

MODEL PEMBELAJARAN IPS BERBASIS SOCIETY 5.0

Rizki Ananda¹, Khairunnisakh Jailani², Salsabillah Rahman³, Dora Elfita Velonia⁴
^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

¹rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id, ²nisakjailani@gmail.com,

³salsarahman99@gmail.com, ⁴doraelvita35@gmail.com

ABSTRACT

The advancement of Society 5.0, which integrates human-centred values with cutting-edge technology such as Artificial Intelligence (AI), the Internet of Things (IoT), and big data, demands a fundamental transformation in social studies (IPS) learning models at the elementary school teacher education (PGSD) level. This article proposes a Society 5.0-based IPS learning model designed to prepare PGSD students to become reflective, collaborative, and technologically literate educators. The model is developed through a design-based research approach incorporating five learning phases: Sensing, Thinking, Acting, Reflecting, and Sharing (STARS). The theoretical basis integrates Vygotsky's social constructivism, Bloom's digital taxonomy, and the 21st-century competency framework. The proposed model emphasises project-based learning rooted in real social issues, digital collaboration, and the cultivation of social values in the context of a technology-driven society. The results of theoretical review and expert validation indicate that this model is conceptually valid and contextually relevant for implementation in PGSD IPS learning. Implications for curriculum development and learning strategy renewal in the era of Society 5.0 are discussed.

Keywords: *IPS learning model; Society 5.0; PGSD; digital literacy; project-based learning*

ABSTRAK

Perkembangan era Society 5.0 yang mengintegrasikan nilai-nilai kemanusiaan dengan teknologi mutakhir seperti Kecerdasan Buatan (AI), Internet of Things (IoT), dan big data menuntut transformasi mendasar dalam model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Artikel ini mengusulkan sebuah model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 yang dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa PGSD menjadi pendidik yang reflektif, kolaboratif, dan melek teknologi. Model dikembangkan melalui pendekatan design-based research yang memuat lima fase pembelajaran: Sensing, Thinking, Acting, Reflecting, dan Sharing (STARS). Landasan teoritis model mengintegrasikan konstruktivisme sosial Vygotsky, taksonomi digital Bloom, dan kerangka kompetensi abad ke-21. Model yang diusulkan menekankan pembelajaran berbasis proyek yang berakar pada isu-isu sosial nyata, kolaborasi digital, dan penanaman nilai-nilai sosial dalam konteks masyarakat yang digerakkan teknologi. Hasil kajian teoretis dan validasi ahli menunjukkan bahwa model ini valid secara konseptual dan relevan secara kontekstual untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di PGSD. Implikasi bagi pengembangan kurikulum dan pembaruan strategi pembelajaran di era Society 5.0 dibahas secara komprehensif.

Kata Kunci: model pembelajaran IPS; Society 5.0; PGSD; literasi digital; pembelajaran berbasis proyek

A. Pendahuluan

Era Society 5.0 yang dicanangkan oleh Pemerintah Jepang pada tahun 2019 merupakan paradigma baru peradaban manusia yang menempatkan teknologi sebagai instrumen untuk menyelesaikan permasalahan sosial dan meningkatkan kualitas hidup manusia secara inklusif. Berbeda dengan Revolusi Industri 4.0 yang lebih berorientasi pada otomasi dan efisiensi produksi, Society 5.0 menekankan sinergi antara kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), dan big data dengan kearifan, nilai kemanusiaan, serta keberlanjutan sosial (Fukuda, 2020).

Pergeseran paradigma ini memberikan tantangan sekaligus peluang besar bagi dunia pendidikan, khususnya bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Sebagai pencetak calon guru sekolah dasar, PGSD memiliki tanggung jawab strategis untuk mempersiapkan mahasiswa agar mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di PGSD menjadi salah satu arena penting untuk membekali

calon guru dengan kompetensi sosial, digital, dan kritis yang dibutuhkan di era Society 5.0 (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2021).

Namun demikian, kajian terhadap praktik pembelajaran IPS di PGSD menunjukkan bahwa model-model konvensional masih mendominasi ruang kelas. Pembelajaran cenderung bersifat teacher-centered, berbasis hafalan fakta sejarah dan konsep geografi, serta minim pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang bermakna. Kondisi ini menghasilkan mahasiswa yang pasif dan kurang mampu mengaplikasikan pengetahuan IPS dalam konteks kehidupan sosial yang dinamis (Susanto, 2021).

Berbagai penelitian mengindikasikan urgensi pembaruan model pembelajaran IPS yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat kontemporer. (Prasetyo & Wahyuni, 2023) menemukan bahwa pembelajaran IPS berbasis teknologi digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kritis mahasiswa PGSD. Sementara itu, (Kurniawan et al., 2022) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek

sosial mampu meningkatkan kompetensi kolaborasi dan literasi sosial mahasiswa calon guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk: (1) mengkaji konsep Society 5.0 dan relevansinya dengan pembelajaran IPS di PGSD; (2) mengidentifikasi prinsip-prinsip desain model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0; (3) mengusulkan sintaks model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 yang inovatif dan applicable; serta (4) mendiskusikan implikasi implementasi model bagi pengembangan kompetensi mahasiswa PGSD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan design-based research (DBR) atau penelitian berbasis desain yang bertujuan mengembangkan model pembelajaran yang kontekstual, teoretis, dan praktis. DBR dipilih karena memungkinkan pengembangan dan pengujian desain pembelajaran secara iteratif dalam konteks yang autentik, sambil menghasilkan kontribusi teoritis yang dapat digeneralisasikan (Plomp & Nieveen, 2021) Prosedur penelitian mencakup empat tahap utama: (1)

analisis masalah dan konteks melalui studi literatur komprehensif tentang Society 5.0, pembelajaran IPS, dan model pembelajaran inovatif; (2) perancangan model berdasarkan temuan kajian literatur dan kerangka teoretis yang relevan; (3) validasi model oleh tiga orang pakar, yaitu ahli teknologi pendidikan, ahli pembelajaran IPS, dan ahli kurikulum PGSD; serta (4) revisi dan finalisasi model berdasarkan masukan para validator.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli dengan skala Likert 4 poin yang mencakup aspek validitas isi, validitas konstruk, kepraktisan, dan keefektifan potensial. Data dianalisis menggunakan formula Aiken's V untuk mengukur indeks validitas konten. Model dinyatakan valid apabila nilai Aiken's $V \geq 0,75$ pada setiap aspek penilaian (Azwar, 2021). Studi literatur dilakukan terhadap artikel jurnal, buku, dan dokumen kebijakan yang dipublikasikan pada rentang tahun 2021–2026.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Konsep Society 5.0 dan Relevansinya dengan Pembelajaran IPS

Society 5.0 merepresentasikan tahap kelima peradaban manusia setelah masyarakat berburu (1.0), agraris (2.0), industri (3.0), dan informasi (4.0). Pada masyarakat 5.0, teknologi siber-fisik diintegrasikan secara mulus ke dalam kehidupan sosial untuk menciptakan kesejahteraan yang berpusat pada manusia (human-centred society) sekaligus berkelanjutan secara ekologis dan sosial (Fukuda, 2020)

Relevansi Society 5.0 dengan pembelajaran IPS di PGSD sangat fundamental. IPS sebagai bidang studi yang mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan teknologinya secara alamiah bersinggungan dengan isu-isu utama Society 5.0. (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang responsif terhadap Society 5.0 harus mampu membekali mahasiswa dengan kemampuan berpikir sistem, empati digital, dan kecakapan untuk menganalisis dampak teknologi terhadap struktur sosial masyarakat.

Tabel 1 menyajikan komponen-komponen Society 5.0 beserta implementasinya dalam konteks pembelajaran IPS di PGSD.

Tabel 1 Komponen Society 5.0 dalam Pembelajaran IPS PGSD

Komponen	Deskripsi Implementasi
Literasi Digital	Integrasi teknologi AI, IoT, dan big data sebagai sumber dan media belajar IPS
Kolaborasi Virtual	Kerja kelompok berbasis platform digital lintas ruang dan waktu
Pemecahan Masalah Sosial	Pendekatan berbasis proyek yang mengangkat isu-isu sosial kontemporer
Etika Teknologi	Penanaman nilai sosial dan tanggung jawab digital dalam konteks Masyarakat
Kreativitas & Inovasi	Pengembangan ide orisinal mahasiswa melalui proyek berbasis komunitas lokal

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelima komponen Society 5.0 dapat diintegrasikan secara sistematis ke

dalam pembelajaran IPS PGSD. Literasi digital menjadi fondasi utama karena memungkinkan mahasiswa mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi sosial secara kritis. Kolaborasi virtual membuka peluang belajar yang melampaui batas ruang kelas konvensional. Sementara itu, komponen pemecahan masalah sosial, etika teknologi, dan kreativitas-inovasi merupakan dimensi yang secara langsung memperkuat kompetensi inti calon guru IPS di era digital (Kurniawan et al., 2022).

2. Prinsip Desain Model Pembelajaran IPS berbasis Society 5.0

Pengembangan model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 dilandasi oleh tiga pilar teoritis. Pertama, konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi aktif. Dalam konteks Society 5.0, interaksi ini diperluas ke ranah digital melalui platform pembelajaran kolaboratif. Kedua, taksonomi digital Bloom yang mengintegrasikan dimensi kognitif dengan keterampilan teknologi, mulai dari mengingat, memahami,

mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan produk digital bermakna (Huda, 2022).

Ketiga, kerangka kompetensi abad ke-21 yang mencakup kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C). Dalam model yang diusulkan, keempat dimensi ini dikontekstualisasikan dalam realitas masyarakat Society 5.0 yang ditandai oleh konektivitas digital, isu-isu sosial kompleks, dan kebutuhan solusi inovatif berbasis teknologi. (Sanjaya & Budimansyah, 2022) menegaskan bahwa model pembelajaran IPS yang efektif di era kontemporer harus mampu menjembatani pengetahuan akademis dengan aksi sosial nyata.

Berdasarkan ketiga pilar tersebut, model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 dirancang dengan lima prinsip utama: (1) keterkaitan dengan realitas sosial digital; (2) sentralitas mahasiswa sebagai agen perubahan; (3) kolaborasi lintas batas (*borderless collaboration*); (4) refleksi kritis terhadap dampak teknologi; dan (5) orientasi pada kontribusi sosial yang bermakna bagi komunitas.

3. Sintaks Model Pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 (Model STARS)

Model pembelajaran yang diusulkan dinamakan Model STARS, akronim dari lima fase pembelajaran: Sensing, Thinking, Acting, Reflecting, dan Sharing. Setiap fase dirancang untuk mengaktifkan dimensi kognitif, sosial, dan digital mahasiswa secara terintegrasi. Sintaks lengkap model STARS disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Sintaks Model STARS: Model Pembelajaran IPS berbasis Society 5.0

Tahap (Fase)	Deskripsi Kegiatan
Orientasi (Sensing)	Dosen menyajikan isu sosial nyata berbasis data digital; mahasiswa mengidentifikasi masalah melalui eksplorasi media daring
Inkuiri Digital (Thinking)	Mahasiswa mengumpulkan data menggunakan teknologi (survey online, GIS, big data); menganalisis masalah secara kolaboratif
Kolaborasi Kreatif (Acting)	Kelompok merancang solusi inovatif atas masala

	sosial yang dikaji; disajikan dalam bentuk produk digital
Refleksi Kritis (Reflecting)	Mahasiswa mengevaluasi proses dan hasil kerja mendiskusikan dampak sosial dari solusi yang diusulkan
Publikasi & Aksi (Sharing)	Produk dipresentasikan secara daring/luring; kontribusi pada komunitas lokal didokumentasikan

Fase Sensing membuka pembelajaran dengan pemaparan isu sosial nyata yang relevan dengan kehidupan mahasiswa dan komunitas mereka, baik melalui berita digital, data statistik, maupun video dokumenter. Mahasiswa didorong untuk mengidentifikasi permasalahan, mempertanyakan penyebab, dan merumuskan pertanyaan penelitian. Fase ini sejalan dengan pendekatan inquiry-based learning yang terbukti meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan kognitif mahasiswa (Prihatini et al., 2024).

Fase Thinking melibatkan pengumpulan dan analisis data menggunakan berbagai teknologi digital. Mahasiswa dapat memanfaatkan survei online, Geographic Information System (GIS), analisis media sosial, atau portal data terbuka untuk memahami dimensi kuantitatif dan kualitatif dari isu sosial yang dikaji. (Puspita & Hermawan, 2022) membuktikan bahwa penggunaan teknologi digital dalam analisis isu sosial meningkatkan kedalaman pemahaman dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa PGSD secara signifikan.

Fase Acting merupakan tahap kreasi solusi di mana mahasiswa secara kolaboratif merancang intervensi atau produk yang responsif terhadap masalah sosial yang telah diidentifikasi. Produk dapat berupa infografis digital, video edukasi, podcast, kampanye media sosial, atau modul pembelajaran digital. (Rahmawati et al., 2023) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis produksi kreatif (creative production) secara nyata meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologis mahasiswa calon guru.

Fase Reflecting mendorong mahasiswa untuk mengevaluasi

secara kritis proses dan dampak dari solusi yang telah dirancang, baik dari perspektif efektivitas teknis maupun implikasi sosial dan etisnya. Fase ini mengintegrasikan dimensi metakognitif dan etika digital yang sangat relevan dalam konteks Society 5.0. Terakhir, fase Sharing memfasilitasi publikasi dan diseminasi produk kepada audiens yang lebih luas, termasuk komunitas lokal, melalui platform digital maupun presentasi publik (Wijayanti & Putra, 2024).

4. Hasil Validasi dan Kelayakan Model

Validasi model oleh tiga orang ahli menghasilkan nilai Aiken's V rata-rata sebesar 0,87 pada aspek validitas isi, 0,83 pada validitas konstruk, 0,85 pada aspek kepraktisan, dan 0,82 pada keefektifan potensial. Seluruh nilai berada di atas ambang batas 0,75 sehingga model dinyatakan valid dan layak untuk diimplementasikan. Para validator juga memberikan catatan bahwa model STARS memiliki keunggulan dalam hal kontekstualitas, fleksibilitas, dan potensinya untuk mengembangkan kompetensi digital mahasiswa PGSD secara holistik.

Temuan validasi ini didukung oleh kajian (Sunardi et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran IPS yang memadukan pendekatan berbasis proyek, kolaborasi digital, dan refleksi kritis memiliki potensi dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa calon guru. (Yusuf et al., 2022) menambahkan bahwa keberhasilan implementasi model inovatif dalam pembelajaran IPS sangat ditentukan oleh kesiapan dosen sebagai fasilitator dan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai.

D. Kesimpulan

Artikel ini telah memaparkan konseptualisasi dan sintaks Model STARS sebagai model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 untuk mahasiswa PGSD. Model ini mengintegrasikan lima fase pembelajaran yaitu Sensing, Thinking, Acting, Reflecting, dan Sharing yang dilandasi oleh konstruktivisme sosial Vygotsky, taksonomi digital Bloom, dan kerangka kompetensi abad ke-21. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model ini valid secara konseptual (Aiken's V rata-rata 0,84) dan relevan secara kontekstual untuk

diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di PGSD.

Implikasi teoretis penelitian ini adalah memperkaya khasanah model pembelajaran IPS yang responsif terhadap tantangan Society 5.0. Secara praktis, model ini memberikan panduan operasional bagi dosen PGSD untuk merancang pengalaman belajar yang autentik, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah sosial nyata. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Model STARS secara empiris melalui penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas di lingkungan PGSD FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi ke-3). Pustaka Pelajar.
- Huda, M. (2022). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik* (Edisi Revisi). Pustaka Pelajar.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2021). *Educational Design Research: An Introduction* (3rd ed.). SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Susanto, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Edisi ke-2). Kencana Prenada Media Group.

Artikel in Press :

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa PGSD Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Sosial dalam Mata Kuliah IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1192–1204.
- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi ke-3). Pustaka Pelajar.
- Fukuda, K. (2020). Society 5.0: Aiming for a New Human-Centred Society. *Japan SPOTLIGHT*, 27, 47–50.
- Huda, M. (2022). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik* (Edisi Revisi). Pustaka Pelajar.
- Kurniawan, A., Supriatna, N., & Komalasari, K. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Proyek Sosial untuk Penguatan Literasi Digital dan Kompetensi Kolaborasi Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(2), 134–148.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2021). *Educational Design Research: An Introduction* (3rd ed.). SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Prasetyo, H., & Wahyuni, N. (2023). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPS Berbasis Literasi Sosial di PGSD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 156–170.
- Prihatini, A., Suharto, B., & Kurniawan, R. (2024). Inquiry-based Learning in PGSD Social Studies: Digital Integration and Student Engagement Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Puspita, L., & Hermawan, D. (2022). Efektivitas Pembelajaran IPS Berbantuan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa PGSD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 34–48.
- Rahmawati, F., Hidayat, T., & Marlina. (2023). Pembelajaran Berbasis Produksi Kreatif Digital dan Dampaknya terhadap Kompetensi Pedagogis Mahasiswa PGSD. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2341–2356.
- Sanjaya, W., & Budimansyah, D. (2022). Transformasi Model Pembelajaran IPS Menuju Society 5.0: Sebuah Agenda Pembaruan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Sunardi, A., Munandar, H., & Kurniasih, N. (2021). Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek dalam Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Calon Guru IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 78–92.
- Susanto, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Edisi ke-2). Kencana Prenada Media Group.
- Wijayanti, R., & Putra, D. A. (2024). Society 5.0-based Learning Design for Social Studies in Elementary Teacher Education: A Conceptual Framework. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*.
- Yusuf, M., Ananda, R., & Nasution, Z. (2022). Kesiapan Dosen PGSD dalam Mengimplementasikan Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6452–6463.