitas fisik dan teknologi yang tepat semakin memperkaya strategi pembelajaran.

Peran keluarga dan masyarakat juga sangat penting dalam pengembangan kompetensi siswa. Rumah yang kondusif dan orang tua yang terbuka berdialog tentang isu sosial memperkuat pembelajaran di sekolah. Kolaborasi dengan komunitas, melalui program layanan masyarakat atau penelitian lapangan, memberi siswa pengalaman langsung untuk menguji dan merefleksikan pengetahuan mereka.

Memahami seluruh faktor ini membantu guru, sekolah, dan pemangku kepentingan merancang langkah yang lebih tepat. Guru dapat memperkaya strategi, sekolah memperkuat fasilitas, dan kurikulum diselaraskan dengan kebutuhan nyata. Keluarga serta komunitas pun menjadi mitra penting dalam proses ini. Jika semua unsur bekerja sama, pembelajaran IPS akan menjadi pengalaman yang relevan dan bermakna, sekaligus mempersiapkan generasi yang kritis, peduli, dan bertanggung jawab.

Kontribusi Kompetensi IPS terhadap Keterampilan Berpikir Siswa

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada era modern tidak lagi sekadar berfokus pada hafalan konten. Jika dulu guru lebih menekankan penguasaan fakta, kini pendekatan berubah ke arah berbasis kompetensi.³⁹ Perubahan ini menandai upaya agar siswa tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki

³⁹ Muh. Sain Hanafy, "Pendidikan Multikultural Dan Dinamika Ruang Kebangsaan," *Jurnal Diskursus Islam* 3, no. 1 (2015): 9, https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/diskursus_islam/article/view/198/145.

keterampilan, sikap, dan kecakapan yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam kerangka ini, IPS mengembangkan empat dimensi kompetensi utama: personal, sosial, intelektual, dan vokasional.

Transformasi ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan profil pelajar Pancasila. Nilai-nilai seperti iman, takwa, kebhinekaan global, gotong royong, kemandirian, nalar kritis, dan kreativitas diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPS.⁴⁰ Setiap dimensi saling memperkuat sehingga siswa tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga tangguh menghadapi tantangan sosial abad ke-21.

Salah satu kontribusi utama IPS adalah menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Siswa dilatih untuk tidak menerima informasi secara pasif, melainkan mengevaluasi, membedakan fakta dan opini, serta mengenali bias. Diskusi kelas, kajian isu kontroversial, atau analisis kebijakan publik menjadi sarana bagi mereka untuk berargumentasi secara logis. Di tengah derasnya arus informasi, keterampilan ini menjadi bekal penting dalam menentukan sikap yang tepat.⁴¹

Selain kritis, IPS juga melatih siswa untuk berpikir analitis. Fenomena sosial yang kompleks dipecah menjadi bagian kecil agar hubungan sebab-akibat lebih mudah dipahami. Metode penyelidikan, studi kasus, atau simulasi membantu siswa menemukan pola dari dinamika sosial. Misalnya, ketika membahas

40 Ryan and Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions," 9.

41 Azhari et al., "Internalisasi Kurikulum Pendidikan Pada Sekolah Dasar Atau Madrasah Ibtidaiyah," 3.

ketimpangan ekonomi, mereka tidak hanya mempelajari data, tetapi juga menelusuri faktor historis, struktural, dan kultural yang melatarbelakanginya.⁴²

Tidak cukup hanya kritis dan analitis, IPS juga mendorong lahirnya keterampilan solutif. Siswa diajak merumuskan gagasan untuk menyelesaikan masalah sosial yang nyata. Melalui pembelajaran berbasis proyek atau *service learning*, mereka terjun langsung ke masyarakat untuk menguji rencana aksi dan menilai dampaknya. Dengan cara ini, IPS membentuk siswa sebagai agen perubahan yang memberi kontribusi nyata bagi lingkungannya.

Ketiga keterampilan—kritis, analitis, dan solutif—tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi. IPS memberi ruang bagi siswa untuk menilai persoalan secara kritis, membedahnya secara analitis, lalu merumuskan solusi yang realistis. Contohnya, saat membahas isu perubahan iklim, siswa tidak hanya memahami data ilmiah, tetapi juga menganalisis dampaknya bagi masyarakat dan merancang aksi nyata yang relevan.⁴³

Namun, pengembangan kompetensi dalam IPS tidak lepas dari tantangan. Masih banyak sekolah yang terjebak pada pola konvensional berbasis hafalan. Keterbatasan waktu, sarana, dan pemahaman guru sering menjadi hambatan, ditambah dengan sistem penilaian yang masih menekankan ujian tertulis. Akibatnya,

42 Alam Muhamad Ikbal Madrasah Aliyah Negeri et al., “MANAJEMEN PENGEMBANGAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU,” 10.

43 Juliya, Rustini, and Wahyuningsih, “Pengembangan Keterampilan 4Cs Pada Pembelajaran IPS SD Dalam Materi Perubahan Sosial Budaya,” 8.

keterampilan berpikir tingkat tinggi kurang mendapatkan ruang yang semestinya.⁴⁴

Untuk mengatasinya, diperlukan langkah strategis. Guru perlu dilatih secara berkelanjutan agar siap menggunakan metode inovatif. Kurikulum harus dirancang lebih integratif, mengaitkan konten akademik dengan keterampilan abad ke-21. Sistem penilaian pun perlu diarahkan pada penilaian autentik yang menilai kemampuan siswa dalam konteks nyata. Kolaborasi antar guru, komunitas pendidikan, dan pemanfaatan teknologi digital menjadi kunci untuk menghadirkan pembelajaran yang relevan.

Pada akhirnya, pengembangan kompetensi dalam IPS memberi kontribusi besar dalam membentuk siswa sebagai warga negara yang reflektif, kritis, dan solutif. Mereka tidak hanya siap meraih keberhasilan akademik, tetapi juga mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan pembangunan masyarakat. Dengan transformasi yang tepat, IPS dapat menjadi wahana penting dalam mencetak generasi cerdas, peduli, dan tangguh menghadapi tantangan abad ke-21.

IPS bukan sekadar mata pelajaran di sekolah, melainkan jendela untuk memahami dunia dan menumbuhkan kepedulian sosial. Melalui IPS, siswa belajar membangun karakter, menumbuhkan empati, dan menjawab tantangan zaman dengan nalar kritis serta tindakan nyata. Dengan demikian, IPS berperan sebagai fondasi penting dalam mencetak generasi yang siap menghadapi masa depan dengan penuh tanggung jawab.

44 Ryan and Deci, "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions," 6.

Refleksi Bab III

Bab ini menegaskan kembali bahwa IPS bukan sekadar kumpulan fakta, melainkan wahana strategis untuk menumbuhkan kompetensi personal, sosial, intelektual, dan vokasional peserta didik. Kualitas pembelajaran IPS sangat ditentukan oleh kemampuan guru mengubah konten menjadi pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Ketika kompetensi dijadikan tujuan, fokus kelas bergeser dari “menyelesaikan materi” menjadi “mencapai kemahiran”.

Ragam strategi—PJBL, PBL, *cooperative learning*, CTL, hingga *Technology-Enhanced Learning*—ditampilkan bukan sebagai daftar metode, melainkan sebagai ekosistem yang saling melengkapi. Inti refleksinya: metode yang dipilih harus menggerakkan nalar kritis, kolaborasi, dan empati, sekaligus memberi ruang bagi diferensiasi gaya belajar. Tanpa orkestrasi yang cermat, metode inovatif mudah berubah menjadi aktivitas yang sibuk tetapi kurang berdampak pada kompetensi inti.

Bab ini juga mengingatkan bahwa guru adalah arsitek utama pengalaman belajar. Penguasaan materi lintas disiplin, sensitivitas terhadap isu kontemporer, serta kemampuan pedagogis untuk mendesain asesmen autentik menjadi penentu. Di sisi siswa, motivasi intrinsik, efikasi diri, dan keterampilan mengelola belajar (metakognisi) adalah “mesin penggerak” yang harus terus dipupuk melalui iklim kelas yang aman, inklusif, dan menantang.

Akhirnya, kontribusi IPS pada keterampilan berpikir tampak pada tiga lompatan: dari kritis (menguji informasi), ke analitis (membedah sebab-akibat), lalu solutif (merancang aksi). Tantangannya nyata—keterbatasan waktu, sarana, dan tradisi

hafalan—namun dapat direspons melalui pelatihan berkelanjutan, penilaian autentik, kurikulum integratif, serta kemitraan sekolah–keluarga–komunitas.

Pertanyaan dan Tugas

1. Menurut anda benarkah pengembangan kompetensi menjadi tujuan dalam pembelajaran IPS? Berikan penjelasan!
2. Jika dianalisis apakah yang termasuk kompetensi utama dalam pembelajaran IPS? Berikan penjelasan berikut contoh yang relevan!
3. Faktor-faktor apakah yang ikut menentukan keberhasilan dalam pengembangan kompetensi pembelajaran IPS? Berikan penjelasan!
4. Jika anda sebagai guru IPS, bagaimanakah anda memberikan perbandingan antara kompetensi IPS dengan keterampilan berpikir IPS? Berikan penjelasan!
5. Berikan contoh-contoh yang termasuk dalam pengertian kompetensi kritis, keterampilan analisis dan keterampilan solutif!

BAB IV

PENGEMBANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN: SILABUS DAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu aspek paling krusial dalam dunia pendidikan karena menentukan arah dan efektivitas proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pengembangan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang inovatif sangat diperlukan agar materi tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan perencanaan yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Silabus berfungsi sebagai pedoman dasar dalam merancang strategi pembelajaran. Di dalamnya tercakup komponen penting seperti kompetensi dasar, indikator pencapaian, materi ajar, serta instrumen penilaian. RPP, di sisi lain, menjadi acuan teknis bagi guru di kelas, meliputi metode, media, langkah-langkah pembelajaran, hingga evaluasi yang akan digunakan. Dengan

demikian, silabus memberikan arah jangka panjang, sementara RPP memastikan implementasi yang terukur dan sistematis di setiap pertemuan.

Sayangnya, praktik di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan silabus dan RPP yang inovatif belum berjalan optimal. Banyak guru masih mengalami kesulitan dalam menyelaraskan rencana pembelajaran dengan tuntutan kurikulum terbaru sekaligus karakteristik peserta didik yang beragam. Selain itu, keterbatasan waktu, sumber daya, serta akses terhadap media pembelajaran modern menjadi kendala nyata yang menghambat kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih adaptif.

Oleh karena itu, pembahasan dalam bab ini diarahkan pada pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konsep, tantangan, serta strategi dalam mengembangkan silabus dan RPP berbasis inovasi. Fokusnya adalah menjawab tiga pertanyaan utama: (1) bagaimana prinsip pengembangan silabus dan RPP inovatif dalam pembelajaran IPS, (2) apa saja tantangan yang dihadapi guru dalam menyusunnya, dan (3) strategi apa yang efektif untuk meningkatkan kualitas perencanaan pembelajaran.

Dengan tujuan tersebut, bab ini bermaksud: pertama, menganalisis konsep dan prinsip pengembangan silabus serta RPP yang inovatif; kedua, mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul dalam penyusunannya; dan ketiga, menawarkan strategi efektif yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS. Harapannya, uraian ini dapat menjadi inspirasi praktis sekaligus landasan teoritis bagi guru dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan sesuai tuntutan zaman.

Mengembangkan Silabus dan RPP yang Inovatif

Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan dua perangkat penting yang tidak bisa dipisahkan dalam proses perencanaan pembelajaran. Silabus berfungsi sebagai peta jalan yang memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, materi ajar, hingga sumber belajar yang akan digunakan. Sementara itu, RPP menjadi panduan praktis di kelas yang membantu guru agar tidak keluar dari tujuan pembelajaran. Dengan menyiapkan keduanya secara matang, guru dapat memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar berjalan lebih terarah, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Kunandar (2011), silabus pada dasarnya adalah rancangan pembelajaran yang mencakup seluruh aspek, mulai dari materi pokok, indikator, alokasi waktu, hingga bentuk penilaian. RPP kemudian hadir sebagai turunan dari silabus yang lebih spesifik dan kontekstual. Guru dapat menyesuaikan rancangan tersebut dengan kondisi sekolah, karakter siswa, bahkan konteks daerah setempat. Mulyasa (2007) menegaskan bahwa penyusunan RPP sebaiknya berangkat dari penentuan kompetensi yang ingin dicapai, pengembangan materi yang relevan dengan kehidupan nyata, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, hingga penilaian yang menilai proses sekaligus hasil belajar.

Dalam penyusunan silabus maupun RPP, terdapat sejumlah prinsip yang menjadi pijakan. Pertama, prinsip ilmiah, artinya seluruh materi harus akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Kedua, prinsip relevansi, yaitu kesesuaian antara materi, metode, waktu, dan kebutuhan siswa. Ketiga, prinsip sistematis, di mana seluruh komponen disusun secara runtut dan saling terhubung. Keempat, prinsip konsistensi, yakni keselarasan

antara tujuan, materi, pengalaman belajar, hingga penilaian. Kelima, prinsip memadai, yang memastikan cakupan indikator dan materi cukup luas untuk mencapai kompetensi dasar.

Selain itu, ada prinsip aktual dan kontekstual, yaitu menyesuaikan isi pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta situasi nyata yang dihadapi siswa. Prinsip fleksibilitas juga penting, karena silabus sebaiknya terbuka untuk menyesuaikan perbedaan karakter siswa, gaya belajar, maupun perubahan lingkungan. Terakhir, prinsip menyeluruh, yang menekankan bahwa pengembangan silabus harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sekaligus, agar siswa berkembang secara utuh.

Depdiknas (2004) bahkan merumuskan langkah praktis dalam mengembangkan silabus berbasis kompetensi. Tahapannya dimulai dari penulisan identitas mata pelajaran, perumusan standar kompetensi, hingga penentuan kompetensi dasar. Setelah itu, guru merancang materi pokok, pengalaman belajar, alokasi waktu, serta sumber belajar yang tepat. Keseluruhan proses ini bertujuan memastikan bahwa kegiatan belajar benar-benar relevan dengan kebutuhan siswa sekaligus menantang mereka untuk berkembang.

Pada akhirnya, pengembangan silabus dan RPP tidak boleh berhenti pada dokumen tertulis. Ia harus diwujudkan dalam pengalaman belajar yang nyata, aktif, dan menyenangkan. Rancangan pembelajaran yang baik seharusnya menumbuhkan peran aktif siswa, merangsang kreativitas, menciptakan suasana kelas yang menantang, serta menyertakan nilai-nilai etika, estetika, dan logika. Dengan pendekatan berbasis kompetensi, perencanaan pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif, efisien, dan berdampak langsung pada perkembangan siswa.

Tantangan Guru dalam Menyusun Silabus dan RPP Inovatif

Pengembangan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang inovatif bukanlah pekerjaan mudah. Banyak guru menghadapi kendala mulai dari pemahaman prinsip penyusunan yang belum tuntas, keterbatasan waktu karena beban administratif, hingga pelatihan kurikulum yang kurang jelas dan tidak komprehensif. Kondisi ini membuat guru sering kesulitan merancang pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, motivasi guru yang rendah, keterbatasan fasilitas, serta luasnya cakupan materi IPS juga menjadi tantangan besar. Tidak jarang guru kesulitan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam satu rencana pembelajaran. Hambatan lain adalah kurangnya kolaborasi dengan rekan sejawat, kesulitan membuat pemetaan keterpaduan materi, serta tantangan mengalokasikan waktu untuk berbagai bidang studi yang terkandung dalam IPS.

Mengatasi beragam kendala ini tentu membutuhkan dukungan bersama. Pelatihan yang efektif, penyediaan sumber daya yang memadai, serta kolaborasi antar guru dan pemangku kepentingan pendidikan menjadi kunci. Dengan dukungan tersebut, guru dapat lebih percaya diri dalam menyusun silabus dan RPP yang inovatif sekaligus relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Bayangkan seorang guru IPS yang masuk kelas dengan silabus di tangannya. Dokumen itu bukan sekadar tumpukan kertas, melainkan peta perjalanan belajar selama satu semester. Di dalamnya ada tujuan, kompetensi, materi, dan cara belajar yang akan ditempuh bersama siswa. Silabus ibarat kompas: ia memastikan guru dan siswa tidak tersesat, sekaligus memberi gambaran jelas tentang apa yang akan mereka capai.

Konsep dan Prinsip Pengembangan Silabus serta RPP dalam IPS

Jika silabus adalah peta, maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bisa diibaratkan GPS yang menunjukkan langkah demi langkah. RPP menuntun guru dari awal hingga akhir pembelajaran: membuka kelas, menyampaikan materi, mengajak diskusi, hingga menutup dengan refleksi. Setiap detailnya dirancang agar siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mengasah sikap dan keterampilan. RPP yang baik membuat kelas terasa lebih hidup, bukan sekadar rutinitas.

Namun, semua rencana itu tak akan berarti tanpa materi pembelajaran yang tepat. Materi adalah bahan bakar yang menggerakkan mesin belajar. Bisa berupa buku teks, modul, video, bahkan media sosial yang akrab dengan dunia siswa. Guru yang kreatif tahu bagaimana memadukan berbagai sumber ini agar siswa bukan hanya mendengar, tetapi juga merasakan dan mengalami.

Di balik itu semua ada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai ini ibarat garis finish yang harus dilalui setiap siswa. Jika ada yang tertinggal, guru perlu mencari cara agar mereka bisa mengejar, bukan sekadar memberi angka di rapor. KKM bukan tentang angka semata, melainkan tentang memastikan tidak ada siswa yang dibiarkan gagal.

Mengelola pembelajaran berarti menata seluruh ekosistem kelas: mulai dari suasana, metode, media, hingga cara menilai. Guru harus jadi dirigen yang mampu menyatukan semua instrumen agar menghasilkan harmoni. Kadang melalui diskusi, kadang lewat proyek, atau bahkan simulasi yang membuat siswa serasa berada di tengah persoalan nyata.

Di era sekarang, pembelajaran tak bisa lagi hanya mengandalkan hafalan. Siswa perlu diajak berpikir kritis, menganalisis, dan menemukan solusi. Pendekatan seperti STEM atau pembelajaran berbasis inkuiri membantu mereka menyelami masalah nyata, lalu mencari jawabannya. Dengan cara ini, kelas IPS tak lagi kaku, melainkan menjadi ruang eksplorasi yang melatih keberanian sekaligus kreativitas.

Semua itu bermuara pada satu hal: pembelajaran yang bermakna. Silabus dan RPP yang inovatif bukan sekadar dokumen administratif, tetapi sarana untuk menumbuhkan kompetensi dan karakter. Jika dijalankan dengan serius, IPS tidak hanya mengajarkan teori, melainkan menyiapkan generasi muda yang peka terhadap masalah sosial, kritis dalam berpikir, dan berani bertindak nyata di tengah masyarakat.

Refleksi Bab IV

Perencanaan pembelajaran, khususnya melalui silabus dan RPP, merupakan fondasi penting yang menentukan kualitas proses belajar mengajar. Bab ini menegaskan bahwa perencanaan yang baik tidak hanya berfungsi sebagai dokumen tertulis, tetapi juga sebagai panduan yang mengarahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan rancangan yang inovatif, siswa dapat lebih terlibat aktif, materi terasa relevan, dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Namun, refleksi penting yang perlu direnungkan adalah bahwa banyak guru masih menghadapi kendala dalam penyusunan silabus dan RPP. Beban administratif, keterbatasan sumber daya, serta kurangnya pelatihan membuat perencanaan sering kali hanya

bersifat formalitas. Hal ini seharusnya menjadi dorongan bagi semua pihak, baik guru maupun pemangku kebijakan, untuk lebih serius memperhatikan aspek perencanaan agar pembelajaran tidak sekadar berjalan, tetapi benar-benar berdampak pada perkembangan siswa.

Dengan demikian, Bab IV mengajak kita untuk melihat silabus dan RPP sebagai instrumen strategis, bukan sekadar kewajiban administratif. Refleksi ini penting agar setiap guru mampu menyusun perencanaan pembelajaran yang adaptif, kreatif, serta berpihak pada kebutuhan nyata peserta didik.

Pertanyaan dan Tugas

1. Menurut anda mengapa pembelajaran IPS membutuhkan perencanaan pembelajaran? Berikan penjelasan!
2. Bagaimanakah strategi pengembangan silabus dan RPP yang inovatif dalam pembelajaran IPS? Berikan penjelasan!
3. Bagaimanakah langkah-langkah praktis dalam mengembangkan silabus berbasis kompetensi? Berikan penjelasan berikut contoh yang mendukung!
4. Jika anda seorang guru IPS menghadapi keterbatasan fasilitas dalam menyusun perencanaan pembelajaran, langkah apa yang anda lakukan agar kegiatan perencanaan berjalan efektif? Berikan penjelasan!
5. Bagaimanakah kriteria perencanaan pembelajaran dapat dikatakan baik? Berikan penjelasan berikut contoh yang mendukung!

BAB V

INOVASI MATERI PEMBELAJARAN IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah seringkali dianggap kurang menarik oleh sebagian besar peserta didik. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Bahkan, terdapat asumsi yang menyebutkan bahwa mata pelajaran IPS tidak terlalu penting, sehingga perhatian dan motivasi siswa terhadap pelajaran ini cenderung menurun. Kondisi tersebut tampak dari rendahnya konsentrasi dan hasil belajar siswa ketika berhadapan dengan materi IPS.

Pengembangan materi pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui pengembangan yang tepat, guru dapat mengidentifikasi, menyusun, dan mengevaluasi isi serta strategi pembelajaran secara lebih efektif. Proses ini tidak hanya memperhatikan aspek akademik, tetapi juga menyesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, serta karakteristik peserta didik. Dengan demikian, materi IPS dapat disajikan lebih kontekstual dan bermakna bagi kehidupan sehari-hari siswa.

Selain itu, pengembangan materi pembelajaran IPS harus mempertimbangkan beberapa faktor pendukung. Faktor tersebut mencakup sifat materi ajar, jumlah peserta didik, serta ketersediaan

sumber daya dan bahan ajar yang relevan. Materi pembelajaran perlu dirancang secara dinamis, mengikuti perkembangan zaman, dan mampu menjawab tantangan sosial yang sedang dihadapi masyarakat. Dengan begitu, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Materi pembelajaran berfungsi sebagai komponen utama dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada peserta didik. Komponen ini menjadi dasar pelaksanaan kegiatan mengajar, di mana guru memanfaatkan materi tersebut sebagai pedoman utama. Penyusunan materi yang sistematis akan mempermudah proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, pengembangan materi tidak boleh bersifat statis, melainkan harus terus diperbarui sesuai kebutuhan pembelajaran.

Materi yang pernah dikembangkan sebelumnya dapat menjadi rujukan bagi penyusunan materi selanjutnya. Dengan pengayaan dan penyempurnaan yang berkesinambungan, materi pembelajaran IPS dapat menjadi lebih lengkap dan siap digunakan. Hal ini menunjukkan pentingnya kontinuitas dalam pengembangan materi sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan beberapa permasalahan utama yang perlu dijawab melalui pengembangan materi IPS. Pertama, bagaimana prinsip-prinsip pengembangan materi pembelajaran IPS yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Kedua, bagaimana efektivitas dan daya tarik materi pembelajaran IPS terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Ketiga, bagaimana keterkaitan materi IPS dengan kebutuhan serta kondisi sosial peserta didik di lingkungannya.

Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari pengembangan materi pembelajaran IPS secara komprehensif. Selain itu, untuk mengetahui efektivitas serta daya tarik materi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan berikutnya adalah memahami sejauh mana materi pembelajaran IPS memiliki keterkaitan dengan kebutuhan dan kondisi sosial peserta didik.

Dengan adanya tujuan tersebut, diharapkan pengembangan materi IPS dapat menjadi lebih terarah dan bermakna. Materi yang dikembangkan tidak hanya sekadar memenuhi tuntutan kurikulum, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi pembentukan karakter dan kompetensi sosial siswa. Pada akhirnya, pembelajaran IPS dapat menjadi sarana penting dalam membekali generasi muda dengan wawasan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran terhadap realitas kehidupan masyarakat.

Prinsip Pengembangan Materi IPS

Materi pembelajaran IPS memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Keberadaannya membantu guru maupun peserta didik agar kegiatan belajar lebih terarah, terstruktur, dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Oleh karena itu, penyusunan materi pembelajaran perlu dirancang dengan inovatif sehingga tidak membosankan, tetapi justru menarik minat siswa untuk lebih mendalami ilmunya.⁴⁵

⁴⁵ Wahyudi Adip, "Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Pkn," *JESS: Jurnal Education Social Science* 2, no. 1 (2022): 51–61.

Dalam pengembangannya, terdapat beberapa prinsip yang patut diperhatikan.⁴⁶ Pertama, pembelajaran sebaiknya dimulai dari hal-hal yang sederhana untuk kemudian menuju konsep yang lebih sulit. Strategi ini membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap tanpa merasa terbebani. Kedua, pengulangan materi menjadi kunci agar pemahaman siswa semakin kuat. Dengan pengulangan, konsep yang telah dipelajari dapat benar-benar melekat dalam ingatan mereka.

Prinsip berikutnya adalah pentingnya memberikan umpan balik yang baik. Umpan balik yang jelas dan konstruktif akan meneguhkan pemahaman siswa serta memberi arah dalam memperbaiki kesalahan. Selain itu, sikap guru yang mampu memotivasi siswa juga menjadi dorongan penting untuk keberhasilan pembelajaran. Motivasi ini membuat siswa lebih semangat dan percaya diri menghadapi tantangan dalam proses belajar.

Selanjutnya, pencapaian tujuan pembelajaran harus dilakukan secara bertahap. Setiap tahapan merupakan bagian penting dari proses menuju keberhasilan, meskipun dalam praktiknya siswa sering menghadapi kesulitan maupun risiko. Guru harus membimbing mereka melewati setiap tahapan agar proses belajar tidak terputus. Pada akhirnya, pencapaian hasil belajar menjadi penentu sejauh mana siswa terdorong untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar pada kesempatan berikutnya.

46 Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD*, 2014.

Efektivitas dan Daya Tarik Materi IPS

Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang masyarakat, lingkungan, dan interaksi sosial.⁴⁷ Namun, efektivitas materi tidak hanya ditentukan oleh isi konten semata, melainkan juga oleh daya tariknya. Materi yang disajikan secara menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memperhatikan pelajaran dengan lebih serius.⁴⁸ Dengan demikian, pengemasan materi yang inovatif menjadi kunci untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna.

Efektivitas materi pembelajaran IPS merujuk pada sejauh mana materi tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini mencakup kejelasan penyampaian konsep, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta kontribusinya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Materi yang efektif tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membantu siswa mengasah kemampuan pemecahan masalah terhadap isu-isu sosial.

Selain efektivitas, daya tarik materi juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Daya tarik

47 Rintati Megawati and Tutuk Ningsih, "Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)," *Jurnal Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 249–63.

48 M. Ismail Makki and Aflahah, *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*, Duta Media Publishing, 2019, https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover.

berkaitan dengan kemampuan materi untuk menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menjaga minat siswa sepanjang proses belajar.⁴⁹ Faktor-faktor seperti variasi media, keterkaitan dengan pengalaman siswa, serta penyajian interaktif menjadi penentu penting dalam membangun daya tarik tersebut.

Materi IPS yang menarik terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam kelas. Misalnya, penggunaan gambar, video, atau simulasi membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam belajar. Dengan meningkatnya keterlibatan, siswa akan terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Selain itu, materi yang dikemas dengan fenomena sosial unik atau isu-isu aktual mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Keingintahuan ini menjadi pendorong intrinsik bagi peserta didik untuk menggali lebih banyak informasi. Rasa ingin tahu yang tumbuh secara alami menjadikan proses belajar lebih aktif dan berpusat pada siswa.

Daya tarik materi juga berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan metode variatif, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek, memberikan warna baru dalam kelas. Suasana yang

49 Hardianto Rahman, Muhammad Faisal, and Afdhal Fatawuri Syamsuddin, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 9, no. 1 (2024): 12–24, <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>.

positif dan menyenangkan akan mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar IPS.

Selain menyenangkan, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa juga sangat menentukan motivasi belajar. Materi yang dikaitkan dengan isu-isu di lingkungan sekitar atau pengalaman pribadi siswa terasa lebih bermakna. Relevansi ini membuat siswa menyadari bahwa apa yang dipelajari memiliki manfaat nyata dalam kehidupan mereka.⁵⁰

Motivasi belajar yang tinggi kemudian berdampak langsung pada hasil belajar siswa.⁵¹ Peserta didik yang termotivasi akan lebih tekun dalam menghadapi tantangan, berinisiatif untuk mencari informasi tambahan, serta aktif dalam diskusi kelas. Mereka juga memiliki fokus yang lebih baik serta strategi belajar yang lebih efektif. Pada akhirnya, hal ini meningkatkan pencapaian akademik siswa secara menyeluruh.

Untuk mendukung efektivitas dan daya tarik materi, strategi pengembangan materi IPS perlu dirancang secara inovatif.⁵² Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif, mengaitkan materi dengan konteks lokal dan aktual, serta menerapkan pembelajaran aktif. Integrasi teknologi digital juga

50 Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.

51 Ria Susanti Johan, "Peran Motivasi Dan Disiplin Dalam Menunjang Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Bidang Studi Ips," *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 3 (2014): 275–86.

52 Amirah Zahra Muthi et al., "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP," *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 1, no. 6 (2023): 104–16, <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>.

dapat memperkaya proses belajar melalui media interaktif dan sumber daya online.

Langkah terakhir yang tak kalah penting adalah menciptakan suasana belajar yang positif dan kolaboratif. Guru dapat memberikan fleksibilitas dalam topik maupun metode belajar yang dipilih siswa, serta membangun interaksi yang sehat di kelas. Dengan strategi tersebut, materi IPS tidak hanya lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal.⁵³

Kontekstualisasi Materi IPS dengan Kebutuhan Sosial

Salah satu aspek penting dalam pengembangan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah keterkaitannya dengan kebutuhan serta latar belakang sosial peserta didik. Siswa hadir di kelas dengan keragaman budaya, ekonomi, geografis, dan sosial yang berbeda-beda. Oleh karena itu, materi pembelajaran harus dirancang secara kontekstual agar terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Materi yang relevan akan lebih mudah dipahami dan menumbuhkan semangat belajar.

Kontekstualisasi materi IPS berarti mengaitkan isi pelajaran dengan lingkungan sosial peserta didik. Misalnya, siswa di pedesaan dapat mempelajari aktivitas ekonomi tradisional seperti pertanian dan peternakan. Sementara itu, siswa di perkotaan bisa diajak menganalisis permasalahan seperti urbanisasi, polusi, atau kemacetan lalu lintas. Pendekatan ini membuat siswa tidak hanya menguasai teori, tetapi juga terampil menganalisis fenomena nyata.

⁵³ Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.

Selain itu, pemanfaatan kearifan lokal juga penting dalam penyusunan materi IPS. Kearifan lokal meliputi nilai, tradisi, norma, dan pengetahuan yang berkembang dalam masyarakat. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal, siswa dapat lebih menghargai budaya daerahnya sekaligus belajar melestarikannya. Misalnya, tokoh pejuang daerah atau cerita rakyat dapat dijadikan sumber pembelajaran yang memperkaya wawasan dan karakter siswa.

Materi IPS juga harus mengakui adanya keragaman sosial budaya di Indonesia. Keberagaman etnis, bahasa, agama, dan tradisi perlu dihargai serta ditampilkan secara inklusif dalam pembelajaran. Penyajian yang bias budaya tertentu dapat mengurangi makna pembelajaran dan menimbulkan ketidakadilan. Sebaliknya, materi yang inklusif akan menumbuhkan toleransi, sikap saling menghargai, dan persatuan dalam keberagaman.

Penyesuaian materi dengan tahap perkembangan siswa menjadi faktor yang tidak kalah penting. Materi untuk siswa SD tentu berbeda dengan siswa SMP atau SMA, baik dari sisi kedalaman maupun pendekatan penyampaian. Pertimbangan usia, kemampuan berpikir, serta kebutuhan psikologis siswa harus diperhatikan agar materi lebih mudah dipahami. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Selain aspek pengetahuan, materi IPS juga perlu menyisipkan nilai-nilai sosial dan moral. Nilai seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan cinta tanah air dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan IPS yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan identitas kebangsaan. Dengan demikian, siswa tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berakhlak mulia.

Materi yang dikembangkan secara kontekstual dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Siswa akan merasa bahwa pelajaran IPS tidak hanya sebatas teori di kelas, melainkan berkaitan langsung dengan kehidupan mereka. Relevansi ini membantu mereka memahami manfaat nyata dari ilmu yang dipelajari. Dengan cara tersebut, motivasi belajar siswa akan semakin meningkat.

Selain relevan, materi IPS juga harus disajikan dengan cara yang menarik agar mampu memikat perhatian siswa. Penyajian dapat menggunakan media visual, cerita, atau diskusi kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Guru dapat menghubungkan materi dengan isu-isu aktual yang sedang terjadi di masyarakat. Pendekatan ini akan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pengembangan materi IPS juga harus memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan seperti relevansi, konsistensi, kecukupan, dan keterpaduan. Materi yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut akan lebih efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, kontekstualisasi materi dengan kondisi sosial budaya siswa menjadikan pembelajaran lebih realistis dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Dengan memperhatikan semua aspek tersebut, materi IPS tidak hanya berfungsi sebagai sumber pengetahuan. Lebih dari itu, ia menjadi sarana untuk membentuk siswa yang kritis, peduli, dan memiliki identitas kebangsaan yang kuat. Pada akhirnya, pengembangan materi yang tepat akan menghasilkan peserta didik yang peka terhadap lingkungannya, menghargai budaya, serta siap menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Refleksi Bab V

Bab ini mengingatkan kita bahwa pembelajaran IPS tidak bisa lagi dipandang sebagai mata pelajaran “pelengkap”, melainkan sebagai wahana penting untuk menumbuhkan wawasan sosial, keterampilan berpikir kritis, dan karakter kebangsaan. Inovasi dalam pengembangan materi menjadi kunci agar IPS lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan realitas kehidupan siswa.

Refleksi penting yang dapat diambil adalah bahwa pengembangan materi tidak boleh berhenti pada sekadar penyusunan dokumen. Materi harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, memanfaatkan kearifan lokal, serta menghargai keragaman sosial budaya peserta didik. Dengan begitu, pembelajaran IPS bukan hanya transfer pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan kepribadian yang peduli, kritis, dan bertanggung jawab.

Selain itu, tantangan terbesarnya terletak pada kreativitas guru dalam mengemas materi agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Di sinilah refleksi bagi pendidik: apakah materi yang kita ajarkan benar-benar menjawab kebutuhan siswa, atau masih sebatas memenuhi tuntutan kurikulum. Jika guru mampu menyusun materi yang kontekstual, inklusif, dan inspiratif, maka IPS akan menjadi pelajaran yang disukai sekaligus berguna dalam kehidupan nyata peserta didik.

Pertanyaan dan Tugas

1. Bagaimanakah pendekatan dalam pengembangan materi IPS yang sesuai dengan prinsip inovasi pembelajaran? Berikan penjelasan!

2. Faktor-faktor apakah yang menjadikan materi pembelajaran IPS menarik bagi siswa? Berikan penjelasan!
3. Menurut anda, mengapa kontekstualisasi materi IPS dengan kebutuhan masyarakat sangat diperlukan? Berikan penjelasan berikut contoh yang relevan!
4. Apakah dalam penyusunan materi IPS perlu diintegrasikan dengan nilai-nilai budaya lokal? Berikan penjelasan berikut contoh yang relevan!
5. Bagaimanakah proses mengintegrasikan materi IPS dengan materi agama? Berikan penjelasan dengan menyertakan contoh yang relevan!

BAB VI

PENGEMBANGAN MEDIA DAN BAHAN AJAR

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu cara untuk menjawab tantangan tersebut adalah melalui pengembangan media dan bahan ajar yang berkualitas. Media pembelajaran kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi komponen strategis yang berperan besar dalam meningkatkan motivasi, memperjelas pemahaman konsep, serta memperkuat hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media dan bahan ajar yang tepat terbukti dapat memperlancar proses penyampaian materi, meningkatkan interaktivitas di kelas, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Sadiman dkk. (2012) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik, memperjelas informasi, dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret. Sejalan dengan itu, Heinich dkk. (2005) menekankan pentingnya kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik, baik dari segi usia, tingkat perkembangan kognitif, maupun gaya belajarnya.

Meski demikian, pengembangan media dan bahan ajar di era digital bukan tanpa hambatan. Kesenjangan akses teknologi, rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa, hingga ketidakmerataan infrastruktur digital masih menjadi tantangan besar yang harus diatasi. Situasi ini menuntut adanya inovasi berkelanjutan, adaptasi kurikulum, serta kolaborasi yang kuat antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan industri teknologi untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang inklusif dan efektif.

Berdasarkan urgensi tersebut, pembahasan dalam bab ini diarahkan untuk menjawab beberapa pertanyaan penting: bagaimana proses pengembangan media dan bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar? Apa saja kriteria media yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran? Dan bagaimana solusi menghadapi tantangan pengembangan media dan bahan ajar di era digital?

Tujuan yang hendak dicapai melalui pembahasan ini adalah, pertama, mendeskripsikan proses pengembangan media dan bahan ajar yang efektif. Kedua, mengidentifikasi serta menetapkan kriteria media dan bahan ajar yang berkualitas sesuai karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Ketiga, merumuskan berbagai tantangan sekaligus solusi pengembangan media dan bahan ajar di era digital. Dengan demikian, bab ini diharapkan dapat memberikan landasan teoritis sekaligus praktis bagi upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Mengembangkan Media dan Bahan Ajar yang Efektif

Media pembelajaran merupakan alat penting yang membantu guru dalam menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa.

Dengan pemanfaatan media, proses belajar tidak lagi hanya berpusat pada guru, melainkan juga memberi ruang bagi siswa untuk lebih aktif terlibat.⁵⁴ Hal ini membuat pembelajaran lebih mudah diterima, lebih menarik, serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar.

Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran bagi siswa. Pertama, media membuat proses belajar lebih mudah dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat. Kedua, penggunaan media juga meningkatkan efisiensi belajar karena materi disampaikan secara terstruktur dan berurutan. Ketiga, media yang menarik membantu menjaga konsentrasi siswa di kelas, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Selain itu, media juga memberi pengalaman belajar yang lebih nyata. Siswa tidak hanya memahami konsep abstrak, tetapi juga melihat contoh konkret yang membantu mereka membangun pemahaman yang lebih menyeluruh. Melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak lagi sekadar menjadi objek, tetapi ikut berperan sebagai subjek yang berkreasi dan mengembangkan potensinya. Dengan demikian, media berfungsi sebagai jembatan yang mempertemukan dunia nyata dengan materi yang dipelajari.

Fungsi media dalam pembelajaran pun sangat beragam. Dari sisi atensi, media menarik perhatian siswa dan membantu mereka fokus pada pelajaran. Dari sisi afektif, media dapat membangkitkan

54 Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

emosi positif yang membuat belajar lebih menyenangkan. Dari sisi kognitif, media memperjelas konsep, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan daya ingat.⁵⁵ Bahkan, secara kompensatoris, media membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca atau mengorganisasi informasi agar tetap mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.⁵⁶

Namun, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal dalam memilih media yang tepat. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan isi materi, kemudahan memperoleh media, serta keterampilan guru dalam menggunakannya harus menjadi prioritas. Selain itu, waktu yang tersedia di kelas dan tingkat berpikir siswa juga perlu diperhatikan. Tidak semua media dapat digunakan sekaligus, sehingga seleksi yang cermat menjadi sangat penting.

Dalam praktiknya, guru juga dapat memanfaatkan berbagai alternatif jika media utama tidak tersedia.⁵⁷ Objek nyata bisa diperagakan secara langsung, atau jika sulit, guru dapat membawa siswa ke lokasi objek tersebut. Jika hal itu pun tidak memungkinkan, model, gambar, atau foto dapat dijadikan pengganti. Bahkan media sederhana seperti papan tulis bisa tetap efektif apabila digunakan dengan cara yang kreatif.

55 Yespa Warinta et al., "Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 2 (2024): 32–40, <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064>.

56 Nurrita.

57 Rina Puji Utami, "Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Dharma Pendidikan* 12, no. 2 (2017): 62–81.

Keberhasilan proses belajar mengajar sendiri dapat diukur dari dua hal utama: daya serap siswa terhadap materi dan ketercapaian perilaku yang diharapkan sesuai tujuan pembelajaran. Artinya, media yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami pelajaran, tetapi juga mendorong perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan sesuai kompetensi yang ditetapkan.

Akhirnya, media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik memungkinkan siswa belajar lebih leluasa, bahkan di luar jam sekolah. Program audio-visual maupun berbasis komputer, misalnya, membuka peluang bagi siswa untuk belajar mandiri tanpa terikat ruang dan waktu. Hal ini akan menumbuhkan kebiasaan positif untuk terus mencari sumber belajar secara mandiri.⁵⁸ Dengan begitu, media bukan sekadar alat bantu, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan.

Kriteria Media dan Bahan Ajar yang Berkualitas

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang unggul. Agar proses pembelajaran berjalan efektif, efisien, dan menyenangkan, guru perlu menggunakan media serta bahan ajar yang tepat. Media dan bahan ajar tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan menjadi bagian strategis dalam menyampaikan informasi sekaligus membentuk karakter peserta didik. Karena itu, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kualitas serta kesesuaiannya dengan karakter siswa dan materi yang diajarkan.

58 Yespa Warinta et al., "Analisis Pengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar."

Karakteristik peserta didik sangat beragam, baik dari segi usia, tingkat intelektual, latar belakang budaya, motivasi belajar, maupun gaya belajar. Guru perlu mampu menyesuaikan media dan bahan ajar agar dapat mengakomodasi perbedaan tersebut. Materi pembelajaran juga memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga pendekatan untuk materi abstrak tentu tidak sama dengan materi konkret.⁵⁹ Sinkronisasi antara karakter peserta didik, sifat materi, dan media pembelajaran menjadi kunci agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Secara umum, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana komunikasi yang membantu menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Media ini bisa berupa alat, teknik, atau metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara itu, bahan ajar adalah segala bentuk materi yang disusun guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi, seperti buku teks, modul, lembar kerja, hingga media audio-visual. Dengan keduanya, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah, sistematis, dan menarik.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Ada yang lebih mudah memahami melalui visual, seperti gambar, diagram, dan video. Ada pula yang lebih cocok dengan pendekatan auditori melalui ceramah, musik, atau rekaman suara. Sebagian lainnya membutuhkan aktivitas kinestetik berupa eksperimen, permainan, atau praktik langsung. Karena itu, media dan bahan ajar yang efektif sebaiknya mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar tersebut agar semua peserta didik dapat belajar dengan optimal.

59 Rudy Gunawan, "Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar /Modul Pembelajaran" 1, no. was (2022): 1–416.A. (2018

Media dan bahan ajar yang berkualitas memiliki beberapa kriteria penting. Pertama, harus relevan dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, serta indikator yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Kedua, sesuai dengan karakteristik peserta didik, baik dari segi usia, perkembangan kognitif, maupun minat mereka. Ketiga, bersifat interaktif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa, misalnya melalui kuis digital atau simulasi.

Selain itu, media yang baik juga harus terpadu dengan strategi pembelajaran yang digunakan, menarik secara visual maupun auditori, dan selalu diperbarui agar sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media juga perlu praktis dan mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan mahal atau keterampilan teknis yang terlalu tinggi. Keberagaman format, seperti teks, audio, video, hingga platform digital interaktif, akan semakin memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dalam praktiknya, media untuk materi abstrak seperti konsep fisika atau matematika dapat berupa simulasi digital, animasi, atau peta konsep. Sementara itu, materi prosedural seperti keterampilan vokasional lebih cocok menggunakan video tutorial, alat praktik, atau modul khusus. Dengan menyesuaikan jenis media terhadap materi, proses pembelajaran akan lebih efektif sekaligus menyenangkan.

Agar media dan bahan ajar benar-benar sesuai dengan kebutuhan, guru perlu melakukan beberapa langkah pengembangan. Pertama, analisis kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran, termasuk tujuan dan kurikulum. Kedua, merancang materi dengan sistematis, mulai dari tujuan, isi, contoh, latihan, hingga evaluasi, misalnya dengan prinsip desain instruksional ADDIE

(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Ketiga, memanfaatkan teknologi digital seperti e-book, aplikasi, atau platform daring. Keempat, melakukan uji coba dan revisi berdasarkan masukan dari guru maupun peserta didik.⁶⁰

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut, media dan bahan ajar tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana strategis dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna. Pada akhirnya, media yang berkualitas akan meningkatkan motivasi, memperdalam pemahaman, serta membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal.

Tantangan dan Solusi Pendidikan di Era Digital

Di era digital, pendidikan menghadapi situasi yang serba dinamis. Teknologi menghadirkan peluang besar untuk menjadikan pembelajaran lebih terbuka, interaktif, dan menyenangkan. Namun, di balik peluang itu, ada tantangan serius yang harus dihadapi oleh guru, sekolah, bahkan pemerintah. Tidak semua wilayah di Indonesia memiliki akses digital yang sama, sehingga ketimpangan pendidikan masih terjadi.⁶¹

Infrastruktur yang belum merata menjadi kendala utama. Sekolah di daerah perkotaan umumnya lebih mudah mendapatkan

60 E. (Danaswari Wahyu, R., Kartimi, & Roviati, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem," *Jurnal Scientiae Educatia Volume 2 Edisi 2* Vol.2, no. 4 (2019): 1–17.

61 Andita Tiyas et al., "Pancasila Dengan Model Pbl Kelas Xi Smk N 4 Semarang" 7 (2024): 9294–99.

jaringan internet yang cepat dan stabil. Sebaliknya, sekolah di pedesaan atau daerah terpencil sering kesulitan mengakses teknologi digital. Akibatnya, siswa yang tinggal di daerah tertentu cenderung tertinggal dibandingkan teman-temannya di wilayah lain yang lebih maju.⁶²

Selain masalah akses, literasi digital juga menjadi tantangan besar. Banyak guru dan siswa yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Bagi sebagian guru, mengoperasikan perangkat digital saja sudah merupakan tantangan tersendiri, apalagi jika harus memanfaatkannya untuk mengajar secara kreatif. Siswa pun tidak semuanya siap, karena sebagian besar hanya terbiasa menggunakan teknologi untuk hiburan, bukan untuk belajar.

Ketika teknologi masuk ke ruang kelas, kurikulum pun dituntut untuk menyesuaikan. Namun, perubahan kurikulum tidak bisa dilakukan secara mendadak. Guru membutuhkan waktu untuk memahami materi baru, sekaligus beradaptasi dengan metode pembelajaran berbasis digital. Sementara itu, sekolah juga harus menyediakan pelatihan agar transformasi ini berjalan dengan lancar.⁶³

Masalah lain yang sering terlupakan adalah keamanan data dan privasi pengguna. Meningkatnya penggunaan platform digital membawa risiko kebocoran data siswa maupun guru. Jika tidak

62 I Made Teguh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

63 Tiyas et al., "Pancasila Dengan Model Pbl Kelas Xi Smk N 4 Semarang."

diantisipasi sejak awal, hal ini bisa merugikan banyak pihak. Oleh karena itu, pengelolaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya soal pemanfaatan, tetapi juga soal perlindungan data.

Kesenjangan akses internet menjadi sorotan penting. Siswa di daerah terpencil yang tidak bisa mengakses internet terpaksa harus puas dengan metode belajar konvensional. Hal ini memperlebar jurang pendidikan antara wilayah maju dan wilayah tertinggal. Padahal, internet seharusnya menjadi jembatan untuk mempermudah distribusi pengetahuan ke seluruh pelosok negeri.

Di sisi lain, keterbatasan infrastruktur juga menyulitkan guru. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas komputer, proyektor, atau perangkat digital lain yang memadai. Bahkan, di beberapa sekolah, listrik pun masih belum stabil. Dengan kondisi seperti ini, pembelajaran berbasis digital tentu sulit diterapkan secara konsisten.

Kesiapan guru menjadi aspek yang tidak kalah penting. Guru dituntut bukan hanya menguasai teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Hal ini membutuhkan keterampilan pedagogis yang berbeda dari metode konvensional. Guru harus kreatif dalam memilih media yang sesuai, agar teknologi benar-benar mendukung pencapaian tujuan belajar.

Siswa pun dituntut untuk lebih mandiri dalam belajar. Tidak semua siswa mampu beradaptasi dengan cepat. Ada yang merasa terbebani karena harus menguasai teknologi baru, ada pula yang kesulitan menjaga konsentrasi saat belajar daring. Perubahan pola belajar ini menuntut adanya pendampingan lebih intensif, agar siswa tidak merasa ditinggalkan.

Menghadapi tantangan tersebut, pemerintah perlu hadir dengan solusi nyata. Peningkatan infrastruktur digital harus menjadi prioritas agar akses internet dapat dirasakan secara merata. Sekolah juga perlu diberikan dukungan berupa sarana, pelatihan, dan pendanaan agar guru tidak kewalahan menghadapi tuntutan zaman.

Selain itu, kolaborasi dengan industri teknologi menjadi kunci penting. Perusahaan dapat menyediakan aplikasi pembelajaran yang mudah diakses, ramah pengguna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kerja sama ini juga dapat membantu sekolah-sekolah yang kesulitan menyediakan perangkat digital secara mandiri. Dengan begitu, inovasi teknologi dapat benar-benar dirasakan manfaatnya oleh semua kalangan.⁶⁴

Pada akhirnya, pengembangan media dan bahan ajar berbasis digital adalah sebuah keniscayaan. Tantangan seperti kesenjangan akses, literasi digital, maupun keterbatasan infrastruktur memang masih ada. Namun, dengan solusi yang tepat, pembelajaran di era digital dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Transformasi ini membutuhkan komitmen bersama dari guru, sekolah, pemerintah, dan masyarakat agar pendidikan Indonesia benar-benar siap menyongsong masa depan.

⁶⁴ M Ainun Najib and Binti Maunah, *Inovasi Pendidikan Di Era Digital, Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 10, 2022, https://www.google.co.id/books/edition/INOVASI_PENDIDIKAN_SEKOLAH_DASAR_DI_ERA/1rvIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Inovasi+Pendidikan%2BKristiawan,+M&pg=PA171&printsec=frontcover.

Refleksi Bab VI

Bab ini menegaskan betapa pentingnya media dan bahan ajar dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media bukan lagi sekadar alat bantu guru, tetapi telah menjadi jembatan penting yang menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata peserta didik. Refleksi yang dapat diambil adalah bahwa guru dituntut lebih kreatif dalam memilih serta mengembangkan media, sehingga pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan.

Namun, tantangan besar masih ada, terutama terkait kesenjangan akses teknologi dan literasi digital. Bab ini memberi peringatan bahwa transformasi digital dalam pendidikan harus diikuti dengan pemerataan infrastruktur serta peningkatan kompetensi guru dan siswa. Tanpa itu, teknologi hanya akan memperlebar jurang ketidaksetaraan antarwilayah. Refleksi bagi pendidik adalah bagaimana tetap menghadirkan pembelajaran yang inklusif, meskipun dengan keterbatasan fasilitas.

Akhirnya, pembahasan dalam bab ini menumbuhkan kesadaran bahwa pengembangan media dan bahan ajar adalah sebuah proses berkelanjutan. Guru tidak hanya dituntut mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga harus mampu menyaringnya agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan sikap adaptif, inovatif, dan kolaboratif, media pembelajaran dapat benar-benar berfungsi sebagai sarana membentuk generasi yang cerdas, kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Pertanyaan dan Tugas

1. Apakah penggunaan media pembelajaran IPS termasuk bentuk inovasi dalam proses pembelajaran? Berikan penjelasan sertakan contoh yang mendukung!
2. Menurut anda apa kriteria media pembelajaran yang berkualitas dan efektif untuk mencapai kompetensi pembelajaran IPS? Berikan penjelasan!
3. Jika anda mendapatkan materi pembelajaran yang abstrak, media apa yang dapat membantu untuk memperjelas materi tersebut? Berikan penjelasan berikut contoh yang relevan!
4. Keterbatasan akses internet sering dialami sekolah di pedesaan, jika anda mengalami kondisi seperti kasus tersebut apa yang anda lakukan untuk pengadaan media pembelajaran pengganti? Berikan penjelasan!
5. Berikan beberapa contoh media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran materi IPS, berikut penggunaannya!

BAB VII

INSTRUMEN EVALUASI

DALAM PEMBELAJARAN IPS

Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas yang terorganisir, di mana guru, peserta didik, serta sumber belajar berinteraksi dalam suatu proses yang terarah. Aktivitas ini tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai dan keterampilan yang bermanfaat sepanjang hayat. Agar proses tersebut berjalan dengan baik, diperlukan perencanaan yang matang serta pengelolaan yang sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, evaluasi memegang peran penting sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana proses yang dilaksanakan telah sesuai dengan rencana. Evaluasi berfungsi menilai apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai, sekaligus mengidentifikasi kelemahan yang masih perlu diperbaiki. Wahyuni & Syukur (2014:3) menyebut evaluasi sebagai kegiatan identifikasi untuk melihat keberhasilan suatu program, termasuk tingkat efisiensinya. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga menimbang kualitas keseluruhan proses.

Agar evaluasi berjalan dengan tepat, dibutuhkan instrumen yang berfungsi sebagai alat ukur. Instrumen evaluasi pembelajaran

harus dirancang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Purwanto (2016:59) menegaskan bahwa instrumen evaluasi harus memiliki keterkaitan langsung dengan variabel yang diukur. Artinya, jika tujuan pembelajaran menekankan pada pemahaman konsep, maka instrumen yang digunakan pun harus mampu menggali aspek pemahaman, bukan sekadar hafalan.

Instrumen evaluasi sendiri memiliki beragam bentuk. Tes tertulis, tes lisan, penugasan, observasi, maupun portofolio adalah contoh instrumen yang biasa digunakan di sekolah. Setiap jenis memiliki keunggulan dan keterbatasan. Misalnya, tes tertulis efektif mengukur penguasaan materi secara cepat, sementara observasi lebih tepat untuk menilai sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, guru perlu memilih instrumen yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, atau bahkan mengombinasikannya agar penilaian lebih komprehensif.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan dalam mendukung evaluasi. Media yang digunakan secara tepat mampu memperjelas informasi, memotivasi siswa, sekaligus memudahkan guru menilai hasil belajar. Dalam konteks mata pelajaran IPS, misalnya, penggunaan peta, grafik, atau simulasi sosial dapat membantu siswa menunjukkan pemahaman mereka secara lebih konkret. Dengan demikian, media bukan hanya alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sarana penting dalam proses evaluasi.

Rumusan masalah yang muncul dari uraian di atas adalah: pertama, apa yang dimaksud dengan pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran; kedua, apa saja jenis-jenis instrumen evaluasi pembelajaran; dan ketiga, bagaimana media pembelajaran

dapat digunakan secara efektif dalam evaluasi pembelajaran IPS. Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi pijakan untuk mengkaji lebih dalam pentingnya evaluasi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan yang ingin dicapai adalah: mengetahui dan mendeskripsikan konsep pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran, memahami berbagai jenis instrumen yang dapat digunakan, serta menjelaskan peran media pembelajaran dalam mendukung evaluasi, khususnya pada mata pelajaran IPS. Dengan pemahaman yang komprehensif, guru diharapkan mampu merancang evaluasi yang tidak hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong mereka berkembang secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Konsep Instrumen Evaluasi Pembelajaran

Pengembangan instrumen evaluasi merupakan bagian penting dalam tugas guru yang tidak dapat diabaikan, meskipun dalam praktiknya kegiatan ini terkadang juga dilakukan oleh tim ahli. Guru tetap memiliki kewajiban utama untuk mengembangkan instrumen evaluasi karena ia bertanggung jawab menyajikan pembelajaran terbaik bagi peserta didiknya. Kewajiban ini mengharuskan guru mengikuti prosedur tertentu yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengembangan instrumen menjadi salah satu aspek krusial dalam keseluruhan prosedur pembelajaran.

Instrumen evaluasi dapat dipahami sebagai perangkat yang berfungsi untuk mengukur suatu objek atau mengumpulkan data dari variabel yang ditentukan. Dalam konteks pendidikan, instrumen digunakan guru untuk mengumpulkan data,

menganalisis, serta menafsirkan informasi terkait pencapaian tujuan pembelajaran. Instrumen tersebut mengukur kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sesuai dengan cakupan kompetensi yang harus dicapai. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2016, instrumen penilaian dapat berupa tes, penugasan, angka, pengamatan, maupun bentuk lain yang disesuaikan dengan karakteristik kompetensi serta tingkat perkembangan peserta didik.

Penggunaan instrumen dalam evaluasi pembelajaran harus memenuhi kaidah yang telah ditetapkan pemerintah. Hal ini penting karena instrumen berfungsi sebagai landasan dalam pelaksanaan penilaian. Instrumen yang berkualitas harus memuat pertanyaan-pertanyaan yang valid dan reliabel sehingga benar-benar mampu menunjukkan pemahaman siswa, sekaligus kemampuannya dalam menerapkan konsep-konsep pembelajaran. Dengan demikian, instrumen evaluasi tidak hanya berfungsi mengukur hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotorik.

Evaluasi pembelajaran pada dasarnya adalah upaya menilai kompetensi yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran. Landasan yuridis pelaksanaan evaluasi terdapat dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran melalui instrumen yang tepat menjadi bagian integral dalam menjaga mutu pendidikan.

Jenis Instrumen Evaluasi Pembelajaran

Instrumen evaluasi pembelajaran pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu instrumen berbasis tes dan instrumen non-tes. Kedua jenis instrumen ini memiliki fungsi yang berbeda, namun saling melengkapi dalam menilai pencapaian belajar siswa secara menyeluruh. Tes lebih banyak digunakan untuk mengukur ranah kognitif, sedangkan non-tes banyak digunakan untuk menilai ranah afektif dan psikomotorik.

Tes objektif merupakan salah satu bentuk instrumen yang paling banyak digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Tes ini memiliki ciri khas berupa kunci jawaban yang pasti, sehingga pemeriksaannya bersifat seragam dan hasilnya objektif. Bentuk tes objektif yang umum digunakan antara lain pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan isian singkat.

Bentuk pilihan ganda dianggap efektif karena mampu mencakup materi yang luas dengan cepat. Siswa hanya perlu memilih satu jawaban benar dari beberapa pilihan yang tersedia. Tes ini cocok digunakan dalam ujian berskala besar, misalnya ujian nasional. Namun, penyusunan soal pilihan ganda membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama dalam merancang pengecoh yang benar-benar homogen.

Selain itu, ada pula bentuk tes benar-salah yang menuntut siswa menentukan kebenaran sebuah pernyataan. Tes ini mudah disusun dan dapat mencakup materi cukup luas. Namun, kelemahannya adalah adanya peluang siswa menebak, sehingga validitas hasilnya relatif rendah. Oleh karena itu, soal benar-salah harus dirancang dengan kalimat yang jelas dan tidak menimbulkan kerancuan.

Bentuk tes objektif berikutnya adalah menjodohkan. Tes ini terdiri atas dua kolom, yaitu kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Siswa diminta mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang sesuai. Bentuk ini berguna untuk mengukur keterampilan mengidentifikasi dan menghubungkan informasi. Dengan penyusunan yang baik, tes menjodohkan dapat melatih siswa berpikir sistematis dan teliti.

Tes isian singkat juga termasuk bentuk tes objektif yang banyak digunakan. Siswa diminta melengkapi kalimat atau pernyataan dengan jawaban singkat yang tepat. Tes ini baik digunakan untuk mengukur pemahaman dasar, terutama pada materi yang bersifat faktual. Penyusunan soal isian singkat harus jelas, ringkas, dan hanya mengandung satu jawaban yang benar.

Berbeda dengan tes objektif, tes non-objektif atau tes uraian memberikan kebebasan lebih besar kepada siswa untuk menjawab. Tes uraian dapat berbentuk uraian terbatas maupun uraian bebas. Uraian terbatas masih memberi arah tertentu pada jawaban siswa, sedangkan uraian bebas memungkinkan siswa menjelaskan dengan gaya bahasa dan sistematika sendiri.

Kelebihan tes uraian terletak pada kemampuannya menggali pemahaman mendalam, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan menyusun argumen. Namun, kelemahannya adalah membutuhkan waktu lama untuk memeriksa jawaban, dan sering kali dipengaruhi oleh subjektivitas penilai. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan pedoman penskoran agar hasilnya tetap konsisten.

Selain instrumen berbasis tes, evaluasi pembelajaran juga menggunakan instrumen non-tes. Instrumen ini berfungsi untuk menilai aspek sikap, minat, motivasi, kreativitas, hingga keterampilan komunikasi siswa. Bentuk instrumen non-tes meliputi skala sikap, tes minat belajar, tes motivasi berprestasi, tes kreativitas, serta tes lisan.

Skala sikap digunakan untuk mengetahui kecenderungan sikap siswa terhadap suatu mata pelajaran atau topik tertentu. Tes minat belajar bertujuan menggali ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Tes motivasi berprestasi digunakan untuk mengetahui dorongan siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik. Tes kreativitas membantu guru menilai sejauh mana kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru atau menyelesaikan masalah secara inovatif.

Tes lisan, sebagai salah satu bentuk non-tes, dilakukan melalui tanya jawab langsung antara guru dan siswa. Bentuk ini dapat digunakan secara individu, berpasangan, maupun kelompok. Selain menilai penguasaan materi, tes lisan juga melatih keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir cepat dalam merespons pertanyaan.

Dengan demikian, keberagaman jenis instrumen evaluasi, baik tes maupun non-tes, memungkinkan guru untuk menilai perkembangan siswa secara lebih komprehensif. Evaluasi tidak hanya terbatas pada penguasaan materi kognitif, tetapi juga mencakup sikap, motivasi, dan keterampilan praktis. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang menekankan pembentukan peserta didik secara utuh.

Media dalam Evaluasi Pembelajaran IPS

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Berdasarkan keterlibatan panca indera, media dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu media suara, visual, dan gerak. Suara melibatkan indera pendengaran, visual melibatkan indera penglihatan, sedangkan gerak mendukung aspek dinamika dalam penyajian materi.

Dalam pembelajaran, media tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, melainkan sebagai komponen yang menentukan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik. Misalnya, penggunaan media audiovisual dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sering dianggap abstrak atau membosankan. Media audiovisual menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui kombinasi suara, gambar, dan gerak.

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology), media audiovisual mampu menyajikan pesan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Dalam konteks IPS, penggunaan media ini memungkinkan siswa fokus pada materi, lebih antusias, dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memanfaatkan media audiovisual secara optimal dalam setiap pertemuan pembelajaran.

Agar pemanfaatan media audiovisual efektif, perlu adanya perencanaan yang matang. Guru harus menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, menyesuaikan media dengan materi, serta merancang strategi penyampaian. Selain itu, kelas perlu dipersiapkan, baik dari segi perangkat maupun kesiapan siswa

untuk berpartisipasi aktif, misalnya dengan memberikan tugas mencatat, menganalisis, atau mengkritisi materi yang disajikan.

Tahap penyajian media pembelajaran juga harus dilakukan sesuai karakteristiknya. Setelah penyajian, guru perlu memberikan tindak lanjut berupa kegiatan diskusi, laporan, atau tugas lain. Dengan cara ini, penggunaan media tidak hanya menjadi hiburan, tetapi benar-benar memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menganalisis fenomena sosial.

Namun, penggunaan media audiovisual juga menghadapi tantangan. Beberapa siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS atau merasa tidak percaya diri untuk berpartisipasi aktif. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan motivasi dan membangun suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih antusias. Motivasi yang kuat dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat maupun berpartisipasi dalam diskusi.

Permasalahan lain adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan metode ceramah konvensional. Ceramah membuat siswa hanya berpatokan pada buku teks, sehingga pemahaman mereka terbatas. Solusi yang dapat diterapkan adalah mengubah metode pembelajaran dengan memanfaatkan media audiovisual. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga melihat, mendengar, dan menganalisis fenomena sosial secara lebih nyata.

Penggunaan media audiovisual terbukti mampu meningkatkan pemahaman, konsentrasi, serta hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan evaluasi pembelajaran, yaitu mengukur tingkat pencapaian peserta didik. Instrumen evaluasi yang didukung media

audiovisual dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa.

Guru juga diharapkan mampu mengembangkan instrumen evaluasi yang selaras dengan pemanfaatan media. Prinsip validitas dan reliabilitas harus tetap diperhatikan agar hasil evaluasi benar-benar mencerminkan kemampuan siswa. Evaluasi tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengukur motivasi, minat, serta keterampilan sosial yang ditunjukkan selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media pembelajaran yang baik dalam evaluasi IPS adalah media yang mampu mendukung tujuan pembelajaran, relevan dengan kebutuhan siswa, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Pemanfaatan media audiovisual yang direncanakan dengan baik dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga hasil belajar siswa meningkat secara menyeluruh.

Refleksi Bab VII

Bab ini menegaskan bahwa evaluasi bukan sekadar “mengakhiri” pembelajaran, melainkan mengawal mutu proses dari awal hingga akhir. Ketika guru merancang instrumen yang selaras dengan tujuan—bukan hanya menguji hafalan—kelas berubah menjadi ruang yang menumbuhkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara utuh. Di sini, validitas, reliabilitas, dan keadilan menjadi etika dasar setiap penilaian.

Di sisi praktik, bab ini mengingatkan pentingnya kombinasi tes dan non-tes. Pilihan ganda, uraian, observasi, portofolio, hingga penilaian kinerja memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang capaian siswa. Tantangan terbesarnya justru ada pada guru: menyusun butir yang bermakna, membuat rubrik yang jelas, serta memberi umpan balik yang mendorong perbaikan—bukan sekadar memberi angka.

Integrasi media pembelajaran (terutama audiovisual) dalam evaluasi membuka peluang penilaian yang lebih autentik. Siswa dapat menunjukkan pemahaman melalui analisis peta, grafik, simulasi sosial, atau presentasi berbasis proyek. Refleksi pentingnya: ketika konteks diperkuat dan pengalaman diperluas, evaluasi menjadi lebih relevan, inklusif, dan memotivasi.

Akhirnya, bab ini menantang kita untuk memandang evaluasi sebagai proses pembelajaran itu sendiri. Instrumen yang baik membimbing guru memperbaiki pengajaran, menuntun siswa mengenali kekuatan dan area tumbuhnya, serta membantu sekolah menjaga standar mutu. Pertanyaan reflektifnya: apakah penilaian yang kita gunakan hari ini sudah benar-benar memberi ruang bagi setiap siswa untuk menunjukkan apa yang mereka tahu, bisa, dan siapa mereka sebagai pembelajar IPS?

Pertanyaan dan Tugas

1. Apa makna pentingnya melakukan evaluasi pembelajaran IPS? berikan penjelasan!

2. Jika anda sebagai guru IPS untuk mengetahui keberhasilan kompetensi yang dikuasai siswa, bentuk evaluasi apa yang harus anda persiapkan? Berikan penjelasan!
3. Bagaimanakah strategi menyusun instrumen evaluasi pembelajaran IPS yang valid dan reliabel? Berikan penjelasan disertai contoh yang mendukung!
4. Menurut anda apa solusi alternatif untuk mengurangi keterbatasan bentuk evaluasi obyektif? Berikan penjelasan!
5. Sebagai langkah tindak lanjut, apa tindakan anda untuk meningkatkan empati dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS? Berikan penjelasan

BAB VIII

MODEL INTERAKTIF

DALAM INOVASI PEMBELAJARAN

Pendidikan pada era globalisasi dan digitalisasi mengalami perubahan yang sangat signifikan, terutama dalam proses pembelajaran. Paradigma pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher centered*) kini bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pergeseran paradigma ini menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui pengembangan model-model pembelajaran interaktif yang mampu membangun keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Model pembelajaran interaktif dipandang sebagai salah satu solusi efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, antara lain rendahnya partisipasi siswa, terbatasnya keterampilan berpikir kritis, serta lemahnya kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) yang sering terabaikan dalam pola pembelajaran konvensional. Inovasi yang diterapkan melalui model interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga lebih relevan dengan tuntutan perkembangan zaman.

Selain itu, inovasi pembelajaran juga harus sejalan dengan kebijakan kurikulum yang berlaku. Kurikulum nasional

menekankan pada penguatan karakter, pengembangan kompetensi, serta kemampuan kolaborasi siswa. Oleh karena itu, model-model pembelajaran interaktif tidak hanya diarahkan pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik, sehingga pembelajaran menjadi lebih utuh, bermakna, dan kontekstual.

Beberapa model pembelajaran interaktif yang banyak digunakan dan direkomendasikan dalam praktik pendidikan antara lain *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, *Problem Based Learning* (PBL), dan *Project Based Learning* (PjBL). Model-model tersebut memiliki karakteristik yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, baik secara individu maupun kelompok. Dengan penerapan model ini, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga berperan sebagai subjek yang aktif mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas belajar yang menantang dan bermakna.

Secara konseptual, model pembelajaran interaktif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman teoretis, tetapi juga untuk menumbuhkan keterampilan kolaboratif, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Melalui penerapan model ini, peserta didik dilatih untuk menghubungkan teori dengan praktik, serta mengaitkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang aplikatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Meskipun demikian, implementasi model pembelajaran interaktif menghadapi berbagai tantangan. Guru sebagai fasilitator seringkali berhadapan dengan keterbatasan waktu, keberagaman

kemampuan siswa, serta kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung. Tantangan lain yang muncul adalah kesiapan guru dalam merancang pembelajaran interaktif, mengingat model ini membutuhkan kreativitas, inovasi, serta keterampilan pedagogik yang memadai.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Pemilihan model yang tepat harus didukung dengan rancangan pembelajaran yang sistematis, strategi penyajian yang efektif, serta pemanfaatan media pembelajaran yang relevan. Selain itu, guru perlu menyiapkan contoh kasus atau permasalahan yang kontekstual agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Rumusan masalah dalam bab ini mencakup tiga hal pokok. Pertama, bagaimana penerapan model pembelajaran interaktif seperti *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, *Problem Based Learning*, dan *Project Based Learning* dalam proses pembelajaran. Kedua, apa saja kelebihan dan kekurangan dari masing-masing model pembelajaran interaktif. Ketiga, tantangan apa yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran interaktif, serta solusi yang dapat dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan pembahasan dalam bab ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing model, serta mengkaji tantangan yang dihadapi guru dalam penerapan model interaktif,

sekaligus menawarkan solusi yang dapat diimplementasikan agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan bermakna.

Penerapan Model Pembelajaran Interaktif

Pendidikan modern menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Proses ini menekankan pentingnya interaksi aktif antara guru dan siswa sehingga pengetahuan tidak hanya ditransfer, tetapi juga dikonstruksi secara mandiri oleh siswa. Dalam konteks pembelajaran IPS, perubahan ini sangat diperlukan agar siswa mampu memahami fenomena sosial secara kritis dan aplikatif.⁶⁵

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih banyak dilakukan dengan metode tradisional seperti ceramah dan hafalan. Metode ini cenderung membatasi siswa pada penerimaan informasi secara pasif, sehingga kurang mendorong kemampuan berpikir kritis. Akibatnya, siswa sering kali kesulitan mengaitkan materi dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Hal ini menjadi tantangan besar yang perlu diatasi melalui inovasi pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model-model pembelajaran interaktif. Model pembelajaran interaktif menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan

⁶⁵ Posman Rambe and Nurwahidah Nurwahidah. (2023). *"The Impact of Problem-Based Learning Learning Methods on the Development of Islamic Education Learning"*. Journal of Insan Mulia Education 1, no. 1, 25–30.

arahan, bimbingan, serta motivasi, sedangkan siswa berperan dalam menemukan, mengolah, dan menyimpulkan pengetahuan. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Model *Discovery Learning* adalah salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan. Melalui model ini, siswa didorong untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip yang sedang dipelajari. Guru tidak menyajikan materi secara lengkap, melainkan menciptakan situasi belajar yang menantang siswa untuk bereksperimen, mengamati, dan menarik kesimpulan.⁶⁶ Proses ini membantu memperkuat daya ingat sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Sebagai contoh penerapan *Discovery Learning*, guru dapat mengajak siswa melakukan pengamatan terhadap fenomena bencana alam. Dalam kegiatan ini, siswa diminta menganalisis penyebab, dampak, serta upaya penanggulangan yang dapat dilakukan. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi dan memastikan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan cara ini, siswa akan merasa terlibat langsung dalam proses penemuan pengetahuan.⁶⁷

66 Siti Khasinah. (2021). "*Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan*". Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam 11, no. 3, 402.

67 ³ Hermin Nurhayati and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. (2020). "*Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu*," Jurnal Basicedu 5, no. 5 : 3(2), 524–532, <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.

Berbeda dengan *Discovery Learning*, model *Inquiry Learning* menekankan pada kegiatan penyelidikan yang lebih sistematis. Siswa diajak untuk merumuskan pertanyaan, mencari data, melakukan analisis, dan menyimpulkan hasilnya. Proses ini menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus melatih keterampilan berpikir logis dan kritis. Guru dalam hal ini berperan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa melakukan eksplorasi secara mendalam.

Dalam praktiknya, *Inquiry Learning* mendorong siswa untuk menguji pendapat dan membandingkan hasil temuannya dengan temuan siswa lain.⁶⁸ Proses ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pengetahuan melalui interaksi dan diskusi kelompok. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga belajar menghargai berbagai perspektif yang muncul. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang mengajarkan keterampilan sosial dan komunikasi.⁶⁹

Model berikutnya adalah *Problem Based Learning* (PBL), yaitu model yang menjadikan masalah nyata sebagai titik awal proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa dilatih untuk menganalisis permasalahan, merumuskan solusi, dan mempresentasikan hasilnya. Kegiatan ini mendorong siswa untuk mengembangkan

68 Intan Diah Purwandari, Sri Rahayu, and I Wayan Dasna. (2022). "*Inquiry Learning Model in Chemistry Education: A Systematic Literature Review*". Jurnal Pendidikan MIPA 23, no. 2, 681–691.

69 Nyoman Trilyawan, I Gede Margunayasa, and I Nyoman Laba Jayanta. (2021). "*Dampak Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*". Indonesian Journal of Instruction 2, no. 1, 38–45.

keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kerja sama dalam kelompok. PBL menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari.⁷⁰

Sebagai contoh, guru dapat mengajak siswa mengamati kondisi bantaran sungai yang penuh sampah. Dari pengamatan tersebut, siswa diminta mengidentifikasi penyebab masalah, mencari data pendukung, dan mengajukan solusi yang aplikatif. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, PBL membantu membentuk pribadi yang peka terhadap masalah sosial.

Sementara itu, *Project Based Learning* (PJBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan melalui pengerjaan proyek dalam jangka waktu tertentu. Proyek yang diberikan biasanya relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mampu memunculkan motivasi dan tanggung jawab.⁷¹ Langkah-langkah PJBL meliputi penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan, pelaksanaan, monitoring, hingga evaluasi proyek. Proses ini menekankan kreativitas, kolaborasi, dan kemandirian siswa.

70 Rilia Iriani et al. (2019). "Modul Pembelajaran Problem-Based Learning Berbasis Lahan Basah Untuk Mempersiapkan Calon Pendidik Berwawasan Lingkungan Lahan Basah". *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 5, no. 1, 54–68.

71 Arief Cahyo Utomo, Zaenal Abidin, and Henry Aditya Rigiyantri. (2020). "Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Sikap Ilmiah Pada Mahasiswa PGSD". *Educational Journal of Bhayangkara* 1, no. 1, 1–12.

Sebagai implementasi, guru dapat menugaskan siswa membuat proyek penelitian sederhana mengenai sejarah lokal. Siswa diminta menghimpun data, mewawancarai narasumber, serta menyusun laporan hasil penelitian. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan sejarah, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kerja sama.⁷² Dengan demikian, PJBL melatih siswa untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Analisis Model Interaktif

Model pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam membentuk karakter, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Beberapa model yang sering digunakan antara lain *Discovery Learning*, *Inquiry Learning*, *Problem Based Learning* (PBL), dan *Project Based Learning* (PJBL). Masing-masing model tersebut memiliki kelebihan yang mendukung keberhasilan belajar, tetapi juga menghadapi kekurangan yang perlu diperhatikan.

Model *Discovery Learning* menekankan pada aktivitas penemuan mandiri. Siswa didorong untuk mencari informasi, menganalisis, serta menarik kesimpulan melalui pengalaman belajar yang mereka temukan sendiri. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa aktif membangun pengetahuannya.⁷³

72 Evy Maya Stefany and Luluk Mauli Diana. (2024). “*Project Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Dalam Pembelajaran Abad Ke-21*”. 4, no. 2, 78–88.

73 Khasinah, S. (2021). “*Discovery learning: definisi, sintaksis, keunggulan dan kelemahan*”. Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam,

Kelebihan *Discovery Learning* terletak pada kemampuannya mendorong siswa berpikir kritis dan mandiri. Rasa ingin tahu juga semakin meningkat karena siswa merasa tertantang untuk menemukan jawaban. Model ini sangat efektif digunakan pada materi eksploratif, seperti IPA dan matematika dasar, yang melibatkan pengamatan langsung.

Namun, model ini juga memiliki kekurangan. Tidak semua siswa mampu memahami konsep secara mandiri tanpa bimbingan guru yang intensif. Selain itu, proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama karena melibatkan eksplorasi mendalam. Siswa yang terbiasa pasif pun sering merasa bingung saat dituntut belajar secara mandiri.

Berbeda dengan *Discovery Learning*, model *Inquiry Learning* berfokus pada kegiatan penyelidikan dan proses ilmiah. Siswa diajak mengajukan pertanyaan, melakukan observasi, menyusun hipotesis, dan menemukan jawabannya.⁷⁴ Dengan demikian, siswa berperan aktif sebagai peneliti kecil yang terlibat dalam menemukan pengetahuan.

Kelebihan *Inquiry Learning* adalah melatih kemampuan berpikir ilmiah sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Siswa terbiasa mencari solusi atas pertanyaan yang muncul melalui eksplorasi dan diskusi. Model

11(3), 402-413.

74 Nyoman Trilyawan, I Gede Margunayasa, and I Nyoman Laba Jayanta. (2021). "*Dampak Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar*". Indonesian Journal of Instruction 2, no. 1, 38-45.

ini cocok untuk pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi fenomena nyata, seperti IPA, IPS, maupun prakarya.

Di sisi lain, model *Inquiry Learning* juga memiliki kekurangan. Guru dituntut memiliki keterampilan merancang pertanyaan serta membimbing siswa dengan baik agar proses inkuiri berjalan efektif. Siswa yang belum terbiasa bertanya cenderung pasif, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Selain itu, keterbatasan sumber belajar sering menjadi hambatan penerapan model ini.

Model berikutnya adalah *Problem Based Learning* (PBL) yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Melalui model ini, siswa diajak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, serta mencari solusi terhadap permasalahan sehari-hari. PBL membuat pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.⁷⁵

Kelebihan PBL adalah siswa dilatih memecahkan masalah secara logis dan sistematis, sehingga pemahaman yang diperoleh lebih mendalam. Selain itu, kerja kelompok dalam PBL mendorong keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Akan tetapi, siswa yang belum terbiasa dengan metode berbasis masalah sering mengalami kesulitan beradaptasi. Guru pun harus memastikan kesiapan siswa agar PBL berjalan efektif.

Model terakhir adalah *Project Based Learning* (PJBL) yang menekankan pada pengerjaan proyek nyata. Siswa terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek yang

⁷⁵ Iryanto, N. D. (2021). "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai Sistem Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Inovatif di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu, 5(5), 3829-3840.

berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Model ini menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, kreativitas, komunikasi, serta manajemen waktu.⁷⁶

Kelebihan PJBL adalah siswa mampu mengaitkan teori dengan praktik langsung, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Namun, kekurangannya terletak pada kebutuhan waktu dan fasilitas yang lebih besar. Tidak semua sekolah memiliki sarana memadai, sehingga guru dituntut cermat mengatur waktu, membimbing kelompok, dan memberikan evaluasi yang tepat agar pembelajaran tetap efektif.

Tantangan Implementasi Model Interaktif

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran interaktif, guru dihadapkan pada berbagai tantangan yang cukup kompleks. Tantangan ini meliputi keterbatasan infrastruktur, keterampilan guru yang belum merata, keterbatasan waktu, hingga minimnya partisipasi aktif siswa. Faktor-faktor tersebut dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran apabila tidak diatasi dengan strategi yang tepat.

Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur dan sumber daya. Masih banyak sekolah di Indonesia yang belum memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, akses internet stabil, maupun ruang kelas yang

76 Stefany, E. M., & Diana, L. M. (2024). "Project Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis dalam Pembelajaran Abad ke-21". *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 4(2), 78-88.

mendukung pembelajaran digital. Kondisi ini terutama terasa di wilayah terpencil yang masih menghadapi keterbatasan fasilitas penunjang pendidikan.

Ketiadaan fasilitas yang memadai berpengaruh langsung terhadap keberhasilan pembelajaran interaktif. Siswa tidak dapat mengakses media pembelajaran digital yang seharusnya memperkaya proses belajar mereka. Akibatnya, guru juga kesulitan menerapkan metode yang berbasis teknologi dan kolaboratif.

Selain faktor infrastruktur, keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif juga belum merata. Tidak semua guru memiliki pemahaman yang baik terkait strategi pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian guru masih terbiasa dengan metode ceramah konvensional yang sudah mereka kuasai sejak lama.

Kurangnya pelatihan menyebabkan guru kesulitan mengoperasikan perangkat digital dan platform pembelajaran daring. Padahal, keterampilan tersebut sangat penting dalam mendukung pembelajaran interaktif. Tanpa penguasaan teknologi, guru sulit berinovasi dan mengoptimalkan proses belajar siswa.

Tantangan lain yang kerap muncul adalah keterbatasan waktu. Model pembelajaran interaktif biasanya membutuhkan alokasi waktu lebih panjang dibandingkan metode ceramah. Kegiatan seperti diskusi, kerja kelompok, maupun praktik langsung memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang terstruktur.

Dengan waktu pembelajaran yang terbatas, guru sering kali tidak dapat melaksanakan seluruh rangkaian aktivitas interaktif secara maksimal. Apalagi, beban materi dalam kurikulum cukup

padat sehingga menuntut efisiensi waktu. Hal ini membuat guru harus pintar mengelola strategi pembelajaran agar tetap efektif.

Partisipasi aktif siswa juga menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran interaktif. Tidak semua siswa memiliki keberanian, kepercayaan diri, atau motivasi untuk terlibat aktif dalam diskusi. Beberapa di antaranya cenderung pasif, malu, atau enggan berpendapat di depan kelas.⁷⁷

Rendahnya partisipasi siswa tentu menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Proses interaksi yang seharusnya menjadi inti dari pembelajaran interaktif menjadi kurang optimal. Akibatnya, manfaat model pembelajaran ini tidak sepenuhnya dapat dirasakan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, sekolah perlu berinvestasi pada infrastruktur yang memadai. Penyediaan perangkat teknologi, jaringan internet, dan fasilitas pendukung harus menjadi prioritas. Kerja sama dengan pemerintah maupun pihak swasta juga dapat membantu penyediaan sarana pembelajaran yang lebih baik.

Selain itu, guru harus mendapat pelatihan dan pengembangan profesional secara berkelanjutan. Pelatihan ini difokuskan pada keterampilan digital, strategi pembelajaran inovatif, serta pemanfaatan media interaktif. Kolaborasi antar guru juga penting untuk berbagi pengalaman dan meningkatkan kompetensi bersama.

77 Damaiyani, D., Cibro, R. D., Salsabilah, T., Sembiring, E. F., Siregar, A. N., Susanto, R., & Dalimunthe, S. F. (2025). *"Tantangan Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif dan Aktif Dalam Diskusi Materi Pembelajaran Sel"*. Journal of Religion Education Accounting and Law, 2(1), 678-685.

Guru juga perlu menyusun perencanaan waktu yang efektif agar pembelajaran interaktif dapat berjalan optimal. Strategi *blended learning*, yang memadukan pembelajaran tatap muka dan daring, bisa menjadi solusi. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mempelajari materi dasar secara mandiri di rumah, sementara waktu di kelas digunakan untuk aktivitas diskusi, praktik, dan pemecahan masalah.

Lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung juga harus diciptakan oleh guru. Suasana kelas yang positif akan mendorong siswa lebih berani berpartisipasi. Guru dapat menggunakan berbagai strategi, seperti *ice breaking*, sistem *reward*, hingga gamifikasi, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷⁸

Dengan penerapan solusi yang konsisten, tantangan dalam pembelajaran interaktif dapat diatasi secara bertahap. Guru dan siswa akan lebih siap menghadapi proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif, berpikir kritis, serta pemecahan masalah. Hal ini pada akhirnya akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan era digital.

Refleksi Bab VIII

Bab ini menegaskan bahwa pergeseran dari teacher-centered ke student-centered tidak cukup dengan mengganti metode, tetapi menuntut perubahan cara berpikir: siswa sebagai subjek yang

⁷⁸ Harahap, D., Silalahi, D., Hutagalung, E., Purba, M., & Tansliova, L. (2024). "*Analisis tantangan dan solusi guru dalam implementasi strategi pembelajaran*". Qistina: Jurnal Multidisiplin Indonesia, 3(1), 778-782.

membangun pengetahuan, guru sebagai perancang pengalaman belajar. Discovery, Inquiry, PBL, dan PjBL hanyalah “kendaraan”; yang menentukan adalah konteks, tujuan, dan kesiapan ekosistem (guru, sarana, budaya kelas).

Di lapangan, tantangan paling nyata adalah keterbatasan waktu, literasi pedagogi-teknologi, serta keberagaman kesiapan siswa. Refleksi pentingnya: jangan memaksakan satu model untuk semua materi. Mulailah dari masalah otentik yang dekat dengan kehidupan siswa, rancang alur yang ringkas, gunakan rubrik jelas, dan sisipkan jeda refleksi di tiap siklus belajar agar siswa melihat makna dari prosesnya.

Model interaktif bermakna bila menghasilkan transfer ke kehidupan nyata: kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Itu terjadi ketika guru menyiapkan pertanyaan pemantik berkualitas, sumber belajar beragam (data, peta, video, narasumber lokal), serta penilaian autentik (produk, presentasi, jurnal refleksi) yang menilai proses dan hasil.

Secara institusional, keberhasilan menuntut dukungan sistemik: penguatan infrastruktur, jadwal yang memberi ruang proyek, komunitas belajar guru, dan budaya sekolah yang menghargai eksplorasi—bukan sekadar capaian kognitif cepat. Kolaborasi dengan orang tua dan komunitas lokal memperkaya konteks sekaligus menumbuhkan kepedulian sosial siswa.

Pertanyaan dan Tugas

1. Mengapa pembelajaran IPS membutuhkan model pembelajaran interaktif? Berikan penjelasan!

2. Menurut anda hal-hal apakah yang menjadi pertimbangan untuk memilih dan menentukan model pembelajaran interaktif? Berikan penjelasan!
3. Bentuk keterampilan apa yang dihasilkan jika pembelajaran interaktif menggunakan model *Inquiry Learning*, *Discovery Learning* dan *Problem Base Learning*? Berikan penjelasan!
4. Apakah bentuk kendala penggunaan model pembelajaran interaktif terutama dalam pembelajaran IPS? Berikan penjelasan solusinya!
5. Menurut anda apakah Strategi *blended learning*, yang memadukan pembelajaran tatap muka dan daring dapat mendukung keberhasilan pembelajaran IPS? Berikan penjelasan !

BAB IX

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DIGITAL

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih adaptif terhadap kebutuhan zaman. Salah satu inovasi penting yang lahir dari perkembangan TIK adalah pengembangan model pembelajaran digital. Model ini dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar melalui pemanfaatan teknologi.

Model pembelajaran digital memungkinkan terjadinya integrasi antara pembelajaran daring (*online*) dan luring (*offline*), yang dikenal dengan istilah *blended learning*. Pendekatan ini menggabungkan keunggulan interaksi langsung di kelas dengan fleksibilitas akses materi secara digital. Menurut Saripudin (2015), pemanfaatan teknologi Web 2.0 dalam pembelajaran abad ke-21 dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui pendekatan berbasis proyek dan kolaboratif.

Selain *blended learning*, pemanfaatan perangkat mobile dalam kegiatan belajar juga semakin berkembang. Konsep ini dikenal dengan *mobile learning*, yang memungkinkan siswa mengakses materi dan melakukan aktivitas pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Penelitian Rahmat et al. (2019) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk mata pelajaran simulasi digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Di sisi lain, pengembangan bahan ajar digital juga berperan penting dalam mendukung literasi digital mahasiswa. Setiadi et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan bahan ajar digital dalam model *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengakses, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi secara efektif. Dengan demikian, bahan ajar digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk keterampilan literasi digital yang sangat relevan di era globalisasi.

Meskipun menawarkan berbagai keunggulan, implementasi model pembelajaran digital tidak terlepas dari tantangan. Beberapa di antaranya adalah kesiapan infrastruktur, kompetensi digital guru dan siswa, serta desain kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi. Infrastruktur yang belum merata, terutama di daerah terpencil, sering kali menjadi hambatan utama. Selain itu, masih banyak pendidik yang membutuhkan peningkatan kapasitas dalam menguasai teknologi digital.

Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran digital harus mempertimbangkan aspek infrastruktur, kesiapan sumber daya manusia, dan kurikulum. Keterpaduan ketiga aspek ini akan

menentukan keberhasilan dan keberlanjutan inovasi pendidikan digital. Strategi yang terarah diperlukan agar pemanfaatan teknologi benar-benar berdampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus utama pembahasan pada bab ini adalah strategi dan pendekatan dalam pengembangan model pembelajaran digital yang efektif serta implikasinya bagi peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Beberapa rumusan masalah yang dikaji antara lain: (1) bagaimana peran dan kesiapan pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital; (2) bagaimana strategi efektif mewujudkan digitalisasi sekolah; dan (3) bagaimana pengembangan metode pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai adalah: (1) mengetahui kesiapan dan peran aktif pendidik dalam pemanfaatan teknologi digital guna meningkatkan efektivitas pembelajaran; (2) mengidentifikasi strategi implementasi digitalisasi sekolah yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan kompetensi digital pendidik; serta (3) merancang dan menerapkan metode pembelajaran digital yang inovatif dan efektif untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di era digital.

Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran digital tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pembentukan budaya belajar baru yang lebih adaptif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Hal ini diharapkan dapat menjawab tantangan pendidikan di era digital sekaligus membuka peluang

untuk menciptakan generasi yang melek teknologi, kreatif, dan siap bersaing di tingkat global.

Konsep Pembelajaran Digital

Digitalisasi telah menjadi jembatan penting dalam menggerakkan roda pendidikan. Kehadiran era digital menandai sebuah zaman baru yang terus berkembang pesat dan tidak dapat dihentikan oleh manusia. Hampir seluruh kegiatan kini dapat dilakukan dengan cara yang lebih canggih, efisien, dan cepat. Perkembangan ini juga berdampak signifikan pada dunia pendidikan. Untuk mengimplementasikan digitalisasi dalam pendidikan, dibutuhkan berbagai persiapan, mulai dari pengembangan sumber daya manusia, penyediaan infrastruktur, hingga regulasi yang mendukung. Penggunaan digitalisasi sebagai media pembelajaran kini telah menjadi keniscayaan, yang mendorong lahirnya berbagai inovasi media pendidikan dari waktu ke waktu.

Pembelajaran yang dirancang dengan bantuan teknologi memungkinkan hadirnya pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis digital diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Dunia digital kini semakin erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi terus menghadirkan peluang baru untuk belajar, sehingga pendidik dituntut untuk beradaptasi dengan lanskap informasi yang terus berubah. Guru dan siswa tidak

lagi harus selalu bertatap muka secara langsung, karena sumber ilmu tidak hanya terbatas pada guru semata. Dalam konteks ini, pendidikan digital dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan teknologi digital secara kreatif, atau yang sering disebut dengan *technology-enhanced learning* (TEL) maupun *e-learning*.

Secara prinsip, pendidikan digital menekankan beberapa hal, yaitu personalisasi, keterlibatan aktif peserta didik, aksesibilitas, serta adanya penilaian yang terukur. Dengan prinsip tersebut, pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk mendukung keberhasilan proses pendidikan. Setidaknya terdapat tiga fungsi utama yang dapat dioptimalkan dalam pembelajaran digital, yakni sebagai sarana penunjang kegiatan belajar, sebagai wahana interaksi, serta sebagai media evaluasi pembelajaran.

Tuntutan era Revolusi Industri 4.0 semakin memperkuat urgensi penerapan pembelajaran digital. Lembaga pendidikan dituntut untuk segera mengadopsi pembelajaran berbasis digital, baik dalam bentuk tatap muka yang diperkaya teknologi maupun dalam bentuk pembelajaran daring. Dengan cara ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terdorong untuk memahami dan menguasai teknologi digital sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

Agar program digitalisasi dapat berjalan dengan baik, sekolah harus menyusun perencanaan yang sistematis. Beberapa langkah penting yang dapat ditempuh antara lain meningkatkan kompetensi guru, melengkapi sarana dan prasarana, mulai menerapkan metode pembelajaran digital secara bertahap, serta mendorong digitalisasi seluruh sistem yang ada di sekolah.

Peran pendidik dalam era digitalisasi menjadi semakin kompleks. Guru tidak hanya bertugas mendidik, melainkan juga dituntut memiliki kualitas akademik, etika, serta kemampuan penguasaan teknologi. Guru yang baik tidak hanya mengajar, tetapi juga mampu menjadi teladan, sekaligus berperan dalam mengukur, mengevaluasi, dan memantau perkembangan siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁷⁹

Dalam praktiknya, guru perlu mengintegrasikan perangkat digital dalam proses pembelajaran. Misalnya, penyampaian materi melalui presentasi *PowerPoint* yang interaktif, penggunaan video pendek sebagai pendukung penjelasan, atau pemberian tugas berbasis teknologi yang mendorong kreativitas siswa. Hal ini tidak hanya melatih keterampilan digital peserta didik, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, terutama bagi siswa di daerah yang selama ini terbatas akses terhadap teknologi.

Melalui penerapan digitalisasi pendidikan, terdapat sejumlah manfaat yang dapat dirasakan siswa. Pertama, siswa memiliki keinginan untuk menguasai keterampilan dalam mengoperasikan komputer dan perangkat digital lainnya. Kedua, siswa termotivasi untuk merancang dan menyajikan materi pembelajaran dengan desain yang menarik. Ketiga, siswa terdorong untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplorasi sumber belajar digital yang mendukung proses belajarnya.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital bukan hanya sekadar tren, tetapi merupakan kebutuhan mendesak dalam upaya

⁷⁹ Eggen, Paul & Don Kauchak (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks. Cetakan keenam

meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Guru, siswa, dan lembaga pendidikan dituntut untuk beradaptasi dan berkolaborasi dalam mengoptimalkan teknologi digital, sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat lebih bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan tantangan zaman.

Implementasi Digitalisasi di Sekolah

Digitalisasi di lembaga pendidikan merupakan sebuah kebutuhan mendesak seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Seorang pendidik dituntut untuk berinovasi dalam memberikan layanan pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media berbasis digital. Meski proses mewujudkan digitalisasi sekolah bukan hal yang mudah, institusi pendidikan perlu segera mengimplementasikannya untuk mempersiapkan pendidik yang profesional, kompeten, dan tidak tertinggal dalam penguasaan teknologi.

Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah memberikan pelatihan mengenai keterampilan digital bagi guru. Setiap pendidik harus membekali diri dengan pemahaman yang memadai sebelum menerapkan pendidikan berbasis digital. Pelatihan tersebut mencakup penguasaan aplikasi pendukung pembelajaran, pemanfaatan internet secara optimal, penggunaan berbagai sumber daya digital, hingga strategi pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah tidak dapat hanya bergantung pada program pelatihan pemerintah, melainkan juga perlu menginisiasi program pelatihan mandiri yang melibatkan instruktur berpengalaman. Untuk itu, lembaga pendidikan harus menyiapkan anggaran khusus agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan efektif.

Selain pelatihan guru, sekolah juga perlu melengkapi fasilitas pembelajaran berbasis digital. Sarana seperti laptop, proyektor, dan perangkat pendukung lainnya harus tersedia di setiap ruang kelas. Pemanfaatan perangkat ini akan mempermudah proses penyajian materi, sekaligus meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Pemerintah telah berupaya mendukung dengan mendistribusikan perangkat tablet ke sekolah-sekolah, sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai media belajar. Lebih dari itu, setiap kelas idealnya dilengkapi dengan soket listrik yang memadai untuk mendukung penggunaan perangkat digital secara optimal.

Langkah berikutnya adalah penerapan sistem *e-learning*. *E-learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana utama, baik melalui pertemuan virtual berbasis video konferensi maupun penyediaan materi dalam bentuk digital. Melalui *e-learning*, kegiatan belajar dapat dilakukan secara fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu. Siswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran menjadi lebih terbuka, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital.⁸⁰

Dengan demikian, pewujudan digitalisasi sekolah menuntut adanya sinergi antara pengembangan kompetensi guru, penyediaan sarana dan prasarana, serta pemanfaatan sistem *e-learning*. Ketiga aspek tersebut saling melengkapi untuk menciptakan ekosistem pendidikan digital yang efektif dan berkelanjutan.

⁸⁰ Hartanto, W. 2016. Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial, 10(1): 1-15

Metode dalam Pembelajaran Digital

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 telah membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam hal metode pembelajaran. Pendidik dituntut untuk menguasai metode pembelajaran digital agar dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman. Penguasaan ini tidak hanya berfungsi sebagai keterampilan tambahan, melainkan sudah menjadi kompetensi yang wajib dimiliki.

Pembelajaran digital dapat berjalan apabila terdapat interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Interaksi ini harus didukung oleh perangkat teknologi, baik berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Williams (1999) menegaskan bahwa perangkat keras diperlukan untuk menampilkan data pembelajaran, sedangkan Kenji (1998) menambahkan pentingnya perangkat lunak sebagai sarana untuk mengakses dan membagikan data.

Metode pembelajaran digital yang banyak diterapkan saat ini meliputi metode daring (*online learning*), *blended learning*, dan *hybrid learning*. Masing-masing metode memiliki keunikan, serta kelebihan dan keterbatasan, sehingga penerapannya harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Metode daring merupakan pembelajaran yang dilakukan sepenuhnya dalam jaringan. Metode ini dinilai inovatif karena sesuai dengan tuntutan era revolusi industri 4.0, serta mendukung penguasaan kompetensi abad ke-21. Secara umum, metode daring

terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu *synchronous learning* dan *asynchronous learning*.⁸¹

Synchronous learning adalah pembelajaran yang berlangsung secara bersamaan antara pendidik dan peserta didik melalui media virtual. Interaksi tatap muka terjadi secara langsung meskipun tidak berada di satu ruang fisik. Kelebihan metode ini adalah terjalinnya komunikasi dua arah secara intensif, namun kelemahannya adalah membutuhkan jadwal yang ketat, koneksi internet stabil, dan konsumsi kuota yang relatif besar.

Sebaliknya, *asynchronous learning* menawarkan fleksibilitas karena tidak mengharuskan pendidik dan peserta didik hadir secara bersamaan. Metode ini semakin populer sejak pandemi Covid-19. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja melalui berbagai media seperti *e-learning*, *mobile learning*, forum diskusi, media sosial, *learning management system* (LMS), maupun video pelatihan. Dengan demikian, siswa dapat belajar sesuai waktu dan kecepatan masing-masing.

Selain metode daring, terdapat metode *blended learning* yang merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan daring. Metode ini berupaya menggabungkan kelebihan dari kedua pendekatan tersebut. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung di kelas sekaligus fleksibilitas mengakses materi secara digital.⁸²

81 Sudirman, S. (2002). E-learning (Pembelajaran elektronik) sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 42.

82 Idris, H. 2011. Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Iqra'*. Vol.5. No.1: 61-73

Menurut Teach Thought Staff (2022), *blended learning* memiliki banyak variasi, antara lain *flex blended learning*, *flipped classroom*, *station rotation*, *lab rotation*, hingga *project-based blended learning*. Masing-masing jenis memiliki karakteristik tersendiri, seperti menekankan proyek, rotasi stasiun belajar, atau pembelajaran mandiri yang dipadukan dengan tatap muka.

Model *flipped classroom* misalnya, memberi kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi terlebih dahulu secara online di rumah, kemudian memperdalam pemahaman dan melakukan latihan di kelas. Sementara itu, *station rotation* mengatur waktu belajar dalam beberapa stasiun atau titik, sehingga peserta didik bergiliran mengikuti aktivitas yang berbeda dalam satu pertemuan tatap muka.

Selain *blended learning*, terdapat pula metode *hybrid learning*. Metode ini juga menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring, namun dengan proporsi yang lebih seimbang, biasanya 50:50. Peserta didik dapat memilih untuk hadir secara langsung atau mengikuti pembelajaran melalui platform digital seperti Zoom, Microsoft Teams, atau Google Meet.

Keunggulan *hybrid learning* adalah kemampuannya mengakomodasi peserta didik dengan kondisi yang berbeda. Mereka yang hadir di kelas tetap mendapatkan bimbingan langsung dari guru, sementara yang belajar secara daring tetap dapat berpartisipasi dalam diskusi. Dengan demikian, keterpaduan pembelajaran tatap muka, komputer, dan internet dapat tercapai dalam satu sistem.

Penerapan metode daring, *blended learning*, maupun *hybrid learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan

kualitas pembelajaran. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terbiasa memanfaatkan teknologi, berpikir kritis, berkolaborasi, serta berkomunikasi secara efektif. Kompetensi tersebut merupakan bekal penting dalam menghadapi tantangan era digital.⁸³

Namun, keberhasilan metode pembelajaran digital tetap bergantung pada kesiapan pendidik, sarana dan prasarana, serta dukungan kurikulum. Tanpa kesiapan yang matang, metode ini bisa saja menjadi hambatan baru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menguasai keterampilan digital, sementara sekolah wajib menyediakan infrastruktur yang memadai.

Dengan penerapan yang tepat, pembelajaran digital mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Inovasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk manusia yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global.

Refleksi Bab IX

Bab ini menegaskan bahwa pengembangan model pembelajaran digital bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan yang mendesak di era Revolusi Industri 4.0 dan transformasi digital. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana strategis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, fleksibel, dan relevan dengan tuntutan zaman.

83 Firdausi, F. J. (2020). Wacana Penerapan Hybrid Learning oleh Kemendikbud.

Refleksi penting yang dapat dipetik adalah bahwa guru dan siswa perlu memandang digitalisasi bukan sebagai beban, melainkan sebagai peluang. Guru dituntut untuk menguasai keterampilan digital, merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi, sekaligus membangun ekosistem belajar yang kolaboratif dan kreatif. Di sisi lain, siswa didorong untuk aktif, mandiri, dan kritis dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana eksplorasi pengetahuan.

Namun, keberhasilan digitalisasi tidak bisa dilepaskan dari tiga aspek kunci: infrastruktur, kesiapan sumber daya manusia, dan kurikulum yang relevan. Tanpa dukungan sarana prasarana yang memadai, pelatihan guru yang berkelanjutan, serta kebijakan pendidikan yang adaptif, digitalisasi bisa berakhir hanya sebagai jargon. Karena itu, peran sekolah dan pemerintah sangat penting dalam memastikan implementasi pembelajaran digital berjalan efektif dan berkelanjutan.

Akhirnya, bab ini mengingatkan kita bahwa pembelajaran digital bukan sekadar soal teknologi, melainkan tentang budaya belajar baru: budaya yang mendorong kreativitas, kolaborasi, literasi digital, dan kesiapan menghadapi tantangan global. Pendidikan di era digital harus mampu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga melek teknologi, inovatif, dan berkarakter.

Pertanyaan dan Tugas

1. Bagaimanakah strategi implementasi model pembelajaran IPS berbasis digital? Berikan penjelasan!

2. Berikan contoh bentuk-bentuk keunggulan penggunaan model pembelajaran berbasis digital sesuai materi IPS!
3. Menurut anda bagaimana pengembangan metode pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS? Berikan penjelasan!
4. Bagaimanakah peran lembaga pendidikan agar program digitalisasi pembelajaran dapat berjalan efektif? Berikan penjelasan!
5. Benarkah bahwa keberhasilan metode pembelajaran digital bergantung pada kesiapan guru? Berikan pejekasan berikut contoh yang mendukung!

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmalia, Siti Maulida & Neng DivaS. (2024). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Tujuan. Karimah Tauhid., 03(05), 6016-6017.
- Harefa, Indri Purnama Putri, dkk., (2024). Mengintegrasikan Teknologi dalam Perencanaan Pembelajaran: Meningkatkan Minat dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, Vol. 2, No. 6 Harahap, Dian, dkk., (2024).
- Analisis Tantangan dan Solusi Guru Dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, Vol. 3 No. 1
- Idham, N., dkk., (2023). Inovasi Pembelajaran. Edupedia Publisher., Hal. 42-45 Lestari & Kurnia. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, Vol. 4, No. 3.
- MEA, Firmina. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. **Inculco Journal of Christian Education**, Vol. 4, No. 3, hlm. 255
- Abidin, Zaenal. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran Dan Analisis Pembelajaran Dalam Desain Sistem Pembelajaran." *Jurnal Suhuf* 19, no. 1 (2007): 60–69. And Marzuki Nyamat. "Analisis

- Kebutuhan (Need Assessment) Dalam Desain Pembelajaran Disusun Oleh,” 2018. Hendrastomo,Grendi. “Dilema Dan Tantangan Pembelajaran E-Learning 1 (The Dilemma and the Challenge Of.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 4 (2008):1-13.[http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema dan Tantangan Pembelajaran Elearning ok.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132318574/Dilema%20dan%20Tantangan%20Pembelajaran%20Elearning%20ok.pdf).
- Hidayat, Edi.“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Mutu Sekolah (Pengaruh Dari Faktor Kinerja Mengajar Guru Dan Pemanfaatan Sumber Belajar).” *Jurnal Administrasi Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 81–88. <https://doi.org/10.17509/jap.v21i1.6663>.
- Khasinah, Siti, andElviana Elviana. “Need Analysis Dalam Pengembangan Kurikulum.” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 12, no. 4 (2022): 837.<https://doi.org/10.22373/jm.v12i4.17208>.
- Lewandowski, Clare M. “Wirausaha.” *The Effects of Brief Mindfulness Intervention on Acute PainExperience: An Examination of Individual Difference* 1, no. 01 (2015): 1–17. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Lukman, Lukman, andIshartiwi Ishartiwi. “Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2014): 109–22. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2523>.
- Magdalena, Ina, Mutia Saidah, and Putri Bunga Aulia. “Mengidentifikasi Kebutuhan PembelajaranPada Santri Di Pondok Pesantren An-Nuqthah.” *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2020): 314–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>. Mathematics,Applied. “Konsep Manajemen

Kepemimpinan Kepala Sekolah (Tinjauan Terhadap Kinerja Guru) (1),” 2016, 1–23.

Melandhany, Mareta, Winarno, and Widya Noventari. “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.” *Jurnal Civic Hukum* 9, no. 1 (2024): 20–29. <https://doi.org/10.22219/jch.v9i1.28757>.

Nurita, Lilin, Dian Ayu Larasati, Muhammad Ilyas Marzuqi, and Agung Stiawan. “Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Potensi Lokal Wilayah Cepu Untuk Siswa SMP Di Blora.” *Dialektika Pendidikan IPS* 2, no. 2 (2022): 48–61.

Nursyaidah, Nursyaidah. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik.” *Forum Faedagogik Khusus Juli* (2014): 70–79. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/JP/article/view/446/418>.

Parni. “Faktor Internal Dan Eksternal Pembelajaran.” *Tarbiya Islamica* 5, no. 1 (2017): 17–30.

Pertiwi, Fia Ayuning, Reza Hilmy Luayyin, and Mohammad Arifin. “Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis.” *JSE: Jurnal Sharia Economica* 2, no. 1 (2023): 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>.

Prakoso, Najma Annur, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Keterampilan Bertanya” 01, no. 05 (2023): 308–15.

Prasetya, Rizky. “Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Sekretaris.” *Jurnal Sekretari & Administrasi (Serasi)* 19,

- no. April (2021): 44–54.<https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/serasi/article/view/1437/977>.
- Rais, Rinovian, Muhammad Ihsan Dacholfany, Arief Yanto Rukmana, Romi Mesra, Firman Saleh, Dewilna Helmi, Fitriah, et al. *Pengembangan Perencanaan Program Pendidikan*, 2023.
- Sawitri, Erwin, Made Sumiati Astiti, and Yessi Fitriani. “Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 202–13.
- Sella, Fania, Farahma Raihan, Arfiansyah Putra, Rohid Bahrul, and Fatoni Muh. “Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas VII Di SMPN 3 Balung,” no. 3 (2024).
- Sriyuniati, Fera, Desi Handayani, Rini Frima, and Yentifa Armel. “Analisa Kesulitan Dan Kebutuhan Modul Pembelajaran Akuntansi Keuangan Menengah 1 Secara Mandiri.” *Akuntansi Dan Manajemen* 17, no. 2 (2022): 17–27.
- Supriadi, Supriadi. “Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 3, no. 2 (2017): 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.
- Surahman, Evi, Rustan Santaria, and Edi Indra Setiawan. “TANTANGAN PEMBELAJARAN DARING DI INDONESIA Pendahuluan Pembelajaran Daring Adalah Proses Pembelajaran Yang Dilakukan.” *Journal of Islamic Education Management* 5, no. 2 (2020): 94–95.

- Yasin, Ilyas. “Guru Profesional, Mutu Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran.” *Ainara Journal(Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 3, no. 1 (2022): 61–66. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.118>.
- Afandi, Muhammad Hafid. *Studi Komparasi Pedagogical Content Knowledge (PCK) Pendidikan IPS Indonesia (SMAN 2 Jember) Dengan Thailand (Chinorotwittayalai School)*, 2018.
- Alam Muhamad Ikbal Madrasah Aliyah Negeri, Panji, Garut A Jl Yani, GarutKota, Kabupaten Garut, and Jawa Barat. “MANAJEMEN PENGEMBANGAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU.” *Jurnal Islamic Education Manajemen* 3, no. 1 (2018):65–75. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/isema>.
- Azhari, Muhammad, Masyitah, Khairul Fahmi, Raudho Zaini, and Fauzi Fahmi. “Internalisasi Kurikulum Pendidikan Pada Sekolah Dasar Atau MadrasahIbtidaiyah.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan* 1, no. 1 (2022): 11–23.
- Chamdani, M, K C Suryandari, and I Suyanto. “... Model Research Based Learning Dengan Pendekatan Scientific Melalui Lesson Study Dalam PembelajaranIPS Di Sekolah Dasar Tahun 2015.” *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, no. November (2019): 673–82.
- Darling-Hammond, Linda. “Evaluating Teacher Effectiveness: How TeacherPerformance Assessments Can Measure and Improve Teaching.” *Center for American Progress*, no. October (2010): 1–36.<http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/detail?accno=ED535859>.

- Hanafy, Muh. Sain. “Pendidikan Multikultural Dan Dinamika Ruang Kebangsaan.” *Jurnal Diskursus Islam* 3, no. 1 (2015): 119–39. https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/diskursus_islam/article/view/198/145.
- Juliya, Mira, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih. “Pengembangan Keterampilan 4Cs Pada Pembelajaran IPS SD Dalam Materi Perubahan SosialBudaya.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, Desember 2021, no. 13 (2021): 189–99. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>.
- Nofrita, Dewi. “Pengembangan KompetensiGuru Pendidikan Dasar Pasca Sertifikasi.” *Madrasah*, 2012, 201–22. <https://doi.org/10.18860/jt.v0i0.2188>.
- Nugraha, Irfan Rizkiana Raja, Udin Supriadi, and Mokh. Iman Firmansyah. “Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa.” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 17, no. 1(2023): 39–47. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>.
- Nurhaidah, and M Insyah Musa. “Pengembangan Kompetensi Guru Terhadap Pelaksanaan Tugas Dalam Mewujudkan Tenaga Guru Yang Profesional.” *JurnalPesona Dasar* 2, no. 4 (2016): 18–19.
- Nurtanto, Muhammad, Universitas Sultan, and Ageng Tirtayasa. “MENGEMBANGKAN KOMPETENSI PROFESIONALISME GURU DALAM MENYIAPKAN PEMBELAJARANYANG BERMUTU,” n.d. Rachmaningtyas, Alfira Tara, and Riza Noviana Khoirunnisa. “Hubungan Antara Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Self-Regulated Learning Pada MahasiswaTahun

Pertama Di Masa Pandemi Covid-19 HUBUNGAN ANTARA DUKUNGAN SOSIAL TEMAN SEBAYA DAN SELF-REGULATED LEARNING PADA MAHASISWA TAHUN PERTAMA DI MASA PANDEMICOID-19.” *Character: Jurnal Penelitian Psikologi* 9, no. 1 (2022): 34–45.

Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. “Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions.” *Contemporary Educational Psychology* 25, no. 1 (2000): 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>.

Sihaloho, Lasmita, Agus Rahayu, and Lili Adi Wibowo. “Pengaruh Metakognitif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Efikasi Diri Siswa.” *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan* 6, no. 2 (2018): 121. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n2.p121-136>.

Solihin, Rahmat, Muhammad Iqbal, and Muhammad Tamsil Muin. “Konstruksi Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembelajaran.” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 3, no. 2 (2021): 85–94. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v3i2.1085>. Sowiyah. “Pengembangan Kompetensi Guru SD.” *Studi Ilimu-Ilmu Keislaman* 9, no. 1 (2010): 24.

Sudirman, I Nyoman, I Wayan Anto Wijaya, and Markandeya Bali. “AnalisisKebutuhan Guru Terhadap Bahan Ajar Interaktif IPAS Berbasis Tri Hita Karana Di Sekolah Dasar Negeri 2 Batur Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar ,Institut Teknologi Dan Pendidikan Bahan Ajar Interaktif Untuk Mata Pelajaran Integrasi Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS). Yang Berbasis Pada Nilai-Nilai Tri HitaKarana Di SDN 2 Batur

. Yang Lebih Mendalam Tentang Kebutuhan Mereka . Melalui Diskusi , Peneliti Dapat Memahami Penggunaan Bahan Ajar Yang Ada Dan Bagaimana Siswa Merespons . *Observasi Dapat IPAS Berbasis Tri Hita Karana Di SD Negeri 2 Batur* . Berdasarkan Data Yang Diperoleh Melalui , ” no. 6 (2024): 240–44.

Triyanah, Tia, and Edi Suryadi. “Iklim Sekolah Sebagai Determinan Semangat Kerja Guru Sekolah Menengah Kejuruan.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 72. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3333>.

Widodo, Sigit. “Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Melalui Isu-Isu Sosial Ekonomi Pasca Penggenangan Waduk Jatigede Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 2 Wado Kabupaten Sumedang Kelas Viii C.” *International Journal Pedagogy of Social Studies* 1, no. 2 (2017): 275. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v1i2.4712>.

Chaubey, D., & Bhattacharya, S. (2015). *The role of learning materials in the classroom and the importance of the content in the learning process*. *Journal of Educational Research*, 22(3), 49-60. Clinciu, M. (2023).

The importance of teaching materials in enhancing students' learning experiences. *Educational Tools and Methods*, 14(2), 111-120. Depdiknas. (2004). *Pokok Pedoman Umum Pengembangan Silabus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Gage, N. L., & Macsuga-Gage, A. S. (2017).

Classroommanagement: Creating a positive learning environment.
Journal of Education, 45(1), 38-47. Kunandar. (2011).

Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta:Rajawali Pers. Koutrouba, K. (2020). *The use of STEM education to enhance criticalthinking and problem-solving skills in students.* International Journal of STEM Education, 7(2), 23-35.

Mulyasa, E. (2007). *Manajemen berbasis sekolah dan kurikulum tingkat satuan pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya. Prameswari, D., & Budiyanto, I. (2017).

The role of teachingmaterials in effective learning outcomes. Journal of Educational Science, 5(2), 77-85. Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Adip, Wahyudi. “Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Pkn.” JESS: Jurnal Education Social Science 2, no. 1 (2022): 51–61. Amirah Zahra Muthi, Nuraida Rezeki Fadhilah, Desy Safitri, and Sujarwo Sujarwo. “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP.” Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya 1, no. 6 (2023): 104–16. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>.

Dani, Sulis Mawar. “Kemampuan Guru PAI Dalam Mengembangkan Materi Ajar Di SMK PAB 2 Helvetia.” All Fields of Science J-LAS 3, no. 1 (2023): 370–78.

Firmansyah, Haris. “Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri” 5 (2024): 466–74. Judiani,

- Sri. “Kreativitas Dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 17, no. 1 (2011): 56–69.
- <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.7>. Makki, M. Ismail, and Aflahah. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover.
- Megawati, Rintati, and Tutuk Ningsih. “Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).” *Jurnal Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 249–63.
- Rahman, Hardianto, Muhammad Faisal, and Afdhal Fatawuri Syamsuddin. “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 9, no. 1 (2024): 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>.
- Susanti Johan, Ria. “Peran Motivasi Dan Disiplin Dalam Menunjang Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Bidang Studi Ips.” *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 3 (2014): 275–86.
- Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD*, 2014. Zakiyawati, Salsa Wardha, Syunu Trihantoyo, Jurusan Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Surabaya. “Urgensi Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Jenjang Sekolah Menengah Kejuruan.” *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 9 (2021): 200–214.

- Sapriya. Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020, hlm. 81 Hamalik, Oemar. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, 2009, hlm. 120 Suyanto & Asep Jihad. Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global. Jakarta: Erlangga, 2013, hlm. 94 Tilaar, H.A.R. Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional. Jakarta: Grasindo, 2004, hlm. 59 Piaget, Jean. The Psychology of Intelligence. New York: Routledge, 2001, hlm. 106
- Mulyasa, E. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 132
- Danaswari Wahyu, R., Kartimi, & Roviati, E. (. “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem.” *Jurnal Scientiae Educatia Volume 2 Edisi 2* Vol.2, no. 4(2019): 1–17.
- Gunawan, Rudy. “Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar / Modul Pembelajaran” 1, no. was (2022):1–416.
- Najib, M Ainun, and Binti Maunah. *Inovasi Pendidikan Di Era Digital. Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 10, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/INOVASI_PENDIDIKAN_SEKOLAH_DASAR_DI_ERA/lrvIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Inovasi+Pendidikan%2BKristiawan,+M&pg=PA171&printsec=frontcover.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal*

- Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018):171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIEModel." *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Tiyas, Andita, TitikHaryati, Ratna Puspitasari, Sri Suneki, Asesmen Diagnostik, and Problem Base Learning. "Pancasila Dengan Model Pbl Kelas Xi Smk N 4 Semarang" 7 (2024): 9294–99.
- Utami, Rina Puji. "Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran DalamKegiatan Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Dharma Pendidikan* 12, no. 2 (2017): 62–81.
- Yespa Warinta, Kinanti Oktria, Jihan Annisa Zarah, Ariyanto. R, Rahmayuni Rahmayuni, and Wismanto Wismanto. "AnalisisPengembangan Pemilihan Media Bahan Ajar." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 2 (2024): 32–40.<https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2064>.
- Ananda, R., & Asrul.(2014). Evaluasi pembelajaran. Bandung: Citapustaka Media.
- Basiran, P. (2023). Penggunaan MediaPembelajaran Audio Visual pada Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Nurul Amin Al-Hidayah. Skripsi, Universitas Islam Negeri Saizu. Fauziah, dkk. (2024). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal IlmiahPendidikan Dasar, 9(3), 1980.

- Hakim, L. A. (2023). Analisis penggunaan instrumen non-tes dalam menilai sikap dan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 77–86.
- Novianti, R. (2022). Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis HOTS untuk meningkatkan kompetensi siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 45–57.
- Pratama, I. R., & Lestari, N. (2022). Pengembangan tes objektif berbasis digital untuk evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), 210–225.
- Siregar, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IX-5 SMP Negeri 12 Pekanbaru. *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Arief Cahyo Utomo, Zaenal Abidin, and Henry Aditya Rigiyan. (2020). Keefektifan Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Sikap Ilmiah Pada Mahasiswa PGSD. *Educational Journal of Bhayangkara* 1, no. 1, 1–12.
- Damaiyani, D., Cibro, R. D., Salsabilah, T., Sembiring, E. F., Siregar, A. N., Susanto, R., & Dalimunthe, S. F. (2025). Tantangan Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif dan Aktif Dalam Diskusi Materi Pembelajaran Sel. *Journal of Religion Education Accounting and Law*, 2(1), 678–685.
- Evy Maya Stefany and Luluk Mauli Diana. (2024). Project Based Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. 4, no. 2, 78–88.
- Harahap, D., Silalahi, D., Hutagalung, E., Purba, M., & Tansliova, L. (2024). Analisis tantangan dan solusi guru

- dalam implementasi strategi pembelajaran. *Qistina: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 3(1), 778-782.
- Hermin Nurhayati and Nuni Widiarti, Langlang Handayani. (2020). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 :3(2), 524–532, <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Intan Diah Purwandari, Sri Rahayu, and I Wayan Dasna. (2022). Inquiry Learning Model in Chemistry Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan MIPA* 23, no. 2, 681–691.
- Iryanto, N. D. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) sebagai Sistem Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Inovatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829-3840.
- Khasinah, S. (2021). Discovery learning: definisi, sintaksis, keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-413.
- Bandono. (2008). “Menyusun Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning CTL”. Tersedia pada <http://bandono.web.id/> (diakses 07 September 2010)
- Damaiyani, D., Cibro, R. D., Salsabilah, T., Sembiring, E.F., Siregar, A. N., Susanto, R., & Dalimunthe, S. F. (2025). Tantangan Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Interaktif dan Aktif Dalam Diskusi Materi Pembelajaran Sel. *Journal of Religion Education Accounting and Law*, 2(1), 678-685.
- Darmawan, E. Pembelajaran 2018. Implementasi Asynchronous Model Dalam Perancangan Aplikasi Simulasi Panduan Pecinta Alam Berbasis Android. *Jurnal Cloud Information*, 3(2): 13-19.

- Eggen, Paul & Don Kauchak (2012).Strategi dan Model Pembelajaran. Jakarta: Indeks. Cetakan keenam
- Evy Maya Stefany and Luluk Mauli Diana. (2024). ProjectBased Learning Sebagai Inovasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. 4, no. 2, 78–88.
- Firdausi, F. J. (2020).Wacana Penerapan Hybrid Learning oleh Kemendikbud. Hartanto, W. 2016. Penggunaan E-Learning Sebagai MediaPembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial,10(1): 1-15
- Idris, H. 2011. Pembelajaran Model Blended Learning. Jurnal Iqra'. Vol.5.No.1: 61-73
- Sudirman, S. (2002). E-learning (Pembelajaran elektronik) sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 42.

Biodata Penulis

Abdul Karim Lahir di Pati, anak seorang petani yang sekaligus sebagai guru ngaji di kampung, ayah Mansur dan Ibu Siti Khafsah merupakan anak kedua dari sembilan bersaudara. Menikah dengan Faizatun dikaruniai empat orang anak: Muhammad Zaim, Aliyatul Fikriyah, Mabrurotul Mustafidah, dan Azimatus Sa'diyah. Pendidikan dimulai dari Madrasah Wajib Belajar (MWB) setingkat MI atau SD lulus tahun 1974, melanjutkan ke Madrasah Diniyah-Tsanawiyah-Aliyah lulus 1982, sambil belajar ilmu-ilmu agama di Pondok Pesantren Raudlatul Ulum Guyangan Pati. S1 ditempuh di IKIP Negeri Malang sambil memperdalam ilmu agama di Pondok Pesantren Miftahul Huda Malang, mengambil S2 di UNNES Semarang dan S3 di UNINUS Bandung.

Setelah lulus S1 mengajar sebagai guru MAN 1 Pati dari tahun 1987–1996, guru SMA 1 Juwana tahun 1996–2001, selain mengajar di SMA sejak 1989 menjadi dosen luar biasa di STAIN Kudus. Lulus S2 tahun 2002 kemudian mutasi sebagai dosen tetap di STAIN Kudus hingga sekarang. Aktif mengajar di jenjang S1 dan S2, di IAIN Kudus, dan pernah mengajar di IPMAFA Margoyoso serta di Program Pascasarjana INSURI Ponorogo Jawa Timur. Pernah menjabat sebagai Sekretaris P3M, Ketua Jurusan Tarbiyah,

Ketua P2M semuanya di STAIN Kudus. Sejak STAIN alih status sebagai IAIN tahun 2018, mendapat tugas sebagai Dekan Fakultas tarbiyah hingga 2022. Saat ini sebagai guru besar (Profesor) di Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kudus yang sebelumnya berstatus sebagai STAIN dan IAIN Kudus.

Menulis di beberapa Jurnal Nasional/Internasional terindex Sinta/Scopus dan beberapa buku. Buku yang pernah diterbitkan antara lain:

1. Metodologi Penelitian Pendidikan Islam, STAIN Kudus, 2007;
2. Konsep 99 Kecerdasan Tarbawi Manusia Dalam Al-Qur'an (Editor), Penerbit: Sahabat, 2011;
3. Humanistic Education And Democratization Of Islamic Education For Civil Society (Editor), Penerbit: Sahabat, 2011;
4. Manajemen Pendidikan Lingkungan Hidup, Penerbit: Pustaka Ifada, Yogyakarta, 2012.
5. Aswaja Nahdliyah Konsepsi, Amaliyah dan Pengembangan, Penerbit: PCNU-Pati, 2012;
6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Penerbit: Nora Media Enterprise, 2015;
7. Paradigma Perubahan Menuju Revitalisasi sosial Keagamaan, Penerbit: Kataba Group 2018;
8. Islam Agama Cinta Damai, Upaya Menepis Radikalisme Beragama, Penerbit: CV. Pilar Nusantara Semarang, 2018.

9. Pendidikan Untuk Pembangunan Berkelanjutan, Pendekatan Manajemen Partisipatif, Penerbit: Arti Bumi Intaran, Yogyakarta, 2020.
10. Manajemen Madrasah Multikultural Studi Nilai-Nilai Pendidikan Penerapan dan Dampaknya di Indonesia, Penerbit: CV. Markumi, Yogyakarta, 2021.
11. Harmoni Masyarakat Pedesaan, Relasi Umat Beragama dan Kultur Damai, Penerbit: Zahir Publishing, Yogyakarta, 2023.

Kontak Person : 08122849289

Email : abdulkarim@uinsuku.ac.id

Buku yang ditulis Prof. Dr. H. Abdul Karim, M.Pd., ini menarik dan sudah sesuai prinsip pendidikan yang diteorikan John Dewey (1859-1952) yang menekankan pendidikan harus merefleksikan dan memperbaiki masyarakat (education must reflect and improve society). Hal ini sangat mendasari aspek relevansi kehidupan nyata dalam "Kelas Hidup."

(Dr. Hamidulloh Ibda, Mpd Wakil Rektor INISNU Temanggung)

Diterbitkan oleh:

MATA KATA INSPIRASI

(Anggota IKAPI No. 146/DIY/2021) Gampingan RT 003, Dusun Munggang,
Desa Sitimulyo, Kecamatan Piyungan, Kabupaten Bantul

Email: matakatainspirasi@gmail.com | www.matakatainspirasi.id

