



MENGATASI HAMBATAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL : STRATEGI DAN SOLUSI YANG EFEKTIF

Siska Ariyanti¹, Shafwatul Widaad², Ahmad Ruslan³, Purnama Syae Purrohman⁴

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Jakarta, Indonesia

siskaariyanti2703@gmail.com¹, shafwatulwidaad587@gmail.com²,

ruslan@uhamka.ac.id³, purnamasae@uhamka.ac.id⁴

Abstrak:

Di dalam era digital saat ini, pendidikan ilmu sosial yang efektif dapat menumbuhkan pemahaman kritis tentang proses dan hubungan masyarakat. Teknologi telah membawa dampak besar pada sistem pendidikan global, terutama dalam pendidikan di era digital. Ada tantangan yang perlu diatasi agar penggunaannya optimal dalam pendidikan IPS. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah pada era digital. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan, data dikumpulkan melalui analisis berbagai sumber terdokumentasi dan literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, penggunaannya masih menghadapi tantangan signifikan. Guru sering kali menganggap teknologi digital sulit dioperasikan dan diterapkan dalam pengajaran. Di sisi lain, teknologi digital memberikan peluang besar bagi tenaga pendidik untuk mengakses sumber daya pelatihan berkualitas tinggi secara mandiri dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pelatihan yang memadai dan dukungan kelembagaan yang kuat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan. Kesimpulannya, penggunaan strategis teknologi digital dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran IPS secara signifikan, asalkan tantangan operasional dapat diatasi melalui dukungan institusi dan pelatihan yang efektif bagi pendidik.

Kata Kunci: penggunaan alat digital, kelembagaan, pendidik

Abstract:

In today's digital age, effective social studies education can foster a critical understanding of societal processes and relationships. Technology has had a major impact on the global education system, especially in education in the digital age. There are challenges that need to be overcome for its optimal use in social studies education. This research aims to understand the use of digital technology in learning Social Studies in schools in the digital era. Using a qualitative method with a desk study approach, data was collected through

analyzing various documented sources and related literature. The results show that although digital technology has great potential to improve the quality of social studies learning, its use still faces significant challenges. Teachers often find digital technology difficult to operate and apply in teaching. On the other hand, digital technology provides great opportunities for educators to independently access high-quality training resources and create an engaging learning environment for students. Therefore, adequate training and strong institutional support are necessary to optimize the use of digital technology in education. In conclusion, the strategic use of digital technologies can significantly enhance the social studies learning experience, provided that operational challenges can be overcome through institutional support and effective training for educators.

Keywords: digital tools, institutionalization, educators

Pendahuluan

Di dalam era digital saat ini, ilmu sosial telah mengalami banyak perubahan, mengubah cara pengetahuan dikumpulkan, dibagikan, dan digunakan (Salsabila & Rehnaningtyas, 2024). Penyerapan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari menandai transformasi ini. Belajar ilmu sosial melibatkan pendekatan multifaset yang mengintegrasikan pedagogi, teknologi, dan tantangan kontemporer (Mariyono, 2024; Wulandari et al., 2024). Dalam studi yang dilakukan oleh Seventilova dalam (2024) ditemukan bahwa kualitas buku yang tersedia sering kali tidak cukup menarik perhatian masyarakat. Konten yang tidak menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan pembaca merupakan hambatan utama dalam menumbuhkan minat baca yang kuat.

Pada pendidikan ilmu sosial yang efektif dapat menumbuhkan pemahaman kritis tentang proses dan hubungan masyarakat, sementara metode dan alat pengajaran yang inovatif yaitu meningkatkannya pengalaman belajar (Pratama & Dewi, 2023). Hambatan belajar dalam pengetahuan ilmu sosial mencakup berbagai tantangan yang dapat menghambat pemahaman yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pendidikan yang membosankan dan kurangnya promosi literasi di sekolah dapat menghalangi minat baca (Tiara, 2022). Teknologi telah membawa dampak besar pada sistem pendidikan global, termasuk di Indonesia, di mana teknologi menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, terutama dalam pendidikan di era digital (Nursyifa, 2019). Dengan transformasi digital ini, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) juga mengalami perubahan besar.

Meski teknologi menawarkan banyak peluang untuk meningkatkan pembelajaran, ada tantangan yang perlu diatasi agar penggunaannya optimal dalam pendidikan IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara terbaik dalam mengatasi masalah pembelajaran di era digital. Dengan menggabungkan teknologi, memenuhi kebutuhan individu, dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, diharapkan kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan. Penggunaan alat digital, dukungan kelembagaan,

dan partisipasi aktif siswa adalah fokus utama dalam penelitian ini. Penting untuk menerapkan strategi pengajaran baru yang memanfaatkan teknologi dan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Harahap & Dalimunthe, 2024). Sebagai contoh, penelitian ini menunjukkan bahwa 82% siswa menyukai alat pembelajaran interaktif seperti permainan papan digital (Herdianti et al., 2024). Hal ini menegaskan bahwa memasukkan gamifikasi atau penceritaan digital dalam kurikulum IPS dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Era digital telah membawa perubahan besar dalam pendidikan, termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Safran et al., 2024; Septianingsih & Safitri, 2023; Siregar & Sumantri, 2024). Perubahan ini tidak hanya mencakup transformasi teknologi tetapi juga menuntut pendekatan pengajaran yang inovatif dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan generasi siswa yang akrab dengan teknologi. Meski teknologi digital menawarkan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, banyak pendidik menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam praktik pengajaran sehari-hari. Kurangnya pelatihan dan dukungan kelembagaan menjadi hambatan utama yang menghalangi implementasi teknologi secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengidentifikasi strategi dan solusi dalam mengatasi hambatan pembelajaran IPS di era digital (Purba et al., 2024), dengan fokus pada optimalisasi pemanfaatan teknologi, pelatihan pendidik, dan dukungan institusional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif, relevan, dan menarik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran IPS. Misalnya, Nursyifa (2019) menekankan pentingnya transformasi pendidikan IPS untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, sementara Seventilova (2024) mengeksplorasi hambatan yang dihadapi masyarakat Indonesia terkait rendahnya minat baca. Studi lain, seperti yang dilakukan oleh Zambrano Tomala et al. (2024), mengusulkan strategi pendidikan berbasis sumber daya digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, menunjukkan bahwa alat digital interaktif seperti gamifikasi dan penceritaan digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penelitian oleh Herdianti et al. (2024) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti permainan papan digital, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam pelatihan pendidik dan dukungan kelembagaan untuk mengintegrasikan teknologi ini secara efektif ke dalam pembelajaran. Penelitian ini melanjutkan upaya untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan menawarkan solusi strategis dan berbasis bukti untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di era digital.

Pemanfaatan sumber daya multimedia tidak hanya memungkinkan berbagai gaya belajar, tetapi juga membantu siswa berpikir kritis dan melihat peristiwa sejarah dari berbagai perspektif. Metode ini sesuai dengan kebutuhan pendidik untuk menyesuaikan metode mereka dengan tuntutan di era digital, memastikan bahwa siswa menjadi peserta

aktif dalam proses pendidikan dan bukan sekadar konsumen pasif dalam informasi (Nursyifa, 2019). Di era digital, hambatan dalam pembelajaran ilmu sosial mencakup isu-isu seperti kurangnya motivasi, literasi digital, dan akses ke teknologi. Strategi solusi yang efektif harus mencakup penggunaan alat digital, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, dan sistem dukungan kelembagaan untuk mengatasi hambatan-hambatan ini.

Metode

Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan pemahaman tentang penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah. Semua metode desain kuantitatif menghasilkan bukti konkret dan terukur. Karena ketahanannya yang dapat diamati, metode ini berada di peringkat tinggi dalam urutan tingkatan bukti (Mantula et al., 2024). Penelitian sekunder ini melibatkan studi kepustakaan, dan data dikumpulkan dengan menganalisis berbagai sumber terdokumentasi, serta data yang sudah tercatat dalam literatur. Kualitas pembelajaran IPS diharapkan dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi digital, memenuhi kebutuhan pendidik, dan membuat lingkungan belajar yang menarik. Penggunaan alat digital, dukungan kelembagaan, dan pendidik adalah fokus utama penelitian ini. Untuk mengatasi masalah ini secara efektif, strategi pengajaran baru yang memanfaatkan teknologi dan lingkungan belajar yang menarik harus diterapkan. Metode ini sejalan dengan kebutuhan yang semakin meningkat bagi pendidik untuk menyesuaikan pendekatan mereka untuk memenuhi tuntutan era digital, memastikan bahwa siswa bukan hanya konsumen pasif informasi tetapi juga peserta aktif dalam proses pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Teknologi dan perangkat pendidikan sering kali menjadi tantangan besar bagi guru karena mereka menganggapnya rumit dan sulit dioperasikan serta diterapkan (Rasimin et al., 2024). Sehingga, mengatasi tantangan pembelajaran ilmu sosial di era digital memerlukan pendekatan yang menggabungkan teknologi, memenuhi berbagai kebutuhan siswa, dan pentingnya meningkatkan keterlibatan antara satu dengan yang lainnya. Akan tetapi, adanya kendala yang muncul akibat kurangnya pelatihan teknis dan literasi digital di kalangan guru. Namun, kemajuan teknologi pendidikan juga bisa menjadi peluang besar untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

Untuk memanfaatkan peluang ini, guru harus memiliki keterampilan teknologi dan pedagogi yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi dengan pengajaran tradisional secara efektif. Mengatasi tantangan pembelajaran ilmu sosial di era digital memerlukan pendekatan yang menggabungkan teknologi, memenuhi berbagai kebutuhan siswa, dan pentingnya meningkatkan keterlibatan antara satu dengan yang lainnya. Strategi-strategi ini meliputi penggunaan alat digital, menciptakan lingkungan

belajar yang mendukung, dan memberikan sistem dukungan kelembagaan. melalui pendekatan pendidikan ini untuk mengatasi hambatan yang akan terjadi. Dari lembaga pendidikan sering kali menyediakan pelatihan yang tidak memadai atau bahkan tidak ada sama sekali, sehingga guru harus mempelajari dan menguasai teknologi informasi secara mandiri. Pada akhirnya, pembelajaran IPS membutuhkan integrasi inovasi teknologi agar siswa dapat dengan mudah memahami fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui pengalaman belajar yang mendalam. Oleh karena itu, pelatihan atau lokakarya dan fasilitas pendukung sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran IPS sehingga strategi solusi yang efektif diperlukan untuk mengatasi tantangan yang ada.

1. Penggunaan Alat Digital

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) yaitu Nadiem mengatakan teknologi akan membantu memaksimalkan potensi sumber daya manusia dengan cara ia akan memajukan ekosistem teknologi untuk menyelesaikan masalah dalam pelaksanaan tugas guru setelah melihat kebutuhan guru. Menurut Sibagariang (2021) Platform Merdeka Mengajar (PMM) yang menyediakan referensi bagi guru untuk mengembangkan praktik mengajar sesuai kurikulum merdeka.

Salah satu fitur yang tersedia adalah pelatihan mandiri, guru dan tenaga pendidik memiliki kesempatan untuk mengakses sumber daya pelatihan berkualitas tinggi secara mandiri. Menurut penelitian Asencios (2024), platform pendidikan yang inovatif harus dibuat dengan menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Platform ini bertujuan untuk menyediakan sumber daya interaktif seperti konten multimedia dan kegiatan yang menarik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang ide-ide studi sosial. Dengan menggabungkan komponen seperti peta interaktif dan video pendidikan, platform ini berusaha menciptakan lingkungan virtual yang menarik yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpartisipasi. Sehingga hasil menunjukkan, bahwa penggunaan teknologi dan pendekatan pengajaran inovatif dapat secara signifikan meningkatkan pengalaman pendidikan di studi sosial.

Dan juga temuan menunjukkan bahwa pendekatan pedagogis yang baru diusulkan tidak hanya membawa inovasi, tetapi juga meningkatkan relevansi dan efektivitas proses pembelajaran. Studi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa. Ini menunjukkan bahwa memasukkan sumber daya digital dapat membuat lingkungan pendidikan lebih menarik dan efektif. Ini sesuai dengan tuntutan saat ini untuk metodologi pengajaran kontemporer yang menempatkan penggunaan teknologi dan partisipasi siswa di atas segalanya. Untuk meningkatkan pengalaman belajar, berbagai alat digital disarankan, seperti Telegram untuk berkomunikasi, ChatGPT dan Ensiklopedia virtual untuk membuat konten, Kahoot dan Google forms untuk penilaian, dan

Timeline JS dan Powtoon untuk presentasi dinamis. Selain itu, penelitian ini menekankan bahwa pendidik harus mengubah metode pengajaran mereka dengan memasukkan alat digital karena lanskap pendidikan saat ini semakin bergantung pada teknologi.

Hasilnya menunjukkan bahwa tidak hanya akses ke teknologi yang diperlukan untuk menerapkan strategi ini dengan sukses, tetapi juga pelatihan yang memadai bagi pendidik untuk secara efektif memanfaatkan alat digital di dalam pengajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini mendorong perubahan ke arah pendekatan pedagogis baru yang memanfaatkan sumber daya digital untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran ilmu sosial. Pendekatan ini akan mempersiapkan siswa untuk dunia yang pada akhirnya akan digerakkan oleh teknologi. Jadi, dibutuhkan penggunaan alat digital memiliki kesempatan untuk mengakses sumber daya pelatihan sehingga dapat meningkatnya relevansi dan efektivitas dalam proses pembelajaran dan dapat menempatkan penggunaan teknologi serta partisipasi siswa di atas segalanya, dengan ini mendorong perubahan ke arah pendekatan pedagogis baru yang di dalamnya bisa memanfaatkan sumber daya digitalnya.

2. Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Mendukung

Penelitian (Husna, 2022) menemukan beberapa komponen yang mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS) untuk berhasil, seperti partisipasi aktif setiap siswa dan ketersediaan infrastruktur yang memadai. Namun, ada juga tantangan, terutama variasi tingkat minat siswa, yang membuat guru perlu mengubah strategi motivasi mereka untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa. Hasilnya menunjukkan perlu adanya pendekatan terstruktur. Menurut penelitian Seventilova (2024), kecenderungan seseorang untuk membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk tahap perkembangan kognitif, motivasi intrinsik, dan kebiasaan membaca pribadi. Pengaruh sosial seperti kelompok sebaya, sistem pendidikan, dan dinamika keluarga juga memengaruhi perilaku membaca. Kehadiran lingkungan yang mendukung membaca, terutama di rumah dan di sekolah, dapat meningkatkan keinginan anak untuk membaca. Menciptakan lingkungan online yang merangsang yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat secara signifikan mengurangi masalah seperti kurangnya motivasi dan pemahaman. Studi menunjukkan bahwa pengalaman yang mendalam dan interaktif seperti Virtual Reality (VR) meningkatkan partisipasi dan pemahaman. Metode ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga membantu mereka mempelajari konsep yang lebih kompleks.

Di dalam kajian (Paramita et al., 2024) terkait penggunaan virtual reality dalam pendidikan memiliki potensi yang luar biasa untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan memiliki kemampuan ini pembelajaran menjadi

lebih menarik dan interaktif secara drastis meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa, sehingga teknologi ini tidak hanya membuat belajar lebih unik akan tetapi mendorong partisipasi yang lebih aktif sehingga sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswanya. Dan untuk memaksimalkan manfaatnya, pendidik harus dilatih dalam teknik pengajaran interaktif dan teknologi itu sendiri. Selain itu, masalah seperti biaya implementasi yang tinggi dan masalah teknis harus diatasi untuk memastikan transisi yang lancar ke pendekatan pembelajaran inovatif ini.

Kesimpulannya, perlunya dukungan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) supaya berhasil agar setiap siswa dapat partisipasi aktif dan meskipun ada hambatan yang harus diatasi, virtual reality memiliki potensi untuk mengubah pengalaman pendidikan. Jika digunakan dengan bijak supaya memiliki potensi untuk menginspirasi generasi baru pelajar dengan memberikan mereka kemampuan yang diperlukan untuk mengatasi kompleksitas dunia kontemporer.

3. Perlunya Sistem Dukungan Kelembagaan

Mendukung pembelajaran siswa merupakan misi yang secara alami dipercayakan kepada semua lembaga Pendidikan. Dikenal sebagai dukungan administratif, bantuan kelembagaan yang diberikan untuk membangun dan menyediakan program dan kursus pendidikan berkualitas tinggi didefinisikan sebagai kemampuan kelembagaan untuk mendukung partisipasi semua orang dalam penelitian, pengajaran, dan pengalaman belajar yang berkualitas (Teixeira, 2022). Di antara dukungan ini adalah kebijakan, keuangan, rantai pasokan, manajemen SDM, pengembangan dan penelitian, urusan akademik, serta teknologi digital untuk memberikan dukungan efektif dan konsisten bagi pemangku kepentingan seperti siswa.

Untuk memastikan bahwa pendidikan terbuka, jarak jauh, dan digital berkualitas tinggi, guru, siswa, dan staf membutuhkan dukungan administratif. Untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk fakultas, staf pendukung, dan siswa jarak jauh, sistem dukungan administrasi yang berhasil harus mencakup tidak hanya menyediakan sumber daya yang diperlukan, tetapi juga memastikan bahwa sumber daya ini dapat diakses dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa tersebut.

Adapun Studi tentang Institutional Support Questionnaire (ISQ) dari (Lim & Ho, 2022) menunjukkan bagaimana siswa dapat melihat dukungan yang diberikan oleh sekolah mereka, berfokus pada pandangan psikologis siswa tentang dukungan kelembagaan untuk kebutuhan belajar mereka. Empat elemen utama yang mewakili dimensi dukungan kelembagaan diidentifikasi dalam penelitian ini, diantaranya dukungan kompetensi akademik, praktik pengajaran, ciri-ciri tutor, dan penggunaan teknologi dalam pengajaran. Secara kolektif, komponen ini

menunjukkan komponen penting yang membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan bagi siswa. menekankan betapa pentingnya mengetahui bagaimana siswa melihat dukungan, dan tetapi harus mengoptimalkan sumber daya mereka untuk memenuhi kebutuhannya. Sekolah dapat menggunakan informasi yang diperoleh untuk membuat keputusan tentang bagaimana meningkatkan sistem dukungan mereka. Pada akhirnya, ini akan menghasilkan lingkungan belajar yang lebih baik dan mendukung bagi siswa.

Kesimpulan

Era digital telah merevolusi ilmu sosial, baik dalam pengumpulan maupun pemanfaatan pengetahuan, sehingga integrasi teknologi digital dalam pendidikan ilmu sosial membutuhkan pendekatan yang multifaset dengan menggabungkan pedagogi, teknologi, dan tantangan kontemporer. Pendidikan ilmu sosial yang efektif harus mendorong pemahaman kritis tentang proses dan hubungan sosial, serta memerlukan strategi pengajaran yang menarik didukung oleh dukungan institusional yang memadai untuk mengatasi berbagai tantangan. Teknologi memiliki dampak besar terhadap pendidikan global dengan menekankan perannya yang vital dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran, meskipun tantangan penggunaannya tidak dapat diabaikan. Oleh karena itu, penggabungan teknologi dengan pemenuhan kebutuhan individu dan penciptaan lingkungan belajar yang menarik menjadi kunci dalam meningkatkan pendidikan ilmu sosial. Penggunaan alat digital, dukungan institusi, dan partisipasi aktif siswa sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, termasuk integrasi alat pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta menggabungkan sumber daya digital yang mendorong pemikiran kritis dan perspektif multidimensional tentang peristiwa sejarah. Pemanfaatan strategis teknologi digital memberikan peluang untuk meningkatkan relevansi dan efektivitas proses pembelajaran, menciptakan lingkungan online yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang didorong oleh teknologi, sehingga memiliki potensi untuk secara substansial meningkatkan pengalaman pendidikan dalam studi sosial.

Daftar Pustaka

Asencios-Trujillo, L. V., Asencios-Trujillo, L., La-Rosa-Longobardi, C. J., Gallegos-Espinoza, D., Piñas-Livia, C., Matta-Solis, H., Perez-Siguas, R., & Ventura-Hernandez, E. (2024). Design of a Mobile Application for Geolocation and Medical Information for University Students in Emergency Situations. *Journal of Electrical Systems*, 20(5s), 2643–2651. <https://doi.org/10.14445/22315381/IJETT-V72I7P111>

- Harahap, F. H., & Dalimunthe, R. H. (2024). Integrasi Teknologi Dalam Kurikulum Sebagai Sebuah Inovasi Pembelajaran Untuk Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Dinamis. *Media Komunikasi Dan Informasi Pendidikan (MKIP)*, 6(2), 79–87.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Husna, R. A. (2022). Peran Gerakan Literasi Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Baca Siswa. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 201–208. <https://doi.org/10.51878/learning.v2i3.1523>
- Lim, L., & Ho, Y. Y. (2022). Supporting student learning needs in tertiary education: Institutional support structures based on the Institutional Support Questionnaire. *Behavioral Sciences*, 12(8), 277. <https://doi.org/10.3390/bs12080277>
- Mantula, F., Mpofu, A. C., Mpofu, F. Y., & Shava, G. N. (2024). Qualitative Research Approach in Higher Education: Application, Challenges and Opportunities. *East African Journal of Education and Social Sciences*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.46606/eajess2024v05i01.0343a>
- Mariyono, D. (2024). Strategi Pembelajaran dari Teori ke Praktik Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi. *Nas Media Pustaka*.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>
- Paramita, P. E., Julanos, J., Fayola, A. D., Sabur, F., & Husain, D. L. (2024). Utilization of Virtual Reality (VR) in Developing Interactive Learning Experiences. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 136–148. <https://doi.org/10.31958/jaf.v10i1.12501>
- Pratama, Y. A., & Dewi, L. (2023). Pengembangan Kokurikuler: Menumbuhkan Potensi, Meraih Merdeka Belajar. *Indonesia Emas Group*.
- Purba, E. E., Haliza, N., Christine, J. M., Hanum, S. L., & Umar, A. T. (2024). Upaya Guru dalam Mengatasi Masalah Permasalahan Pembelajaran IPS Pada Era Digital. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 261–269. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i4.967>

- Rasimin, Semma, A. B., Zakiyuddin, Ali, M., & Helmy, M. I. (2024). Multi-dimensional challenges in the Indonesian social science information technology-based learning: A systematic literature review. *Heliyon*, 10(7), e28706. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28706>
- Safran, S., Hasibuan, A. R., Megarani, O., & Ramadhani, F. (2024). Rancangan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan IPS Di Era Digital. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(1), 283–290. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i1.555>
- Salsabila, A. F., & Rehnaningtyas, R. (2024). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 Terhadap Hubungan Komunikasi Antarmanusia Dalam Implikasi Perubahan Sosial Di Era Digital. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, 2(1), 68–87. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1180>
- Septianingsih, R., & Safitri, D. (2023). Media Audio Visual Dalam Konteks Pembelajaran Ips: Implikasinya Untuk Pendidikan Di Era Digital. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(5), 21–30. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v1i5.769>
- Seventilova, I. G. N. O. (2024). Eksplorasi Minat Baca Rendah Masyarakat Indonesia: Perspektif Multidisiplin. *Al-Qalbu: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59896/qalbu.v2i1.68>
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88–99. <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/7959>
- Siregar, A., & Sumantri, P. (2024). Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terpadu di Sekolah Dasar Kak Seto. *Education & Learning*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1242>
- Teixeira, A. M. (2022). Administrative Support System. In *Handbook of Open, Distance and Digital Education* (pp. 1–20). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-0351-9_48-1
- Tiara, T. (2022). Kajian Filsafati Terhadap Kemajuan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 1(1), 171–178. <https://doi.org/10.56855/intel.v1i1.284>
- Wulandari, A., Alfiani, F., & Saputra, T. (2024). Pentingnya Mengintegrasikan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Sekolah Melalui Perspektif Global. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.511>

Zambrano Tomala, C. C., Vega Intriago, J. O., & Pazmino Campuzano, M. F. (2024). Design of an educational strategy based on digital resources for the teaching of social sciences. *Minerva*, 5(13), 27–37. <https://doi.org/10.47460/minerva.v5i13.149>