

INOVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS DI ERA SOCIETY 5.0Marroan Rajoky Hasibuan¹¹Universitas Islam Negeri Sumatera UtaraEmail: tipsstuinsu@gmail.com

Abstrak: Era Society 5.0 menuntut pembelajaran yang tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikasi. Dalam konteks Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), guru berperan penting sebagai inovator untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan tantangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk inovasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran IPS di era Society 5.0, termasuk penggunaan teknologi digital, metode pembelajaran kolaboratif, dan pendekatan berbasis masalah. Metode yang digunakan peneliti pada penelitian kali ini adalah metode analisis literatur. Analisis literatur adalah metode penelitian yang dilakukan peneliti untuk menyelesaikan tugas penelitian dengan cara mengumpulkan data dari buku, jurnal, artikel, majalah, ensiklopedia dan sumber data dari literatur lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru IPS telah mengintegrasikan teknologi seperti media pembelajaran interaktif, platform e-learning, dan simulasi virtual untuk meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dan studi kasus membantu siswa mengaitkan konsep-konsep IPS dengan isu-isu nyata di masyarakat. Studi ini merekomendasikan pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengoptimalkan teknologi serta menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan inklusif di era Society 5.0.

Kata Kunci: Inovasi Guru, Pendidikan IPS, Society 5.0, Teknologi Pendidikan, Pembelajaran Berbasis Masalah.

Abstract: The Society 5.0 era demands learning that not only incorporates technology but also emphasizes the development of critical thinking, creativity, collaboration, and communication skills. In the context of Social Studies (IPS) education, teachers play a crucial role as innovators in creating learning experiences that address contemporary challenges. This study aims to analyze the innovations implemented by teachers in Social Studies education during the Society 5.0 era, focusing on the use of digital technology, collaborative learning methods, and problem-based approaches. The research employs a literature analysis method, gathering data from books, journals, articles, magazines, encyclopedias, and other literature sources. The findings reveal that Social Studies teachers have integrated technology such as interactive learning media, e-learning platforms, and virtual simulations to enhance student engagement. Furthermore, project-based and case study methods are used to help students connect Social Studies concepts with real-world societal issues. This study recommends ongoing training for teachers to improve their

competencies in optimizing technology and creating adaptive and inclusive learning environments in the Society 5.0 era.

Keywords: *Teacher Innovation, Social Studies Education, Society 5.0, Educational Technology, Problem-Based Learning.*

PENDAHULUAN

Kata Inovasi berasal dari kata kerja bahasa Latin yaitu “innovare”, yang berarti memperbaharui. Tidak hanya itu pengertian inovasi juga didefinisikan oleh beberapa ahli, di antaranya yaitu:

1. Menurut Nurdin (2016) *“Pengertian inovasi menurut Nurdin yaitu sesuatu yang baru, yang dikenalkan dan dilakukan praktik atau proses baru (baik barang ataupun layanan) atau bisa juga sesuatu yang baru namun hasil adopsi dari organisasi lain.”*
2. Van de ven, Andrew H *“Menurut Van de ven, Andrew H, inovasi adalah pengembangan sekaligus implementasi atas gagasan baru yang dilakukan seseorang dalam jangka waktu tertentu dengan berbagai aktivitas transaksi tertentu di dalam organisasi.”*
3. Stephen Robbin *“Selanjutnya menurut Stephen inovasi yaitu sebuah ide atau gagasan baru yang mana diterapkan guna memprakarsai dan memperbaiki sebuah produk, proses, ataupun jasa yang telah ada sebelumnya.”*

Pengertian inovasi berarti pembaruan atau pengenalan sesuatu yang baru. Inovasi adalah tentang solusi baru atau lebih baik yang menciptakan nilai bagi masyarakat, perusahaan, dan individu. Sesuatu yang disebut pengertian inovasi harus baru dan menciptakan nilai. Sesuatu yang menjadi inovasi, itu harus berhasil menyebar ke orang-orang yang dapat mengekstrak nilainya. Dari pengertian inovasi inilah tercipta istilah inovatif yang merupakan sifat dari inovasi.

Inovasi adalah hal yang penting dalam kehidupan manusia karena memainkan peran kunci dalam perkembangan dan kemajuan masyarakat dalam berbagai hal terutama dunia pendidikan. Termasuk di dalam proses pembelajaran IPS, inovasi diperlukan untuk memajukan pembelajaran IPS itu sendiri. Mulai dari memperkenalkan metode, teknologi, atau pendekatan baru yang membuat pembelajaran lebih menarik, relevan, dan efektif, meningkatkan motivasi siswa untuk

belajar dan guru untuk mengajar dengan lebih kreatif. Serta membantu menciptakan model pendidikan yang lebih berkelanjutan sesuai dengan perkembangan zaman.

Lebih lanjut terkait inovasi yang sesuai dengan perkembangan zaman, dimana saat ini kita sudah memasuki era society 5.0. Society 5.0 adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan revolusi teknologi dan sosial yang sedang terjadi saat ini. Era ini ditandai dengan penggunaan teknologi tinggi seperti kecerdasan buatan (AI), robotika, internet, dan blockchain untuk mempercepat kemajuan sosial dan membantu pekerjaan manusia. Dalam hal ini baik guru dan siswa dituntut untuk memahami bagaimana cara menggunakan teknologi dalam menunjang pembelajaran. Oleh karena itu pada penelitian kali ini, peneliti akan menganalisis bentuk-bentuk inovasi apa saja yang dilakukan guru dalam pembelajaran IPS di era Society 5.0, termasuk penggunaan teknologi digital, metode pembelajaran kolaboratif, dan pendekatan berbasis masalah. Melalui penelitian ini diharapkan para guru dapat menerapkan proses belajar mengajar dengan lebih baik dan efisien, berkelanjutan, sesuai dengan perkembangan zaman serta mampu mencetak generasi Indonesia menjadi generasi yang dapat memanfaatkan teknologi dengan cerdas sehingga dari dunia pendidikan bisa membawa dampak positif bagi kemajuan Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang di gunakan peneliti pada penelitian kali ini adalah metode analisis literatur. Analisis literatur adalah metode penelitian yang dilakukan peneliti untuk menyelesaikan tugas penelitian dengan cara mengumpulkan data dari buku, jurnal, artikel, majalah, ensiklopedia dan sumber data dari literatur lainnya. Dalam metode analisis literatur, pengumpulan data dipandu oleh teori. Metode analisis literatur digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian analisis literatur, karena metode ini sesuai dengan pembahasan penelitian yang dilakukan yakni "Inovasi Guru Dalam Pembelajaran IPS di Era Society 5.0" Adapun cara yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan landasan teori yang dapat mendukung pemecahan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Inovasi Guru Dalam Pembelajaran Ips Di Era Society 5.0**

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

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

1. E-book

Merupakan bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau smartphone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya. sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku konvensional, buku digital dikenal bersifat ramah lingkungan, dapat memuat konten multimedia di dalamnya, memungkinkan penyajian informasi dengan lebih interaktif dan menarik. E-book lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung hasil dari membaca, memungkinkan pemberian informasi yang lebih luas kepada peserta didik.

2. Learning Management System (LMS),

Merupakan aplikasi software yang dapat mendistribusikan materi pembelajaran dan memungkinkan peserta didik dan pendidik saling berkolaborasi untuk memonitori pembelajaran seperti memberikan materi dan evaluasi, mengecek perkembangan yang dicapai siswa dalam mengerjakan materi dan tes secara jarak jauh atau online. LMS dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun. Materi ajar pada LMS dapat berupa Paduan multimedia, video, serta tampilan interaktif yang membuat pendidik lebih bebas dalam mengkombinasikan materi ajar. Hal ini membuat peserta didik juga merasa tidak bosan dalam belajar karena materi yang diberikan tidak monoton. Dalam LSM pendidik juga bisa melakukan video conference sehingga dapat membuat interaksi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran lebih interaktif

3. Komik Digital,

Merupakan media untuk mengungkapkan gagasan dengan berbagai animasi, ilustrasi gambar, dan kuis yang didigitalisasikan dan dijadikan sebuah media pembelajaran dimana melalui komik digital ini dapat menyisipkan konten Pendidikan didalamnya. Berbeda dengan komik cetak format dari komik digital bisa diakses diperangkat elektronik sehingga lebih mudah diakses, praktis, tahan lama, dan terjangkau. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam berfikir dengan membaca dan memahami melalui ilustrasi gambar serta membuat pendidik mampu mengaktifkan proses belajar didalam kelas baik secara online maupun offline.

4. Media pembelajaran berbasis game,

Merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai game yang interaktif yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah dan tentunya didalamnya terdapat bahan pembelajaran. Melalui tampilan gambar, animasi, suara, serta game yang interaktif. Bermain dapat meningkatkan dan mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan pada fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf. Saat ini sudah banyak game yang dikembangkan melalui teknologi dan jaringan berupa aplikasi yang didalamnya sudah terkandung bahan pembelajaran. Contohnya seperti kahoot, duolingo, wordwall, monopoli, dan

lain sebagainya sehingga para pendidik dapat memanfaatkannya dengan baik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Meningkatkan kualitas dan citra pembelajaran IPS menuju era masyarakat 5.0 diharapkan dapat dicapai melalui pengembangan lingkungan belajar yang mendukung pendekatan pengajaran dan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran serta menghasilkan proses pembelajaran bermakna dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran bermakna dalam pembelajaran IPS pada akhirnya akan memperbaiki. (Nur Hasanah & Safitri, 2024)

B. Metode Pembelajaran Kolaboratif Dalam Pembelajaran IPS

Siswa harus terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran agar mereka dapat memperoleh pengetahuan, pemikiran, dan kemampuan. Selain itu, efektivitas dan efisiensi pembelajaran akan ditentukan oleh penerapan model dan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kolaboratif. Model ini dianggap memiliki fitur pembelajaran yang sesuai dan relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam ips. (Aulia et al., 2023)

Diharapkan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran ini akan mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Ini karena pemecahan masalah yang efektif membutuhkan kemampuan berpikir kritis yang lebih mendalam tentang masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Adapun metode pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran ips yaitu:

1. Diskusi kelompok

Metode ini berguna untuk melatih siswa dalam berpikir kritis dan berani dalam menyampaikan pendapatnya. Para siswa bisa dibagi dalam beberapa kelompok kecil dengan topik yang berkaitan dengan ips. Dengan demikian kelompok kecil ini para siswa diharapkan dapat aktif dan bisa lebih memahami cara menyelesaikan masalah dengan cara diskusi kelompok. (Polinda Napitupulu et al., 2022)

2. Penelitian kolaboratif

Dalam metode ini siswa di tuntut untuk turun ke lapangan dengan cara mengamati keadaan sosial yang ada di suatu wilayah. Metode ini para siswa di tuntut untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, mengembangkan solusi dan menyusun laporan bersama.

3. Pertanyaan terbuka

Dalam metode ini para siswa di beri pertanyaan atau masalah yang memerlukan penjelasan mendalam. Disini para siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk mencari jawaban melalui penelitian atau eksperimen.

Dari menerapkan tiga metode yang dijelaskan sebelumnya dapat memberikan manfaat kepada para siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian konflik melalui interaksi dan diskusi dalam kelompok. Siswa juga menjadi lebih terlibat dan termotivasi karena mereka aktif berpartisipasi dalam proses belajar, yang meningkatkan minat dan motivasi mereka. Dengan demikian, metode pembelajaran kolaboratif tidak hanya memperkaya pemahaman konsep IPS, tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka.(Syafira Putri Lubis et al., 2023)

C. Inovasi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Ips Berbasis Masalah

Agar pembelajaran IPS dapat mencapai tujuannya, guru perlu mengembangkan diri sesuai dengan potensi yang dimiliki, termasuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Pendekatan pembelajaran berfokus pada upaya menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar. Dengan model pembelajaran yang inovatif, siswa dapat termotivasi untuk lebih mandiri, aktif, dan terlibat, baik dalam kegiatan belajar maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Leonard (dalam Kasim, 2008:4) mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, Negara dan dunia. Salah satu mata pelajaran yang dianggap masih rendah

tingkat pemahamannya siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu IPS. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak ditunjang dengan penggunaan media yang tepat.

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membentuk sikap atau watak siswa agar dapat memecahkan masalah sosial, memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif dan mampu bekerjasama serta membentuk siswa memiliki jiwa toleran dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuan tersebut akan sulit terwujud apabila guru kesulitan membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang terasa masih asing atau jarang diterapkan. Kurangnya pihak-pihak yang memberi motivasi bagi guru untuk mengembangkan proses belajar mengajar dengan media tertentu yang masih jarang dilakukan di sekolah. Namun tidak semua sekolah mampu menyediakan anggaran untuk melengkapi fasilitas kelas.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) (Mulyasa, 2006: 35). Tapi kenyataan di lapangan dalam proses belajar mengajar masih banyak guru yang hanya terpaku pada buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar. Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Bahan pelajaran yang disampaikan bersama dengan media pembelajaran menjadikan peserta didik seolah-olah bermain sehingga dalam proses belajar lebih menyenangkan. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar agar terhindar dari verbalisme.

Berikut beberapa inovasi guru dalam pengembangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan berbasis masalah :

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah Lokal

Pembelajaran berbasis masalah lokal adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan isu atau permasalahan nyata yang ada di lingkungan sekitar siswa sebagai titik awal proses pembelajaran. Model ini bertujuan untuk menghubungkan teori yang dipelajari di kelas dengan konteks kehidupan nyata, sehingga siswa dapat memahami, menganalisis, dan memberikan solusi terhadap masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Yang mana ciri dari model pembelajaran ini yakni

Pertama, relevan dengan Konteks Lokal. Masalah yang dipelajari bersumber dari fenomena atau situasi yang terjadi di lingkungan siswa, seperti sosial, budaya, ekonomi, atau lingkungan

alam. *Kedua*, berbasis penyelidikan. Siswa didorong untuk menginvestigasi masalah, mengumpulkan data, dan menganalisis informasi. *Ketiga*, berorientasi pada pemecahan masalah. Proses pembelajaran mengarah pada pengembangan solusi atau rekomendasi berdasarkan analisis. *Keempat*, mengintegrasikan kolaborasi. Siswa bekerja secara kelompok untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang. *Kelima*, menghubungkan ilmu teori dengan praktik. Pembelajaran tidak hanya membahas teori IPS, tetapi juga bagaimana teori tersebut diterapkan pada permasalahan lokal.

Contohnya seperti materi mengenai ketimpangan ekonomi di desa dan kota masalah yang diangkat yakni ketimpangan ekonomi antara penduduk desa dan kota di wilayah setempat. Guru Ips memaparkan data tentang tingkat pendapatan atau akses fasilitas antara penduduk desa dan kota. Lalu siswa diminta menganalisis penyebab ketimpangan, seperti akses pendidikan, kesehatan, atau infrastruktur. Kelompok siswa merancang program untuk mengurangi ketimpangan, seperti meningkatkan akses pendidikan di desa. Yang mana program ini dipresentasikan sebagai solusi. Contoh lainnya adalah membahas konflik penggunaan lahan di daerah lokal, di mana siswa meneliti latar belakang konflik, dampaknya, dan merancang rekomendasi kebijakan yang dapat menyelesaikan masalah tersebut. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga diajak berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah di lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran ips menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan aplikatif.

2. Model Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran yang menekankan pada penghubungan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami konsep IPS secara mendalam melalui pengalaman yang relevan dengan lingkungan dan kehidupan mereka. Pendekatan ini melibatkan aktivitas pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif, sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara mandiri dan bermakna.

Ciri model pembelajaran pendekatan kontekstual yakni, *pertama*, berpusat pada siswa. Proses pembelajaran menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran. *Kedua*, konteks nyata. Materi disampaikan dengan mengacu pada situasi yang relevan dengan kehidupan

siswa. *Ketiga*, keterlibatan aktif. Siswa belajar melalui kegiatan seperti observasi, diskusi, eksperimen, atau kerja proyek. *Keempat*, pembelajaran bermakna. Konsep yang dipelajari diterapkan untuk memahami atau memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. *Kelima*, kolaborasi. Pendekatan ini sering melibatkan kerja kelompok untuk mengembangkan keterampilan sosial dan berpikir kritis.

Contohnya seperti pembahasan pada materi isu pemanasan global, masalah kontekstualnya yaitu perubahan iklim yang berdampak pada lingkungan lokal, seperti peningkatan suhu atau perubahan pola tanam petani. Guru ips memperkenalkan isu pemanasan global melalui video atau artikel. Siswa melakukan observasi di lingkungan sekitar untuk melihat dampaknya, seperti jumlah pohon yang berkurang atau area yang sering mengalami banjir. Dalam kelompok, siswa merancang kampanye kesadaran lingkungan, misalnya membuat poster atau video pendek yang mengajak masyarakat mengurangi penggunaan plastik atau menanam pohon. Lalu siswa mempraktikkan aksi nyata di sekolah. Contoh lainnya yaitu mengenai materi ketimpangan sosial ekonomi, masalah kontekstualnya yakni ketimpangan pendapatan atau akses fasilitas antara warga di daerah setempat. Guru meminta siswa mewawancarai penduduk lokal tentang pekerjaan, pendapatan, dan akses terhadap fasilitas umum seperti sekolah atau layanan kesehatan. Data dari wawancara dianalisis untuk menemukan pola ketimpangan sosial. Siswa berdiskusi tentang penyebab ketimpangan, misalnya kurangnya pendidikan atau peluang kerja. Kelompok siswa menyusun usulan program, seperti pelatihan keterampilan kerja atau penggalangan dana untuk membantu warga kurang mampu.

Pendekatan ini membantu siswa melihat relevansi pelajaran IPS dengan kehidupan nyata, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan membangun kepedulian sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan aplikatif.

3. Model Pembelajaran Problem-Based Learning

Problem-Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan permasalahan nyata sebagai stimulus utama untuk belajar. Dalam PBL, siswa diajak untuk memecahkan masalah kompleks yang relevan dengan kehidupan mereka melalui penyelidikan, analisis, dan diskusi kelompok. Tujuannya adalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif serta keterampilan

pemecahan masalah yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS, yang melibatkan kajian sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan, sangat cocok menggunakan PBL karena banyak isu-isu nyata yang bisa dijadikan sumber pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata.

Langkah-langkah model pembelajaran problem-based learning yakni *pertama*, orientasi pada masalah, guru memperkenalkan masalah yang relevan dengan kehidupan siswa, misalnya masalah lingkungan, sosial, atau ekonomi di sekitar mereka. Masalah ini harus cukup kompleks sehingga menantang siswa untuk menganalisis dan mencari solusi. *Kedua*, pengelompokkan siswa, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk bekerja sama. Setiap anggota kelompok diberi peran tertentu untuk memastikan semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Ketiga investigasi dan pengumpulan data, siswa melakukan penyelidikan untuk memahami masalah, mencari informasi dari berbagai sumber, seperti buku, internet, atau wawancara dengan masyarakat setempat. *Keempat* analisis dan sintesis, siswa menganalisis data yang telah dikumpulkan, mendiskusikan temuan mereka dalam kelompok, dan merumuskan solusi berdasarkan hasil analisis. *Kelima* presentasi solusi, setiap kelompok mempresentasikan solusi mereka di depan kelas, diikuti dengan diskusi untuk membandingkan dan mengevaluasi berbagai pendekatan yang telah dibuat. *Keenam* refleksi, guru membantu siswa merefleksikan proses pembelajaran, termasuk bagaimana mereka bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan menerapkan pengetahuan ips.

Misalnya, pada tema sampah plastik di lingkungan sekolah, siswa dapat diajak untuk mengamati lokasi yang sering dipenuhi sampah plastik, menganalisis dampaknya terhadap lingkungan, dan merancang solusi seperti program daur ulang atau kampanye pengurangan plastik. Contoh lainnya adalah membahas konflik penggunaan air di desa setempat, di mana siswa melakukan studi kasus untuk memahami kebutuhan berbagai pihak, seperti petani dan rumah tangga, lalu merancang strategi distribusi air yang adil. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, sekaligus membuat pembelajaran IPS lebih bermakna karena dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata. Dengan PBL, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep IPS, tetapi juga mampu menerapkannya untuk berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan di lingkungan mereka

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyoroti pentingnya inovasi guru dalam pembelajaran IPS di era Society 5.0, yang menekankan integrasi teknologi, kolaborasi, dan pendekatan berbasis masalah. Guru IPS telah memanfaatkan media seperti e-book, Learning Management System (LMS), komik digital, dan game edukasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Metode pembelajaran kolaboratif dan berbasis masalah telah berhasil mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, sekaligus menghubungkan konsep IPS dengan isu nyata. Dengan inovasi ini, proses pembelajaran menjadi lebih relevan, aplikatif, dan menarik, mendukung pembentukan generasi yang mampu menghadapi tantangan modern.

Saran

Untuk mendukung inovasi pembelajaran IPS di era Society 5.0, guru perlu pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi teknologi dan metode pembelajaran inovatif. Sekolah harus menyediakan fasilitas yang memadai, sementara kolaborasi antar guru dapat memperkaya strategi pembelajaran. Evaluasi rutin perlu dilakukan untuk memastikan efektivitas inovasi, disertai penerapan pendekatan kontekstual berbasis isu lokal agar pembelajaran lebih relevan. Langkah ini akan menciptakan pembelajaran yang inklusif, adaptif, dan mendukung keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M.T. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*.
- Aulia, H., Nurhalimah, A., & Mandailina, V. (2023). Efektifitas Metode Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3.
- Muhaimin (2015). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Lokal dalam Mengembangkan Kompetensi Ekologis pada Pembelajaran IPS*.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Puzzle sebagai media pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran IPS bagi guru di sekolah dasar*. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90.

- Nur Hasanah, P., & Safitri, D. (2024). *CENDIKIA PENDIDIKAN ANALISIS PEMANFAATAN PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MEDIA TEKNOLOGI DALAM MENGHADAPI SOCIETY 5.0*. 3, 31–37.
- Polinda Napitupulu, A., Hanafi Saragih, F., & Wiryanti Siregar, W. (2022). Analisis Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4.
- Syafira Putri Lubis, L., Amanah Nehe, N., & Al Washliyah, U. (2023). BIMBINGAN KELOMPOK MELALUI METODE KOLABORATIF PADA RASA PERCAYA DIRI MAHASISWA DALAM MERESPON PEMBELAJARAN DI KELAS MK BIMBINGAN DAN KONSELING. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 40–48.
- Tazkia, H., & Safitri, D. (2024). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL: MENYISIPKAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IPS LEARNING INNOVATION IN THE DIGITAL ERA: INVESTIGATION OF TECHNOLOGY IN LEARNING*.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Yakub. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Melalui Pendekatan Kontekstual*.