

Kajian Literatur: Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Muhammad Febriandi^{1*}, Teofilus Ardian Hopeman²

¹ Universitas Nusa Putra Kabupaten Sukabumi, Indonesia

² Universitas Negeri Manado, Kabupaten Minahasa, Indonesia

*Corresponding author: muhammad.febriandi_sd22@nusaputra.ac.id

Abstrak

Era teknologi saat ini menuntut pembelajaran masa kini di Sekolah berbantuan teknologi. Sayangnya, saat ini masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perangkat pembelajaran apa saja yang bisa digunakan di sekolah yang berkaitan dengan teknologi; tujuan berikutnya untuk mengetahui perangkat pembelajaran apa saja yang bisa dikembangkan dengan kriteria user friendly. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi literatur yang dimana peneliti menggunakan protokol prisma dalam pengambilan data yang dibutuhkan. Penelitian ini meliputi 2 jenis kriteria dalam penentuan artikel atau referensi yang digunakan. Kategori yang tergolong kedalam inklusifitas penelitian ini meliputi 1) referensi yang bersumber dari artikel yang dipublikasi di jurnal baik dalam maupun luar negeri; 2) referensi yang bersumber dari 5 tahun terakhir; 3) penelitian yang dilakukan di sekolah dasar; 4) penelitian yang berfokus pada perangkat pembelajaran yang menggunakan teknologi. Adapun eksklusifitas pada penelitian ini meliputi 1) referensi yang bersumber dari repository dan buku; 2) referensi yang bersumber lebih dari 5 tahun terakhir; 3) penelitian tidak dilakukan di sekolah dasar; 4) penelitian tidak berfokus pada perangkat pembelajaran yang menggunakan teknologi. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu dari total 30 artikel yang didapatkan pada proses awal pencarian, didapat 5 artikel yang sesuai dengan inklusifitas pada penelitian. 1 artikel mendapatkan hasil bahwa mereka mengembangkan e-modul IPS di SD berbasis budaya lokal, 2 artikel mendapatkan hasil bahwa mereka mengembangkan e-modul IPS di SD, 1 artikel mengatakan bahwa mereka mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis VR/AR, dan 1 artikel lainnya menggunakan flip book sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan di SD. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul mudah digunakan dan dapat dipahami oleh guru di SD.

Kata kunci: Perangkat pembelajaran, IPAS, Sekolah Dasar, kebudayaan lokal, Modul Ajar

Abstract

The current era of technology demands modern learning in schools assisted by technology. Unfortunately, currently there are still many schools that have not utilized technology in the learning process. This study aims to find out what learning devices can be used in schools related to technology; the next goal is to find out what learning devices can be developed with user-friendly criteria. This study uses a qualitative research type with a literature study research method where researchers use the prism protocol in collecting the required data. This study includes 2 types of criteria in determining the articles or references used. Categories that are included in the inclusiveness of this study include 1) references sourced from articles published in journals both domestically and abroad; 2) references sourced from the last 5 years; 3) research conducted in elementary schools; 4) research that focuses on learning devices that use technology. The exclusivity of this study includes 1) references sourced from repositories and books; 2) references sourced from more than the last 5 years; 3) research not conducted in elementary schools; 4) research does not focus on learning devices that use technology. The results of the study obtained were from a total of 30 articles obtained in the initial search process, 5 articles were obtained that were in accordance with the inclusiveness of the study. 1 article found that they developed an IPS e-module in elementary schools based on local culture, 2 articles found that they developed an IPS e-module in elementary schools, 1 article said that they developed an IPS learning media based on VR/AR, and 1 other article used a flip book as one of the teaching materials used in elementary schools. It can be concluded that the development of e-modules is easy to use and can be understood by teachers in elementary schools.

Keywords: Learning tools, IPAS, elementary school, local culture, teaching modules

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Selaras dengan Laporan dari *OECD Digital Education Outlook 2023* berjudul *Towards a Digital Transformation of Education: Distance Travelled and Journey Ahead* menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital telah secara mendasar mengubah pola pengajaran, pembelajaran, dan penyampaian pendidikan di seluruh jenjang, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Digitalisasi memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal, inklusif, dan efektif (OECD, 2023). Konteks pendidikan dasar juga menuntut penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai kebutuhan penting dan mendesak untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) tidak lagi cukup mengandalkan metode konvensional. Integrasi teknologi menjadi keharusan untuk mendukung tercapainya kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Hopeman et al., 2024; OECD., 2019; Saputra & Hadad, 2025).

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang akan dibutuhkan siswa untuk jenjang berikutnya (Ardiawan & Adnyana, 2024; Niar et al., 2024). Dalam proses pendidikan, pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar diharapkan mampu membekali peserta didik dengan kompetensi yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tersebut, menurut (Mayangsari et al., 2024) diperlukan strategi pembelajaran yang tepat, termasuk di dalamnya penggunaan perangkat pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Perangkat pembelajaran memegang peranan penting sebagai panduan dan sarana bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran (Gunawan et al., 2023). Perangkat ini meliputi bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa, modul, hingga sistem evaluasi. Idealnya, perangkat pembelajaran tidak hanya memuat konten materi yang sesuai kurikulum, tetapi juga dirancang dengan pendekatan yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Musyadad et al., 2022). Perangkat pembelajaran yang dirancang secara optimal dapat mendorong pencapaian tujuan pendidikan karena mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Tanggur, 2023). Kaitannya dengan konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, menurut (Sari, 2024) perangkat pembelajaran harus mampu mengintegrasikan unsur visual, interaktif, dan kontekstual agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dasar. Penggunaan teknologi dalam pengembangan perangkat pembelajaran juga menurut (Azizah & Hendriyani, 2024) menjadi sebuah kebutuhan, mengingat era digital saat ini menuntut pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, perangkat yang baik harus mampu menjadi jembatan antara materi abstrak dengan pengalaman konkret siswa, serta mendukung pembelajaran aktif dan bermakna (Fitri et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan perangkat pembelajaran bukan hanya sekadar memenuhi kewajiban administratif guru, tetapi menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Lebih jauh, menurut (Sutrisno & Rofi'ah, 2023) mengemukakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi dan budaya lokal juga dapat memperkuat identitas siswa serta menanamkan nilai-nilai karakter melalui materi yang kontekstual. Dengan demikian, perangkat pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai medium transformasi nilai dan penguatan literasi abad 21 dalam dunia pendidikan dasar.

Sayangnya, kenyataan di lapangan masih banyak perangkat pembelajaran yang bersifat konvensional, kurang inovatif (Ratnawati & Werdiningsih, 2020). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya menurut temuan (Amelia, 2023) mengatakan penyebab

nya adalah dari ketidakmampuan guru untuk beradaptasi dan berubah dalam menghadapi perubahan era Society 5.0, cenderung merasa kesulitan dalam menerapkan teknologi baru dalam pembelajaran, dan ini bisa menjadi hambatan dalam memaksimalkan potensi teknologi untuk tujuan pendidikan. Adapun salah satu penyebab lainnya adalah terdapat beberapa perangkat pembelajaran yang tidak terlalu melibatkan teknologi dan tidak menyesuaikan dengan gaya belajar siswa masa kini (Widyawati & Sukadari, 2023). Selaras dengan studi yang dilakukan oleh (Widiastuti et al., 2024) mengidentifikasi beberapa kendala utama seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta minimnya dukungan infrastruktur. Selain itu, kurikulum yang terlalu kaku dan terpisah dari realitas sosial yang disebutkan oleh (Wiranto et al., 2021) dapat menjadi hambatan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi peserta didik. Konsekuensinya, proses belajar-mengajar menurut (Ariani et al., 2020) masih dominan menggunakan metode ceramah tradisional yang minim interaksi. Selain itu, Guru juga masih banyak yang menggunakan buku ajar standar tanpa modifikasi, sementara siswa dituntut untuk mengikuti pembelajaran yang monoton dan minim interaksi (Lutfiana, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki tantangan dalam penyajiannya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial pada umumnya dianggap sebagai materi yang bersifat asosiatif, artinya peserta didik hanya menghafal dan mencatat dan mempelajari materi tersebut (Anisah & Maratusholihah, 2023; Hopeman et al., 2022). Karakteristik materi IPS yang abstrak kerap kali sulit dipahami oleh siswa apabila tidak disampaikan dengan pendekatan visual atau kontekstual. Penelitian oleh (Windasari et al., 2024) mengungkapkan juga bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar seringkali masih terfokus pada metode ceramah dan hafalan, yang berisiko menurunkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Menurut (Kristanti & Sujana, 2022) menambahkan juga bahwa situasi ini diperparah oleh kurangnya variasi media dan perangkat pembelajaran yang digunakan di kelas, sehingga tidak semua siswa dapat menangkap materi dengan baik. Selain itu, keterbatasan guru dan minimnya infrastuktur menurut penelitian (Muhdar & Marlina, 2024) menjadi salah satu faktor penghambat dalam pengembangan perangkat pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan seharusnya menjadi solusi untuk permasalahan tersebut, karenanya teknologi dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Nasution et al., 2025). Perangkat pembelajaran berbasis teknologi seperti e-modul, flipbook digital, maupun media interaktif lainnya berpotensi besar dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS secara lebih menyenangkan dan bermakna (Antika Febriyani, 2023). Penelitian (Salsabila & Syaban, 2022) mendukung temuan ini dengan mengembangkan e-modul interaktif berbasis kontekstual yang mampu memperjelas konsep abstrak dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Selaras dengan Penelitian (Mursidi et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media flipbook digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus meningkatkan minat dan motivasi terhadap materi pembelajaran. Temuan oleh (Sampurna et al., 2022) juga mengungkapkan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis Virtual Reality yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif yang lebih tinggi selama proses pembelajaran serta merasa senang menggunakan media ini.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, fokus utama dalam penelitian ini adalah menjawab kebutuhan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan (user-friendly) untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan perangkat pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan

karakteristik siswa SD masa kini. Secara praktis, hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan alternatif perangkat ajar yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi IPS, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai jenis perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah dikembangkan, serta mengeksplorasi perangkat mana saja yang memenuhi kriteria kemudahan penggunaan dan dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran IPS di lingkungan sekolah dasar.

Hasil tinjauan literatur sistematis ini mencoba untuk menjawab tentang pertanyaan yang peneliti ajukan, yaitu : 1) Apa saja jenis perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk digunakan di Sekolah Dasar?; 2) Apa saja bentuk perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?

Tabel 1. Pertanyaan Peneliti (PP)

Dimensi	Pertanyaan (PP)
Jenis perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan di SD	Apa saja jenis perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk digunakan di Sekolah Dasar?
Bentuk perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah digunakan di SD	Apa saja bentuk perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?

Melalui metode Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA, artikel dari Google Scholar, DOAJ, dan SINTA (2019–2024) dianalisis berdasarkan kriteria kesesuaian dengan jenjang Sekolah Dasar, fokus pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi, serta kemudahan penggunaan perangkat (user-friendly). Hasil kajian ini diharapkan menjadi landasan dalam pengembangan perangkat pembelajaran IPS yang tidak hanya interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam menyediakan referensi perangkat ajar yang lebih variatif dan sesuai dengan tantangan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi menjadi solusi tepat dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan relevan bagi siswa Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) sebagai metode utama dalam mengkaji dan mensintesis literatur yang relevan terhadap topik pengembangan perangkat pembelajaran IPS berbasis teknologi di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai jenis perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah dikembangkan serta karakteristik perangkat yang memenuhi kriteria user-friendly dalam lima tahun terakhir (Creswell, 2015; Creswell & Creswell, 2017).

Proses kajian literatur dalam penelitian ini mengacu pada protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), yang terdiri dari empat tahap utama: identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusifitas. Penelusuran artikel dilakukan melalui beberapa basis data seperti Google Scholar, DOAJ, dan SINTA, menggunakan kata

kunci seperti pengembangan perangkat pembelajaran IPS, media pembelajaran berbasis teknologi, e-modul IPS, VR/AR dalam pembelajaran IPS, dan flipbook digital SD.

Kriteria inklusi yang digunakan dalam proses seleksi meliputi 1) Artikel jurnal ilmiah yang telah melalui proses *peer-review*; 2) Artikel yang dipublikasikan dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2020–2025); 3) Penelitian yang dilakukan di tingkat sekolah dasar. 4) Penelitian yang secara eksplisit membahas pengembangan atau implementasi perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan kriteria eksklusi dalam penelitian ini mencakup 1) Artikel yang berasal dari repository, tesis, disertasi, atau buku; 2) Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2020; 3) Penelitian yang dilakukan di jenjang pendidikan selain sekolah dasar; 4) Artikel yang tidak berfokus pada perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Artikel yang memenuhi kriteria inklusi kemudian dianalisis secara kualitatif dengan terstruktur. Setiap artikel dikaji untuk mengidentifikasi jenis perangkat pembelajaran yang dikembangkan (seperti e-modul, flipbook digital, media VR/AR), metode pengembangannya, karakteristik *user-friendly*, serta hasil yang dicapai dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Keseluruhan total 30 artikel yang ditemukan dalam proses awal pencarian, sebanyak 5 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi bentuk perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan, kemudahan penggunaannya oleh guru dan siswa, serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman materi IPS. Hasil analisis ini menjadi dasar untuk menyusun rekomendasi dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan aplikatif di sekolah dasar.

Tabel 2. Kriteria *Included* dan *Excluded*

Kriteria	<i>Included</i>	<i>Excluded</i>
Jenis publikasi	Artikel jurnal ilmiah yang telah melalui proses <i>peer-review</i>	Repository, tesis, disertasi, dan buku
Tahun publikasi	Artikel yang diterbitkan dalam rentang tahun 2020–2025	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2020
Kesesuaian jenjang pendidikan	Penelitian dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD)	Penelitian dilakukan pada jenjang pendidikan selain Sekolah Dasar
Topik penelitian	Fokus pada pengembangan atau implementasi perangkat pembelajaran berbasis teknologi	Tidak berfokus pada perangkat pembelajaran berbasis teknologi
Aksesibilitas artikel	Teks lengkap (<i>full-text</i>) tersedia dan dapat diunduh	Hanya tersedia dalam bentuk abstrak, atau <i>full-text</i> tidak dapat diakses
Relevansi konteks	Membahas pengembangan perangkat pembelajaran IPS (e-pengembangan modul, <i>flipbook</i> digital, media VR/AR, dll.)	Tidak membahas perangkat pembelajaran IPS atau tidak relevan dengan SD

Total sebanyak 30 artikel yang berhasil ditemukan dalam proses penelusuran awal, sebanyak 5 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi jenis perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan, bentuk penyajian perangkat (seperti e-modul, flipbook digital, atau media VR/AR), serta karakteristik *user-friendly* yang mendukung efektivitas penggunaannya oleh guru dan siswa Sekolah Dasar. Hasil analisis ini menjadi landasan dalam merumuskan kerangka pemahaman

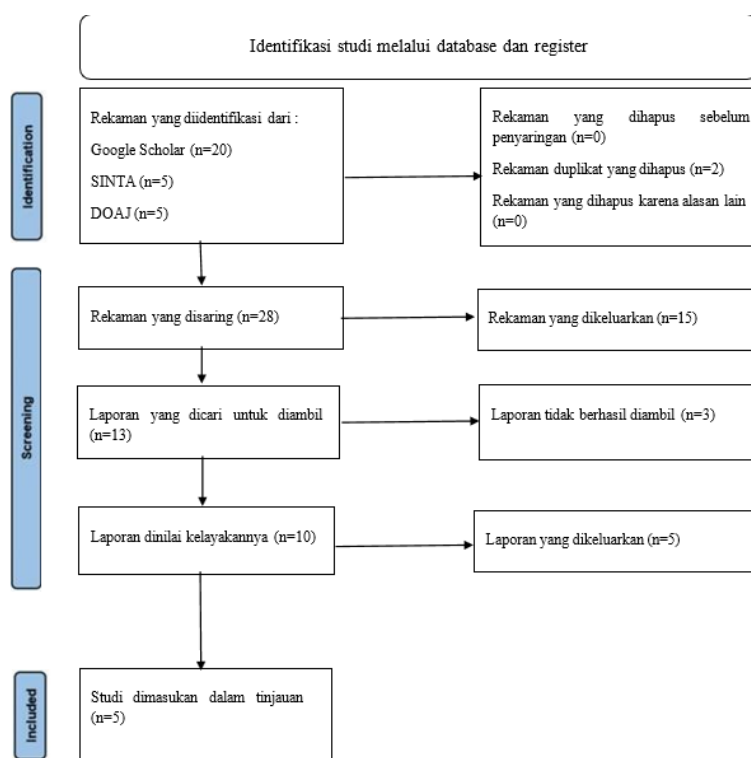
mengenai arah pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan konteks pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Proses penelusuran literatur mengikuti tahapan sistematis yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi, sesuai dengan protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Pencarian awal dilakukan melalui database Google Scholar, DOAJ, dan SINTA dengan menggunakan kombinasi kata kunci seperti “pengembangan perangkat pembelajaran IPS,” “media pembelajaran berbasis teknologi,” “e-modul IPS,” “flipbook digital SD,” dan “VR/AR dalam pembelajaran IPS.” Artikel yang ditelusuri dibatasi pada publikasi tahun 2020–2025 untuk menjaga relevansi kajian terhadap kondisi pembelajaran saat ini.

Tabel 3. *Key word* pencarian

Google Scholar, SINTA
(“Pengembangan”) dan (“perangkat pembelajaran”) dan (“Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS”) dan (“media pembelajaran”) dan (“teknologi”) dan (“e-modul”) dan (“ <i>flipbook</i> ”) dan (“VR/AR”)

Setelah melakukan proses penelusuran literatur dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan, peneliti menemukan sebanyak 30 artikel yang relevan untuk dikaji. Selanjutnya, artikel-artikel tersebut dianalisis menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) sebagaimana ditunjukkan pada diagram alir berikut.



Gambar 1. Protokol PRISMA

Proses analisis data dalam penelitian ini mengikuti alur diagram protokol PRISMA. Pada tahap awal, sebanyak 30 artikel berhasil diidentifikasi dari database Google Scholar. Sebelum tahap penyaringan, terdapat 2 artikel yang dihapus secara otomatis karena tidak memenuhi syarat awal, sehingga tersisa 28 artikel untuk disaring. Selanjutnya, dari 28 artikel yang disaring berdasarkan judul dan abstrak, sebanyak 15 artikel dieliminasi karena tidak relevan, tidak sesuai topik, atau tidak membahas perangkat pembelajaran. Dari 13 laporan yang dicari untuk diambil, 3 laporan tidak berhasil diakses dalam bentuk full text. Sebanyak 10 laporan *full-text* kemudian dinilai kelayakannya, namun 5 di antaranya dikeluarkan karena metodologi tidak sesuai atau fokus penelitian tidak pada pengembangan media pembelajaran. Akhirnya, sebanyak 5 artikel memenuhi seluruh kriteria inklusi dan dianalisis lebih mendalam sebagai dasar teoritis dalam pengembangan perangkat pembelajaran IPS berbasis teknologi di Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan analisis *Systematic Literature Review* (SLR) dengan protokol PRISMA, dari 30 artikel yang diidentifikasi melalui pencarian di Google Scholar, DOAJ, dan SINTA (2020–2025), sebanyak 5 artikel memenuhi kriteria inklusi untuk dikaji lebih mendalam. Adapun hasil temuan penelitian disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4. Kajian Pustaka Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

No	Judul	Penulis	Tahun	Kategori	Penerbit
1.	Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS Bermuatan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar	Tia Nurul Fauziah, Syarip Hidayat, Pidi Mohamad Setiadi.	2024	Jurnal	ResearchGate
2.	PENGEMBANGAN E-MODUL <i>COLONIZATION IN</i> INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR	Aimmatun Nadhifah, Vanda Rezanita	2023	Jurnal	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (PENDAS)
3.	Pengembangan Budaya Berbasis <i>Virtual Reality</i> Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	Literasi Iman Sampurna, Rian Fauzi, Dede Kurnia Adiputra, Suwarno	2022	Jurnal	Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin
4.	Pengembangan Pembelajaran Digital Legenda Kemarau Pada Pembelajaran IPS	Media Malik Abdul Aziz, Muhamad Pulau Idris, David Budi Irawan	2024	Jurnal	Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
5.	Pengembangan Menggunakan Flip Professional Pada Pelajaran IPS Kelas V SD	E-Modul Ayunda Mizani, Syaiful Marwan	2023	Jurnal	Jurnal Pendidikan Dasar

Berdasarkan hasil telaah sistematis terhadap 30 artikel yang ditemukan, lima artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut. Pengembangan berbasis budaya lokal: satu artikel menunjukkan bahwa e-modul IPS yang mengangkat nilai-nilai budaya Indonesia dikembangkan berupa E-Modul *Colonization in Indonesia* pada materi peristiwa penjajahan di Indonesia (Nadhifah & Rezania, 2023). Lalu, dua artikel menunjukkan tentang pengembangan e-modul di SD (Nurul Fauziah et al., 2024) ; (Mizani & Marwan, 2023). Satu artikel selanjutnya mengatakan bahwa mereka mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis VR/AR (Sampurna et al., 2022) dan artikel lainnya menggunakan *flipbook* sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan di SD (Aziz & Irawan, 2024)

PEMBAHASAN

RQ1 : Apa saja jenis perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk digunakan di Sekolah Dasar?

Salah satu jenis perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan di Sekolah Dasar adalah media pembelajaran *flipbook* digital. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Aziz & Irawan, 2024) *flipbook* digital dikembangkan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* untuk mendukung materi Legenda Pulau Kemarau pada mata pelajaran IPS kelas III SD. Selaras dengan temuan yang diteliti oleh (Widiya, 2024) bahwa Salah satu jenis perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dikembangkan dan efektif digunakan di Sekolah Dasar adalah media pembelajaran *flipbook* digital, sebagai bentuk buku digital interaktif, mampu mempermudah siswa kelas III SD dalam memahami materi IPS, khususnya pada tema “Aku Bagian dari Masyarakat”.

RQ2 : Apa saja bentuk perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar?

Salah satu bentuk perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah digunakan secara efektif dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR). Penelitian yang dilakukan oleh (Sampurna et al., 2022) menunjukkan bahwa media VR yang mereka kembangkan dengan konten kearifan lokal Suku Baduy berhasil meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan. Selain media pembelajaran berbasis VR, E-modul pun menjadi salah satu perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang telah digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurul Fauziah et al., 2024) e-modul IPS yang mereka kembangkan mengintegrasikan nilai karakter tanggung jawab dan berhasil meningkatkan pemahaman serta karakter siswa. E-modul ini divalidasi oleh para ahli dan memperoleh skor kelayakan sangat tinggi, serta menunjukkan efektivitas dalam uji coba dua sekolah dasar berbeda. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mizani & Marwan, 2023) mengembangkan e-modul IPS menggunakan aplikasi Flip PDF Profesional yang dirancang dalam bentuk *flipbook* digital. Modul ini mengusung tampilan interaktif, animasi, audio, dan desain visual menarik. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan 87% dan kepraktisan 96% dari siswa, serta 95% dari guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 30 artikel yang ditelusuri melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA, diperoleh lima artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil kajian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPS, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Perangkat-perangkat yang dikaji, seperti e-modul, *flipbook* digital, dan media berbasis *Virtual Reality* (VR) terbukti efektif dalam meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi, memperkuat motivasi belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Pengembangan e-modul yang mengintegrasikan karakter (seperti tanggung jawab, cinta tanah air, dan toleransi) terbukti dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sosial yang abstrak. Sementara itu, flipbook digital menunjukkan kemampuannya dalam menyajikan materi IPS dengan visual menarik dan struktur interaktif, yang membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Media VR, dengan konten berbasis kearifan lokal, mampu meningkatkan literasi budaya siswa secara signifikan, serta memunculkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Maka hasil akhir yang dapat disimpulkan adalah perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang user-friendly tidak hanya layak dikembangkan, tetapi juga sangat relevan untuk diterapkan di Sekolah Dasar sebagai solusi atas keterbatasan metode konvensional yang masih banyak digunakan. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi agar pengembangan perangkat pembelajaran di masa depan lebih mengedepankan prinsip kemudahan akses, interaktivitas, serta keterkaitan kontekstual dengan kehidupan siswa, guna mendukung pembelajaran IPS yang efektif dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Anisah, A. S., & Maratusholihah, M. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Melalui Penerapan Model CORE (Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending). *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 17(1), 761. <https://doi.org/10.52434/jpu.v17i1.2675>
- Antika Febriyani. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic) Pada Materi Getaran Dan Gelombang. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue Mi).
- Ardiawan, I. K. N., & Adnyana, K. S. (2024). Analisis penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik berlandaskan ideologi Tri Hita Karana di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 539–550.
- Ariani, A., Hadarah, H., & Paramita, S. D. (2020). Pengaruh Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran PAI Terhadap Keaktifan Peserta Didik Kelas IV-VI di SDN 10 Tempilang. *LETERNAL: Learning and Teaching Journal*, 1(1), 9–14. <https://doi.org/10.32923/lenternal.v1i1.1273>
- Aziz, M. A., & Irawan, D. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran FLIPBOOK Digital Legenda Pulau Kemarau Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2024(16), 8–15.
- Azizah, N., & Hendriyani, W. (2024). Implementasi Penggunaan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Inklusi di Indonesia. *Education*, 10(2), 644–651.
- Creswell, J. W. (2015). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. pearson.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.

- Fitri, U., Mochammad, H., Arif, B., & Herman, R. (2024). *LITERATURE REVIEW : Efektivitas Alat Peraga Matematika Pada Pembelajaran di Sekolah Menengah*. 2(1). <https://doi.org/10.60041/ijisl>
- Gunawan, R., Joharudin, A. M., Yudiana, Y., & Awalludin, D. (2023). Analisis Dan Implementasi Metode User Centered Design (UCD) Pada Pembuatan Sistem Informasi Perangkat Mengajar Guru Berbasis Mobile. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, 3(1), 12–25. <https://doi.org/10.35969/inotek.v3i1.296>
- Hopeman, T. A., Arnyana, I. B. P., & Suastra, I. W. (2024). Identifikasi Permasalahan Penyebab Rendahnya Nilai TIMSS dan PISA Indonesia Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Kasus di Kecamatan Jampang). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 4.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, tujuan dan karakteristik pembelajaran IPS yang bermakna pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Mayangsari, N., Khoirunnisa, K., Fitria, D., Fauziah, S., Rizkia, N. P., Hoiriyah, V. N., & Wasito, M. (2024). Persepsi Guru terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 202–209. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.433>
- Mizani, A., & Marwan, S. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip PDF Professional Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 45. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8270>
- Muhdar, R., & Marlina, Y. (2024). *Kurikulum Merdeka : Tantangan Pembelajaran IPAS pada Siswa Sekolah Dasar Studi Kasus di SD Negeri 26 Kota Ternate*. 7, 314–324.
- Mursidi, A. P., Prananto, I. W., Arifani, F., & Setyawati, R. (2022). Pengembangan Flipbook Interaktif untuk siswa kelas 5 sekolah dasar pada materi siklus air. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 128. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.2.128-141>
- Musyadad, V. F., Hanafiah, H., Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Nadhifah, A., & Rezania, V. (2023). Pengembangan E-Modul Colonization in Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 4559–4575.
- Nasution, H. Q., Rahmah, K., Syafitri, N. M., & Simanullang, C. (2025). *MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI GEOGEBRA DI UNIVERSITAS NEGERI*

- MEDAN matematika untuk mempelajari geometri dimensi tiga adalah GeoGebra (Fajriadi , 2022). penting dalam belajar-mengajar matematika dipendidikan menengah dan tinggi (Diva , et . al . , pemahaman dan pengembangan berbagai bidang ilmu lainnya . Salah satu topik yang menarik. 6(1), 352–360.*
- Niar, I., Muliati, S., & Haerani, N. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL SARAWETA*, 2(2), 152–161.
- Nurul Fauziah, T., Hidayat, S., & Setiadi, P. M. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS Bermuatan Karakter Tanggung Jawab untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 264–273. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.22516>
- OECD. (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework PISA*. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2023). OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. In *OECD Digital Education Outlook*
- Ratnawati, S. R., & Werdiningsih, W. (2020). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI di Era Revolusi Industri 4.0. *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 199. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i2.1429>
- Salsabila, S. P., & Syaban, M. B. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7896–7905. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3649>
- Sampurna, I., Fauzi, R., Adiputra, D. K., & Suwarno, S. (2022). Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i1.735>
- Saputra, I., & Hadad, M. (2025). *STRATEGI PEMBELAJARAN KEWARGANEGARAAN DIGITAL UNTUK GENERASI Z DALAM Mendukung Kompetensi Pendidikan Abad 21 PENDAHULUAN Pembelajaran kewarganegaraan di Indonesia selama ini cenderung berjalan secara konvensional sehingga gagal beradaptasi dan menemukan r. 16(1), 1–11.*
- Sari, B. M. (2024). *Media Video Pembelajaran Interaktif Rumah Adat Sumatera untuk Menstimulasi Kecintaan Budaya dan Pemahaman Konsep Geometri pada Anak Usia Dini. 12(2), 134–148. https://doi.org/10.25273/jems.v12i2.21913*
- Sutrisno, S., & Rofi'ah, F. Z. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Guna Mengoptimalkan Proyek Penguatan Pelajar Pancasila Madrasah Ibtidaiyah Di Bojonegoro. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 54–76. <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i1.17480>
- Tanggur, F. S. (2023). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Pedesaan Pulau Sumba. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(2), 23–29.
- Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. 13(001), 563–572.*
- Widiya, W. (2024). Pengembangan Media Flipbook Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SD. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa ...*, 2(2).

- Widyawati, E. R., & Sukadari. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 216–225. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). *Strategi Efektif untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar*. 7, 54–68.
- Wiranto, E., Waston, & Suwartini, S. (2021). Philosophical Groundwork for Multicultural Education. *Prosiding University Research Colloquium*, 770–783.