

## **IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN IPS YANG INOVATIF MELALUI APLIKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

Intan Kumala Dewi<sup>1\*</sup>, Ahmad Muhibbin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>1</sup>[q200230041@student.ums.ac.id](mailto:q200230041@student.ums.ac.id), <sup>2</sup>[am215@ums.ac.id](mailto:am215@ums.ac.id)

*Corresponding Author\**

### **ABSTRACT**

*This study aims to explore the role of digital applications in enhancing students' conceptual understanding in Social Science (IPS) education. This research employs a literature review approach by analyzing various previous studies discussing the use of digital media, such as documentary videos, augmented reality (AR), digital maps, and interactive flipbooks, in the context of IPS learning. The method used is descriptive-analytical analysis to evaluate the effectiveness of digital applications in enriching students' learning experiences, increasing motivation, and developing their social skills. The results indicate that technology-based digital media significantly contribute to helping students understand abstract concepts, motivating them to engage more in learning, and improving their collaboration and communication skills. The use of applications such as documentary videos and AR proves effective in visualizing complex learning materials and connecting them to real-world contexts. In conclusion, digital applications have great potential to improve the quality of IPS learning, facilitate deeper conceptual understanding, and support the development of 21st-century skills, such as critical thinking and collaboration. Therefore, the integration of technology in learning needs to be carried out wisely and innovatively to achieve optimal outcomes.*

**Keywords:** *Digital applications, IPS learning, conceptual understanding, technology, social skills*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran aplikasi digital dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur dengan menganalisis berbagai studi terdahulu yang membahas penggunaan media digital, seperti video dokumenter, augmented reality (AR), peta digital, dan flipbook interaktif, dalam konteks pembelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif-analitis untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi digital dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis teknologi berkontribusi signifikan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak, memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan kolaborasi serta komunikasi mereka. Penggunaan aplikasi seperti video dokumenter dan AR juga terbukti efektif dalam memvisualisasikan materi pelajaran yang kompleks dan menghubungkannya dengan konteks dunia nyata. Kesimpulannya, aplikasi digital

memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dilakukan secara bijak dan inovatif untuk mencapai hasil yang optimal.

**Kata kunci:** aplikasi digital, pembelajaran IPS, pemahaman konsep, teknologi, keterampilan social.

### **A. Pendahuluan**

Transformasi teknologi digital telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam dekade terakhir, penggunaan aplikasi digital di ruang kelas telah menjadi praktik yang semakin umum, didorong oleh kemajuan teknologi dan kebutuhan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Ruskandi et al, 2021; Aksenta et al, 2023; Wang et al, 2023). Aplikasi digital, mulai dari simulasi, video interaktif, hingga augmented reality (AR), kini dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep yang kompleks (Mustaqim, 2017; Huda et al, 2020; Setiawan et al, 2023; Putra & Fitriyanto, 2024) Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan teknologi digital memberikan peluang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui visualisasi, animasi, dan media interaktif lainnya

yang sebelumnya sulit dicapai melalui metode pembelajaran tradisional.

Pembelajaran IPS di sekolah menghadapi tantangan tersendiri karena materi yang diajarkan seringkali bersifat abstrak dan menuntut pemahaman mendalam dari siswa (Herlina et al, 2024). Pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah, seperti ceramah, seringkali kurang efektif dalam memfasilitasi pemahaman yang mendalam (Manuain, 2024). Sebaliknya, aplikasi digital dapat menyediakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Misalnya, melalui simulasi sejarah atau peta digital, siswa dapat melihat dan mengalami langsung peristiwa atau konsep yang mereka pelajari, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan relevan. Berbagai studi juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa, yang secara tidak langsung berkontribusi pada

peningkatan pemahaman konsep (Demmanggasa et al, 2023; Melati et al, 2023; Said, 2023).

Desain pembelajaran yang inovatif melalui aplikasi digital hadir sebagai solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS. Dengan memanfaatkan aplikasi digital, pembelajaran dapat dilakukan secara lebih interaktif, menarik, dan terstruktur. Aplikasi digital memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis melalui penggunaan gambar, video, animasi, dan simulasi yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami materi, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Widodo et al, 2023) Penggunaan aplikasi digital juga memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Junindra et al. (2021)

mengkaji desain pembelajaran berbasis literasi ICT di sekolah dasar, yang memungkinkan siswa memahami materi IPS dengan lebih mudah melalui media interaktif. Kahfi et al. (2021) menemukan bahwa media audiovisual dalam pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak. Penelitian Fatimah et al. (2022) juga menyoroti efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi, meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Selain itu, Logayah et al. (2023) menemukan bahwa augmented reality (AR) melalui metode flash card memberi pengalaman belajar mendalam dan membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, seperti sejarah dan kenampakan alam. Penelitian Dewi et al. (2024) mengkonfirmasi temuan ini, dengan menggunakan Google Earth sebagai alat bantu dalam memahami materi kenampakan alam pada mata pelajaran IPS. Mereka menunjukkan bahwa aplikasi peta digital ini membantu siswa mengaitkan konsep-konsep teoretis dengan fenomena nyata, memperkaya pemahaman

mereka terhadap materi pelajaran. Temuan-temuan ini menunjukkan adanya efek positif dari implementasi aplikasi digital terhadap pemahaman siswa, tetapi masih diperlukan penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam mengenai efektivitas berbagai jenis aplikasi digital dalam berbagai konteks pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas implementasi desain pembelajaran IPS yang inovatif melalui aplikasi digital dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan berbagai aplikasi digital, seperti media audiovisual, simulasi interaktif, dan *augmented reality* (AR), untuk menemukan elemen-elemen yang paling berkontribusi dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi IPS yang kompleks dan abstrak. Dengan melakukan kajian literatur terhadap berbagai studi terdahulu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan desain pembelajaran IPS yang efektif dan komprehensif, yang dapat membantu guru dan pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk memenuhi

kebutuhan belajar siswa di era modern ini.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur atau *systematic literature review* (SLR) dengan pendekatan kualitatif untuk mengkaji implementasi desain pembelajaran IPS yang inovatif melalui aplikasi digital dan dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa. Data yang digunakan berupa artikel jurnal, laporan penelitian, dan buku yang diambil dari berbagai basis data akademik seperti Scopus, Web of Science, dan Google Scholar. Kriteria inklusi mencakup artikel yang diterbitkan dalam 5-10 tahun terakhir dan relevan dengan tema aplikasi digital dalam pendidikan serta peningkatan pemahaman siswa dalam bidang IPS. Proses pengumpulan data dimulai dengan pencarian literatur menggunakan kata kunci seperti "desain pembelajaran inovatif IPS" dan "aplikasi digital dalam pendidikan."

Literatur yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memastikan hanya artikel yang

relevan dan kredibel yang dianalisis lebih lanjut. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis tematik, dengan fokus pada tema seperti desain pembelajaran inovatif, peran aplikasi digital dalam pembelajaran, dan efektivitasnya terhadap pemahaman konsep siswa. Artikel yang terpilih dikelompokkan berdasarkan tema-tema tersebut untuk memudahkan proses sintesis dan analisis lebih lanjut.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Desain Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran IPS**

Penelitian yang dilakukan oleh Junindra et al. (2021) dalam artikel "*Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT pada Tingkat Sekolah Dasar*" membahas penerapan desain pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) untuk mata pelajaran IPS dan PKn di sekolah dasar. Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi ICT dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sering kali abstrak dan kompleks. Pemanfaatan media digital seperti aplikasi berbasis web, video interaktif, dan simulasi

memperkaya pengalaman belajar siswa, memungkinkan mereka mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan fleksibel. Desain pembelajaran ini menekankan interaktivitas dan keterlibatan aktif siswa, yang tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi melalui diskusi online dan proyek digital. Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi ICT dalam pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong motivasi dan minat belajar siswa, serta menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran tradisional.

Penelitian yang dilakukan oleh Syarifuddin et al. (2022) dalam artikel "*Desain Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar*" menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dalam desain pembelajaran IPS di sekolah dasar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini menyoroti penggunaan berbagai teknologi, seperti perangkat lunak berbasis web, aplikasi mobile, dan media digital lainnya, untuk

menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi informasi memungkinkan materi pelajaran IPS, yang sering kali abstrak dan sulit dipahami, disajikan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dimengerti, meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi informasi memungkinkan penyajian materi dalam berbagai format, seperti video, animasi, dan simulasi, yang memudahkan pemahaman konsep-konsep kompleks. Selain itu, teknologi ini mempermudah guru mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran berbasis teknologi ini juga meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui diskusi online, kuis interaktif, dan proyek berbasis digital, dengan penekanan pada pentingnya pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam desain pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Wadi et al. (2020) dalam artikel "Pendampingan Inovasi Pembelajaran IPS HOTS Pola Lesson Study for Learning

Community di SMP 14 Mataram" menyoroti pentingnya inovasi dalam desain pembelajaran IPS dengan fokus pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) melalui pendekatan Lesson Study for Learning Community (LSLC). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis HOTS dapat mendorong siswa untuk tidak hanya memahami informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep-konsep IPS. HOTS ini mengajak siswa untuk berpikir lebih mendalam, menghubungkan ide-ide, serta menganalisis peristiwa dari berbagai sudut pandang, yang penting dalam pembelajaran abad ke-21. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model LSLC dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melibatkan guru, siswa, dan komunitas belajar dalam proses refleksi bersama untuk mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam pembelajaran. Dengan LSLC, guru dapat berbagi pengetahuan dan praktik terbaik dalam mengintegrasikan HOTS, yang

berujung pada peningkatan efektivitas pengajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran berbasis HOTS juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah secara kreatif.

### **Peran Aplikasi Digital dalam Mendukung Pemahaman Konsep Siswa**

Penelitian oleh Pernantah et al. (2022) yang berjudul *"Inovasi Bahan Ajar Pendidikan IPS Berbasis Digital Flipbook Terintegrasi Local Wisdom dalam Menunjang Perkuliahan Jarak Jauh"* mengkaji peran aplikasi digital dalam memfasilitasi pemahaman konsep siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS berbasis teknologi. Penelitian ini menyoroti penggunaan bahan ajar digital flipbook yang dipadukan dengan local wisdom untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dalam konteks perkuliahan jarak jauh. Flipbook digital memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel dan interaktif, dengan elemen visual dan multimedia yang membantu memahami konsep-konsep abstrak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital tidak

hanya mempermudah akses materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Integrasi local wisdom menjadikan materi lebih kontekstual, menghubungkan konsep IPS dengan budaya dan nilai-nilai lokal. Selain itu, flipbook digital mengatasi tantangan pembelajaran jarak jauh dengan menyediakan materi yang dapat diakses mandiri, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui fitur-fitur seperti animasi dan suara.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Abidin, dan Arifin (2024) dalam artikel *"Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam"* mengungkapkan bagaimana penggunaan aplikasi peta digital seperti Google Earth dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kenampakan alam dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini relevan karena fokus pada aplikasi teknologi digital dalam mengajarkan konsep-konsep geografi yang seringkali sulit dipahami oleh siswa, terutama dalam hal visualisasi dan pemahaman bentuk serta fitur fisik alam. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan Google Earth sebagai media pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat dan menjelajahi kenampakan alam, seperti gunung, laut, sungai, dan hutan, secara lebih interaktif dan nyata. Dengan fitur peta 3D dan kemampuan zoom in/zoom out, aplikasi ini membantu siswa memvisualisasikan berbagai kenampakan alam dalam skala besar dan mengaitkan konsep-konsep teoretis dengan dunia nyata. Hal ini tidak hanya memperjelas pemahaman, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran. Selain itu, penggunaan Google Earth memberi kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi kenampakan alam secara mandiri dan fleksibel, mendukung pembelajaran berbasis discovery learning.

Penelitian yang dilakukan oleh Logayah et al. (2023) dalam artikel *"Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS"* membahas penerapan teknologi augmented reality (AR) untuk membantu visualisasi konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini menunjukkan bahwa AR, melalui

metode flash card, memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif bagi siswa. Teknologi AR memungkinkan siswa untuk melihat objek atau informasi yang tidak dapat dilihat secara langsung, seperti model 3D kenampakan alam, bangunan bersejarah, atau peristiwa sejarah penting, yang ditampilkan melalui perangkat mobile. Hal ini menjadikan konsep-konsep abstrak dalam IPS lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa, meningkatkan keterlibatan mereka serta memperkuat ingatan terhadap materi pelajaran. Penelitian ini menegaskan bahwa AR memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dalam IPS dengan cara yang lebih imersif, interaktif, dan menarik.

Penelitian yang dilakukan oleh Lasmaida Siregar (2022) dalam artikelnya yang berjudul *"Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran IPS di SD"* mengkaji penggunaan media video animasi berbasis Sparkol Videoscribe dalam pembelajaran IPS untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini sangat relevan karena menyoroti bagaimana media visual yang



dinamis, seperti video animasi, dapat digunakan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS yang sering kali abstrak dan sulit dipahami.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi yang dibuat dengan Sparkol Videoscribe membantu siswa memahami materi IPS dengan cara yang lebih menarik dan mudah diikuti. Video animasi ini memungkinkan penyampaian materi dalam bentuk visual, interaktif, dan naratif, yang dapat menggambarkan konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih jelas dan memikat. Dengan menggunakan elemen animasi, warna, dan grafik, materi pelajaran yang sebelumnya sulit atau membosankan menjadi lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa aplikasi video animasi, terutama yang dibuat dengan Sparkol Videoscribe, dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi IPS, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, menarik, dan terstruktur.

### **Efektivitas Implementasi Aplikasi Digital terhadap Pemahaman Siswa**

Penelitian yang dilakukan oleh Muthi et al. (2023) dalam artikel berjudul *"Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP"* mengevaluasi penggunaan video dokumenter sebagai media pembelajaran IPS di tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video dokumenter memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, karena memungkinkan mereka melihat gambaran visual dari peristiwa sejarah, kondisi geografis, atau fenomena sosial yang dibahas. Video dokumenter menggabungkan narasi, visual, dan konteks nyata yang mempermudah siswa menghubungkan teori dengan kenyataan. Siswa yang menggunakan media ini cenderung lebih memahami dan mengingat materi pelajaran. Penelitian ini menegaskan pentingnya media digital seperti video dokumenter dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, karena menyajikan materi secara lebih menarik, konkret, dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Kahfi et al. (2021) dalam artikel berjudul *"Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu"* mengeksplorasi penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual yang menggabungkan elemen gambar, suara, dan video memiliki dampak signifikan terhadap motivasi dan prestasi siswa. Dengan menyajikan materi yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, media ini mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep dalam IPS dan mengaitkannya dengan situasi nyata. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis media audiovisual cenderung lebih termotivasi, aktif berpartisipasi, dan lebih mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks sosial dan lingkungan mereka. Penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan media digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah et al. (2022) dalam artikel berjudul *"Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi"* mengkaji pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar IPS selama pandemi, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual yang menggabungkan elemen visual dan audio memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa, meskipun terjadi pembatasan fisik. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi mereka. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan media audiovisual dapat menyampaikan materi kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga memperdalam pemahaman siswa terhadap IPS. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media audiovisual adalah alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan dan Alhadiq (2023) dalam artikel berjudul "*Articulate Storyline dan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Inovatif Berbasis ICT untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*" membahas penerapan *Articulate Storyline* dan *PowerPoint* sebagai alat media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kedua alat ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan sosial. *Articulate Storyline* memungkinkan pembuatan modul pembelajaran interaktif yang berbasis skenario, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan sosial melalui simulasi praktis. *PowerPoint*, dengan kemampuannya dalam menyajikan materi secara visual dan terstruktur, memperkaya pengalaman belajar siswa. Gabungan kedua alat ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi, yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *Articulate Storyline* dan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran

berbasis ICT dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa secara efektif.

Dalam berbagai penelitian yang telah diulas, jelas terlihat bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran IPS memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa. Aplikasi digital seperti video dokumenter, media audiovisual, augmented reality (AR), dan flipbook interaktif, serta alat pembelajaran berbasis teknologi lainnya, mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih menarik dan visual. Berbagai teknologi ini mendukung konsep pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman nyata, sehingga siswa tidak hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru, tetapi dapat merasakan langsung materi yang mereka pelajari.

Salah satu keuntungan utama dari penggunaan aplikasi digital adalah kemampuan untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih visual dan dinamis. Sebagai contoh, aplikasi peta digital seperti Google Earth memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kenampakan alam secara interaktif dan mendalam, memberikan

gambaran yang lebih jelas tentang konsep geografi yang abstrak. Penelitian oleh Dewi et al. (2024) menunjukkan bahwa menggunakan alat seperti Google Earth untuk memvisualisasikan kenampakan alam membantu siswa menghubungkan teori dengan kenyataan, yang meningkatkan pemahaman mereka. Begitu pula dengan penggunaan AR, seperti yang diungkapkan oleh Logayah et al. (2023), yang memungkinkan siswa untuk melihat objek 3D dan visualisasi dari konsep-konsep sejarah atau geografi yang kompleks, membuat materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain itu, media audiovisual juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian Kahfi et al. (2021) dan Fatimah et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio dalam media seperti video dokumenter atau media audiovisual kontekstual lainnya, dapat merangsang minat siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi IPS. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan

yang lebih kaya, tetapi juga mendapatkan konteks sosial dan budaya yang membuat materi pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penggunaan media semacam ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran jarak jauh atau selama masa pandemi, di mana pembelajaran tatap muka terbatas dan teknologi menjadi kunci utama dalam memastikan kelancaran proses belajar.

Selain dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa, penggunaan aplikasi digital juga meningkatkan keterampilan sosial siswa. Penelitian Ramadhan dan Alhadiq (2023) menunjukkan bahwa alat pembelajaran seperti Articulate Storyline dan PowerPoint, yang menyediakan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi melalui skenario dan modul pembelajaran berbasis ICT, sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka. Dengan menggunakan teknologi ini, siswa dapat berlatih dalam situasi yang lebih nyata dan terstruktur, memungkinkan mereka untuk mengasah kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah

dalam konteks yang mendukung perkembangan sosial mereka.

Namun, meskipun aplikasi digital menawarkan berbagai manfaat, penting untuk dicatat bahwa efektivitasnya sangat bergantung pada cara dan konteks penggunaannya. Sebagaimana terlihat dalam penelitian Syarifuddin et al. (2022), desain pembelajaran berbasis teknologi harus dilaksanakan dengan pendekatan yang tepat agar dapat meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus dapat memilih dan memanfaatkan teknologi dengan bijak, serta memberikan arahan yang jelas kepada siswa dalam menggunakan aplikasi digital tersebut. Selain itu, perlu ada evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar meningkatkan pemahaman siswa, bukan hanya sebagai alat yang menghibur tetapi tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi digital memiliki potensi besar untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, baik dalam hal pemahaman konsep maupun pengembangan keterampilan sosial siswa. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran harus dilakukan secara inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Penerapan aplikasi digital dalam pembelajaran IPS memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa. Media digital seperti video dokumenter, augmented reality (AR), peta digital, dan flipbook interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual, meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi berbasis ICT, seperti Articulate Storyline dan PowerPoint, mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa melalui kolaborasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang lebih terstruktur. Meskipun demikian,

efektivitas aplikasi digital sangat bergantung pada pemilihan dan penerapannya yang tepat oleh guru, serta kesesuaian desain pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, aplikasi digital berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi, yang penting di era digital saat ini

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aksenta, A., Irmawati, I., Ridwan, A., Hayati, N., Sepriano, S., Herlinah, H., ... & Ginting, T. W. (2023). *LITERASI DIGITAL: Pengetahuan & Transformasi Terkini Teknologi Digital Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Demmanggasa, Y., Sabilaturrizqi, M., Kasnawati, K., Mardikawati, B., Ramli, A., & Arifin, N. Y. (2023). Digitalisasi pendidikan: akselerasi literasi digital pelajar melalui eksplorasi teknologi pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 11158-11167.
- Dewi, M. S., Abidin, Y., & Arifin, M. H. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14182-14196.
- Huda, A., Kom, S., Kom, M., Almasri, M. T., Azhar, N., Wulansari, R. E., ... & Firdaus, S. P. (2020). *Media Animasi Digital Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill)*. Unp Press.
- Herlina, P., Sukmawati, V. A., Supriatna, S., & Nurdiansyah, N. (2024). Pemahaman Konsep IPS Siswa SD melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 20146-20154.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain pembelajaran IPS dan PKn berbasis literasi ICT (information and communication technology) pada tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264-6270.
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada pembelajaran IPS terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326-338.
- Manuain, Y. (2024). Penerapan Pembelajaran Inovatif dan Interaktif pada Materi Geografis Indonesia, Keragaman Budaya, dan Identitas Diri SDN Lidah Wetan IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 650-659.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023).

- Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran IPS pada siswa SMP. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104-116.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Pernantah, P. S., Rizka, M., Handrianto, C., & Syaputra, E. (2022). Inovasi bahan ajar pendidikan IPS berbasis digital flipbook terintegrasi local wisdom dalam menunjang perkuliahan jarak jauh. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(2), 136-145.
- Putra, C. A., & Fitriyanto, M. N. (2024). Pengembangan modul pembelajaran interaktif teknologi informasi menggunakan teknologi augmented reality berbasis android. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 2(4), 256-271.
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. N. (2021). Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0. CV. *Caraka Khatulistiwa*.
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). Pendidikan multimedia: Konsep dan aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0. PT. *Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Wadi, H., Hamidsyukrie, H., Sukardi, S., Suryanti, N. M. N., Handayani, N., & Masyhuri, M. (2020). Pendampingan inovasi pembelajaran IPS HOTS pola lesson study for learning community di SMP 14 Mataram. *Prosiding Pepadu*, 2, 179-187.
- Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2), 1-7.
- Widodo, M. B. P., Aula, A. F. Y., Riswanti, M. L., & Rozi, A. F. (2023). Society 5.0 pembelajaran IPS. *Cahaya Ghani Recovery*.
- Wulansari, R. E., Firdaus, S. P., & Ninasari, A. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202.