**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran IPS Dalam Menghadapi Era Society 5.0**

Andi Nur Ramadani1, Hasmiah Herawaty2

*Correspondent e-mail:* andinurramadani119@gmail.com

Tadris IPS, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan-pengembangan pada pembelajaran IPS yang berbasis teknologi dalam menghadapi *era society* 5.0 sebagai bentuk inovasi yang bertumpu pada manusia. Penelitian ini memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS khususnya untuk menghadapi perkembangan zaman yang memanfatkan teknologi sebagai penunjang kehidupan masyarakat pada *era society* 5.0. Jenis metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskrfitif. Data dan informasi yang telah diperoleh, selanjutnya dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat beberapa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yakni seperti penggunaan e-book, media pembelajaran bermain berbasis digital, serta komik digital yang mampu dikembangkan penggunaan media tersebut. Pemanfaatan berbagai jenis teknologi dan informasi dan komunikasi seperti media pembelajaran berbasis teknologi, dan sejenisnya sangat diperlukan saat ini untuk menunjang pembelajaran IPS dalam menghadapi *era society 5.0*.

**PENDAHULUAN**

Perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat sehingga mengharuskan untuk siap menghadapi berbagai perubahan-perubahan yang berkaitan dengan aspek-aspek kehidupan. Salah satu perubahan yang tengah dialami saat ini yakni era *society* 5.0. *Society* 5.0 adalah manusia yang dapat menyelesaikan tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri dan berpusat pada teknologi (Nastiti and ’Abdu 2020).

Di masa era 5.0 berbagai aspek kehidupan akan erat kaitannya dengan teknologi, sehingga manusia dituntut agar mampu berinovasi dan beradaptasi di era yang sangat maju. Konsep era *society* 5.0 pertama kali diperkenalkan oleh Jepang, merupakan suatu konsep yang mengharuskan seseorang untuk melaksanakan segala aktivitas di dalam masyarakat berpusat kepada masyarakat yang sejalan dengan teknologi. Konsep ini muncul karena pengembangan era revolusi industri 4.0 dianggap terlalu memfokuskan tenaga buatan serta berpotensi menurunkan derajat manusia. Melalui *society* 5.0 manusia diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuanya dengan memanfaatkan teknologi yang telah ada atau yang telah berkembang. Pendidikan memiliki peran sentral dalam perkembangan era *society* 5.0 yakni untuk menghasilkan SDM yang berkualitas .

Pendidikan merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pada dasarnya pendidikan menjadi kebutuhan manusia untuk dapat mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki seseorang dapat dioptimalkan dengan tujuan agar manusia dapat berpartisipasi dalam pembangunan bangsa. Pendidikan di Indonesia saat ini berada pada era 4.0, mulai memodifikasi kegiatan pengajaran dengan pemanfaatan kemajuan teknologi seperti memanfaatkan jaringan internet yang menghubungkan antara pengajar dan peserta didik. Selain itu, sistem pelaksanaan ujian nasional sejak tahun 2013 telah dilaksanakan secara *online* dengan komputerisasi yang sebelumnya masih menggunakan kertas pada lembar soal dan lembar jawaban bagi peserta didik, begitupun pada sistem penerimaan peserta didik baru, sudah dilaksanakan secara *online* mulai dari pendaftaran, ujian sampai dengan pengumuman (Rahayu 2021).

Untuk menghadapi kondisi kehidupan era *society* 5.0, pendidik diharapkan mampu bertindak secara intens dengan memberikan pemahaman awal tentang konsep era *society* 5.0 kepada peserta didik serta tidak hanya berfokus kepada satu sumber pembelajaran saja seperti buku paket melainkan tenaga pendidik berkembang untuk memberi informasi dari berbagai sumber pembelajaran. Para pendidik tidak hanya memfokuskan kepada pemberian materi dengan metode tradisional, yang terkadang masih memusatkan dirinya pada proses pembelajaran serta memberatkan para peserta didik dalam pemberian tugas dan memfokuskan pada penyaluran ilmu pada proses pembelajaran (Indarta et al. 2022). Pendidikan menyongsong era society 5.0 menitik beratkan pada empat kompetensi wajib dalam pembelajaran, yaitu *knowledge, skills, attitude* dan *value*. *Knowledge* dan *skill* berhubungan erat dengan kompetensi siswa, sedangkan *attitude* dan *value* berkaitan dengan pembentukan karakter siswa.

Salah satu pembelajaran yang terkadang masih menggunakan media pembelajaran yang tradisional yakni pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran hanya memanfaatkan buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang telah berkembang saat ini. Dalam pembelajaran ips tidak jarang pengajar hanya meminta peserta didik untuk terus menerus menghafal materi pembelajaran yang terdapat di buku paket (Eko Suprayitno 2021).

Jika pembelajaran IPS selama ini masih diteruskan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran dalam mengumpulkan informasi, fakta dan penghafalan serta kurang diarahkan pada proses pembelajaran yang kurang bermakna maka pembelajaran IPS akan terus tidak mampu membantu peserta didiknya untuk dapat hidup secara efektif menuju era society 5.0. Oleh karena itu sudah saatnya pendidik mengubah paradigma berpikir dan bertindak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran IPS dalam menghadapi era *society* 5.0.

**METODE**

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif deskriktif. Penelitian deskriktif ialah menganalisis lalu mendeskripsikan serta menelaah permasalahan secara gamblang dengan menggunakan dan memanfaatkan sumber dari kajian pustaka (*library research*) berdasarkan pada faktualisasi atau realisme. Metodologi kualitatif menjadi mekanisme penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau istilah-istilah tertulis atau ucapan (lisan) atau dari bentuk tindakan kebijakan.

Sedangkan untuk metode pengumpulan data yang dipakai penulis merupakan metode penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan (*library research*) ialah penelitian yang dilakukan dengan mengutip beberapa literatur-literatur misalnya buku, majalah, brosur dan karangan lainnya yang erat hubungannya dengan permasalahan yang diteliti. Dengan kata lain penulis mengumpulkan data sehubungan dengan objek yang akan diteliti kemudian menyimpulkan hasil data yang telah ditemukan sebelumnya. Tujuan penelitian kualitatif adalah memahami pandangan individu, mencaritemukan dan menjelaskan proses, dan menggali informasi mendalam tentang subjek atau latar penelitian yang terbatas. Sumber data penelitian ini berupa data sekunder. Data sekunder melalui metode ini diperoleh dengan browsing di internet, jurnal, artikel, dan buku-buku literatur serta sumber-sumber lain yang relevan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran IPS dalam menghadapi era *society* 5.0.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Era society 5.0**

 Era *society* 5.0 atau biasa dikenal juga dengan era super *smart* adalah sebuah era yang dicetuskan oleh pemerintah Jepang pada tahun 2019. Era *society* 5.0 mengharuskan masyarakat untuk bisa menyelesaikan masalah sosial dengan memanfaatkan teknologi seperti *internet of think,* teknologi robot, bahkan *big* data sehingga dapat memenuhi kebutuhan manusia. Secara harfiah, masyarakat 5.0 memiliki konsep teknologi data yang dikumpulkan oleh *internet of think* kemudian ditransformasikan pada kecerdasan buatan untuk menjadi sesuatu yang dapat membantu orang agar membuat hidup menjadi lebih baik dan menjadi lebih mudah (Ratnaenci and Hudaidah 2021).

 Melalui era *society* 5.0, kecerdasan buatan yang memperhatikan sisi kemanusiaan yang akan mentransformasikan jutaan data yang telah dikumpul melalui internet dalam semua sektor bidang kehidupan masyarakat. Dengan demikian maka diharapkan akan menjadi suatu kearifan baru dalam tatanan kehidpan bermasyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa transformasi ini akan membantu manusia untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Dibutuhkan berbagai *future* servis dalam berbagai sektor, guna mencapai sebuah masyarakat yang biasa didefinisikan sebagai super *smart society*. Hal ini dapat dipenuhi dengan adanya kemampuan mengelola teknologi yang kuat, serta didukung dengan adanya sumber daya manusia yang kompeten dalam bidangnya masing-masing untuk menjalankan profesinya secara digitalisasi sekaligus dapat berkontribusi untuk memberikan layanan yang baik bagi masyarakat (Umro 2021)(Islamiyah 2017).

 Pada dasarnya manusia memiliki peran sebagai masyarakat yang hadir sebagai suatu sistem sosial dan bergerak secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Pergeseran mobilitas akan menimbulkan tantangan baru dalam menghadapi era *society* 5.0. Dibutuhkan sebuah upaya atau terobosan baru untuk menghadapinya. Tantangan tersebut muncul dalam berbagai sektor termasuk pada bidang pendidikan. Contoh guru harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik mampu memiliki keterampilan 5C. terutama dengan hadirnya teknologi diharapkan bagi guru dapat memanfaatkan dengan baik yang mampu menjadi media pendukung bagi pengajar agar setiap aktifitas pembelajaran dapat dilakukan efisien dan tepat (Sabri 2019).

**Media Pembelajaran Era *Society* 5.0**

 Pada umumnya pemanfaatan dan penggunaan teknologi dari kecerdasan buatan (*artificial intellegency)* yang telah ada pada era 4.0, kemudian diformulasikan dalam bentuk pengembangan inovasi dari hasil kombinasi pengetahuan dan kemanusiaan. Hal tersebut diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tantangan yang dialami masyarakat pada era *society* 5.0. Dengan demikian dalam upaya merealisasikan pembelajaran yang inovatif dan memenuhi perkembangan dan tantangan pada era *society* 5.0 maka diperlukan inovasi teknologi yang mendukung pendekatan pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran dan menghasilkan sebuah proses pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna nantinya akan memperbaiki kualitas kompetensi dalam hal berpikir kritis, bernalar, kreatatif, komunikatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan *problem solving*.

 Akibat perkembangan teknologi yang cukup pesat, saat ini banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, tetapi harus sejalan dengan subjek pembelajaran bagi setiap mata pelajarannya. Hal tersebut menunjukkan perkembangan teknologi saat ini merupakan bentuk konkrit bahwa perkembangan media pembelajaran sangat berhubungan dengan era *society* 5.0. Teknologi dan pendidikan sudah tidak dapat lagi dipisahkan, kemajuan teknologi mampu mengubah tatanan proses pembelajaran yang dirasa sebelumnya kurang efektif dan kurangnya minat dari peserta didik kini data diubah pandangan tersebut (Hamzah and Khoiruman 2022).

 Era *society* 5.0 membutuhkan pengembangan media pembelajaran dari teknologi sebelumnya, yang terus mengalami peningkatan dalam kuantitas penggunaan maupun kualitasnya. Di era 4.0 telah banyak pengajar menggunakan multimedia interaktif. Media interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang memuat berbagai macam konten. Kontennya biasa berupa gambar, video, teks, grafik, animasi serta sarana untuk mendapatkan informasi (Shoffa et al. 2021). Olehnya itu, media pengajaran yang telah ada perlu dikembangan dengan variasi yang lebih menarik, interaktif, inovatif serta memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Adapun berbagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan di era *society* yakni sebagai berikut:

1. E-book, merupakan salah satu yang memanfatkan teknologi yang digunakan biasanya berisikan tentang informasi baik berupa teks, gambar, maupun video. Penggunaan e-book dapat digunakan secara baik bagi para peserta didik untuk mempermudah dalam mengumpulkan informasi. Selain itu penggunaan e-book juga mempermudah untuk peserta didik membawa kemana-mana serta e-book juga bersifat ramah lingkunga dan mendukung gerakan *paperless.* E-book dapat disimpan di smarthphone, laptop, tablet yang secara khusus disediakan untuk menimpan dan membaca buku yang berbentuk digital (Ruddamayanti 2019).
2. Media pembelajaran berbasis permainanan, media pembelajaran berbagai permainan merupakan pemanfaatan berbagai permainan yang digunakan dengan menyelipkan bahan pembelajaran di dalam permaianan tersebut. Bermain dapat meningkatkan dan mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan pada fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf. Berbagai permainan dapat diselipkan di dalam proses pembelajaran dalam pemberian materi maupun dalam proses penilian penugasan peserta didik. Terdapat beberapa permainan saat ini yang telah dikembangkan yang dapat diakses menggunakan jaringan dan pemanfaatan dari teknologi. contohnya seperti penggunaan TTS, permainan dadu, tebak gambar, ular tangga, monopoli dan lain sebagainya yang dapat dimanfaatkan oleh para pengajar. Saat ini telah banyak aplikasi yang mampu mengfasilitasi para pengajar untuk menghasilkan media pembelajaran dengan bermain salah satunya yakni *wordwall* (Islamiyah 2017).
3. Komik, merupakan media pembelajaran yang dimana visualisasinya berupa gambar-gambaran dari ilustrasi dengan beberapa teks yang berisikan cerita yang jelas sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami isi dari media tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman komik tidak hanya berupa lembaran kertas atau cetakan saja. Akan tetapi pengembangan media komik kini telah memanfatkan teknologi. Komik digital dinilai dapat efektif dan cocok untuk berkembang di era sekarang ini maupun di era *society* 5.0 (Eva, Sumantri, and Winarsih 2020).

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN IPS DI ERA 5.0**

 Kehidupan era *society* 5.0, diyakini akan dipenuhi kompetisi serta perubahan-perubahan yang berlangsung sangat cepat. Mau tidak mau para pendidik di dorong untuk terus menghasilkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guru harus menjadi garda terdepan dalam mengupayakan hal tersebut, diantaranya menjamin peserta didik untuk melakukan berinovasi, menggunakan teknologi dan media informasi serta menguasai sejumlah kecakapan untuk hidup dan memiliki presepsi yang baik di dalam proses dan hasil pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran IPS menjadi salah satu kunci yang harus dilakukan dalam ketercapaian kompetensi peserta didik untuk menghadapi era *society* 5.0.

 Terdapat 5 komponen penting yang harus disiapkan oleh guru dalam menghadapi era *society* 5.0 yaitu:

1. *Educational competence*, kompetensi pembelajaran berbasis internet sebagai basic skill.
2. *Competence for technological commercialization*. Artinya seorang guru IPS harus mempunyai kompetensi yang akan membawa peserta didik memiliki sikap enterepreneurship dengan teknologi atas dari hasil karya peserta didik.
3. *Competence in globalization*, artinya seorang guru IPS harus cakap terhadap berbagai budaya dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan
4. *Competence in future strategies* dalam arti kompetensi untuk memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi dimasa depan dan strateginya, dengan cara *joint-lecture, joint-research, join-resources, staff mobility,* dan rotasi
5. *Counselor competence*, yaitu kompetensi guru IPS untuk memahami bahwa kedepannya masalah peserta didik bukan hanya keulitan dalam memahami materi pembelajaran akan tetapi juga terkait akan masalah psikologis peserta didik yang diakibatkan dari perkembangan zaman (Hamzah and Khoiruman 2022).

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di harapkan mampu meningkatkan mutu dan citra pembelajaran IPS menuju era *society* 5.0. Bentuk media pembelajaran yang saat ini telah dikembangkan sesuai kebutuhan zaman adalah buku pembelajaran IPS, dengan tujuan mampu mengikuti transformasi teknologi secara baik di dalam proses pembelajaran. Meskipun buku paket masih menjadi alat utama bagi pendidik sebagai media penyampai materi, namun telah ada pengembangan dalam bentuk pembuatan buku digital dalam bentuk *e-book* yang diharapkan mampu digunakan oleh pendidik dan peserta didik dengan baik, dalam memenuhi kebutuhan materi pembelajaran IPS menuju era *society* 5.0. Bukan hanya itu pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan yang dulunya pendidik harus menyediakan permainan dengan lembaran kertas, kini telah berubah dengan banyaknya aplikasi-aplikasi digital yang menyediakan permainan yang mampu diadaptasikan menyesuaikan dengan materi pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya media dalam bentuk komik digital telah hadir untuk menunjang pembelajaran yang mampu diakses melalui internet sehingga bisa dilihat melalui gadget, dan laptop. Media komik menjadi salah satu pengembangan media pembelajaran yang hadir untuk digunakan pada era 5.0 di kelas yang dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir kritis. Komik digital tersebut dapat diberikan melalui pembelajaran sejarah sehingga visualisasi dari materi tersebut dapat dilihat langsung oleh peserta didik.

Pembelajaran modern yang menyerap penggunaan teknologi saat ini, menjadikan pengembangan lingkungan lebih kreatif yang dibentuk dari media-media pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan berbagai jenis teknologi dan informasi dan komunikasi seperti jaringan internet, media pembelajaran berbasis teknologi, dan sejenisnya sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran IPS dalam menghadapi era *society* 5.0. Penggunaan jaringan internet dan sebagainya juga dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh informasi dengan cepat, bertykar informasi juga berlangsung dengan cepat (Eko Suprayitno 2021).

Dengan demikian guru perlu mengembangkan atau memanfaatkan penggunaan media pembelajaran saat ini untuk menghadapi era 5.0 yang akan datang. Pengembangan media pembelajaran juga diharapkan mampu mengembangkan pikir kritis, pemecah masalah, berfikir kreatif, inovatif dan berbagai keterampilan lainya yang diharapkan mampu menjadi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS. Guru mempunyai peran utama dalam mengubah presepsi peserta didik tentang pembelajaran, membuat peserta didik gemar pembelajaran IPS atau sebaliknya. Oleh karena itu guru juga perlu kreatif dalam kegiatan pembelajaran guna menemukan cara baru dalam menangani masalah secara profesional serta menjawab kebutuhan pribadi peserta didik, juga dapat termotifasi jika penggunaan media yang beragam, menarik, dan tidak membosankan (Islamiyah 2017).

**DAFTAR PUSTAKA**

Eko Suprayitno. 2021. “Strategi Meningkatkan Pembelajaran IPS Yang Bermakna Menuju Era Society 5.0.” *Pendidikan IPS* 1 (1).

Eva, Rr. Pramesti Vidya Bhakti, M. Syarif Sumantri, and Murni Winarsih. 2020. “Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar.” Jakarta.

Hamzah, muh. Zuhsy, and Muhammad Alfi Khoiruman. 2022. “Media Pembelajaran Dalam Menghadapi Di Era Society 5.0.” *Multidisiplin Ilmu* 1 (2).

Indarta, Yose, Niswardi Jalinus, Waskito, and Agaridne Dwinggo Samala. 2022. “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0.” *ILMU PENDIDIKAN* 4 (2).

Islamiyah, Tsubatul. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli.” *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 4 (1).

Nastiti, Faulinda Ely, and Aghni Rizqi Ni’mal ’Abdu. 2020. “Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0.” *Ecodomtech* 5 (1).

Rahayu, Komang Novita Sri. 2021. “Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0.” *Pendidikan Dasar* 2 (1).

Ratnaenci, Cici, and Hudaidah. 2021. “Kolerasi Dampak Covid-19 Dengan Era Society 5.0 Di Bidang Pendidikan.” *Dinamika Managemen Pendidikan (JDMP)* 6 (1).

Ruddamayanti. 2019. “Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca.” Palembang.

Sabri, Indar. 2019. “Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 Untuk Revolusi Industri 4.0.”

Shoffa, Shoffan, Lis Holisin, Josua F, Sri Cacik, and Dian Indriani. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonogoro: CV. AGRAPANA MEDIA.

Umro, Jakaria. 2021. “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama ISlam Di Era Society 5.0.” *Al-Makrifat* 6 (2).