



PENGEMBANGAN KOMPETENSI SOSIAL IPS DI MI/SD DALAM KOMPETENSI ABAD 21: 4C, HOTS, SOCIETY 5.0, DAN ERA METAVERSE 6.0

Filzah Nadila Nasir^{1*}, Aramudin²

^{1*,2} Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

*Email: Filzahnadilanasir@gmail.com, aramudin@uin-suska.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4959>

Abstrak

Perkembangan abad ke-21 ditandai dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kondisi tersebut menuntut peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kompetensi sosial yang memadai agar mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi yang terus berkembang. Kompetensi sosial mencakup kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai perbedaan, menunjukkan empati, serta berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD) memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi sosial karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan kehidupan sosial, budaya, ekonomi, sejarah, dan lingkungan masyarakat. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji konsep kompetensi sosial dalam pembelajaran IPS, menjelaskan urgensi pengembangannya pada peserta didik MI/SD, serta menganalisis keterkaitannya dengan keterampilan abad ke-21 yang meliputi 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication), Higher Order Thinking Skills (HOTS), konsep Society 5.0, dan Era Metaverse. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan (library research) dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah berupa buku, jurnal, dan artikel yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kompetensi sosial peserta didik melalui berbagai strategi pembelajaran aktif seperti Cooperative Learning, Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), role play, diskusi kelompok, dan studi kasus. Selain meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi, strategi tersebut juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, serta literasi digital yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan Society 5.0 dan Era Metaverse. Dengan demikian, pembelajaran IPS di MI/SD perlu dirancang secara inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi sosial agar mampu menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik dan teknologi, tetapi juga memiliki karakter, kepedulian sosial, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan zaman.

Kata Kunci: Kompetensi Sosial, Pembelajaran IPS, MI/SD, 4C, HOTS, Society 5.0, Metaverse 6.0.

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, wawasan, dan kompetensi sosial peserta didik. Pada jenjang MI/SD, IPS tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk mengenalkan konsep geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, tetapi juga sebagai wahana untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang mampu hidup berdampingan, menghargai keberagaman, dan menyelesaikan masalah sosial di lingkungannya (Sapriya, 2020; Susanto, 2022).

Perkembangan zaman telah mengubah kebutuhan kompetensi peserta didik. Jika sebelumnya keberhasilan pendidikan lebih banyak diukur dari penguasaan pengetahuan, saat ini pendidikan dituntut menghasilkan lulusan yang mampu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif. Keterampilan tersebut dikenal dengan istilah 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication) (Bernie Trilling & Charles Fadel, 2009).



Selain itu, peserta didik juga harus memiliki kemampuan Higher Order Thinking Skills (HOTS) agar mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi atas persoalan yang dihadapi (Anderson & Krathwohl, 2020).

Konsep Society 5.0 menempatkan manusia sebagai pusat pemanfaatan teknologi. Teknologi seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), dan big data digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia serta menyelesaikan berbagai permasalahan sosial. Perkembangan teknologi juga melahirkan Era Metaverse yang memungkinkan manusia berinteraksi melalui ruang virtual secara real time. Dunia pendidikan memperoleh peluang baru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, imersif, dan kontekstual melalui pemanfaatan teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR).

Oleh karena itu, pembelajaran IPS di MI/SD perlu dirancang secara inovatif agar mampu mengembangkan kompetensi sosial yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini Adalah penelitian Pustaka Library Research. Penelitian kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, Dan sebagai berikut. Penelitian kepustakaan juga merupakan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data dengan menggunakan metode/teknik tertentu guna mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi melalui penelitian kepustakaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kompetensi Sosial dalam IPS di MI/SD

Kompetensi sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi secara efektif dengan orang lain, bekerja sama, menghargai perbedaan, menyelesaikan konflik, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya (Wiyani, 2021; Susanto, 2022). Dalam pembelajaran IPS, kompetensi sosial menjadi aspek yang sangat penting karena IPS mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat beserta berbagai dinamika sosial yang terjadi di dalamnya.

Pada tingkat MI/SD, kompetensi sosial dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, kerja sama proyek, permainan peran, dan observasi lingkungan sekitar (Sapriya, 2020). Aktivitas tersebut membantu peserta didik memahami pentingnya komunikasi, kerja sama, dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi sosial juga berkaitan erat dengan keterampilan abad ke-21. Kolaborasi dan komunikasi merupakan dua unsur utama dalam konsep 4C yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan modern. Kemampuan bekerja sama, mendengarkan pendapat orang lain, serta menyelesaikan konflik secara positif menjadi bagian penting dari kompetensi sosial.

B. Hakikat Pembelajaran IPS di MI/SD

Hakikat pembelajaran IPS di MI/SD adalah membantu peserta didik memahami kehidupan sosial, budaya, ekonomi, sejarah, dan geografis secara terpadu. IPS tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan keterampilan yang diperlukan agar siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Menurut National Council for the Social Studies (NCSS), IPS merupakan studi terpadu ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan mengembangkan kompetensi kewarganegaraan (NCSS, 2021).

Pembelajaran IPS di MI/SD bersifat kontekstual dan integratif. Materi yang dipelajari harus dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga mereka dapat memahami berbagai fenomena sosial secara lebih bermakna. Melalui pembelajaran IPS, siswa belajar mengenai keragaman budaya, kegiatan ekonomi, lingkungan sosial, serta pentingnya hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat.



C. Urgensi Pengembangan Kompetensi Sosial

Pengembangan kompetensi sosial menjadi kebutuhan mendasar dalam pendidikan dasar karena peserta didik berada pada tahap perkembangan sosial yang sangat penting. Pada usia sekolah dasar, anak mulai membangun hubungan yang lebih luas dengan teman sebaya, memahami aturan kelompok, dan belajar menjalankan peran sosial dalam masyarakat.

Kompetensi sosial membantu peserta didik membangun kemampuan komunikasi, kolaborasi, empati, toleransi, dan tanggung jawab. Dalam masyarakat Indonesia yang multikultural, kompetensi sosial juga berperan dalam menumbuhkan sikap menghargai keberagaman dan menjaga persatuan bangsa.

Selain itu, kompetensi sosial menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 karena dunia kerja dan kehidupan sosial semakin menuntut kemampuan bekerja sama serta berkomunikasi secara efektif.

D. Keterampilan 4C dalam Pembelajaran IPS

Keterampilan 4C merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan melalui pembelajaran IPS. Adapun keterampilan 4C yaitu :

1. Critical Thinking (Berpikir Kritis)

Berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan mengambil keputusan berdasarkan alasan yang logis. Dalam IPS, siswa dapat dilatih melalui kegiatan analisis masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.

2. Creativity (Kreativitas)

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan ide dan solusi baru. Dalam pembelajaran IPS, kreativitas dapat dikembangkan melalui proyek sosial, pembuatan poster, infografis, peta budaya, maupun presentasi digital.

3. Collaboration (Kolaborasi)

Kolaborasi merupakan kemampuan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini menjadi salah satu kompetensi inti abad ke-21 yang menekankan kemampuan bekerja dalam tim, menghargai kontribusi anggota kelompok, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif.

4. Communication (Komunikasi)

Komunikasi merupakan kemampuan menyampaikan ide, gagasan, dan informasi secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran IPS, komunikasi dapat dikembangkan melalui diskusi, presentasi, debat sederhana, dan kegiatan pelaporan hasil observasi.

E. HOTS dalam Pembelajaran IPS

Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. HOTS bertujuan agar peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu memahami hubungan sebab-akibat, menilai berbagai alternatif solusi, dan menghasilkan gagasan baru.

Dalam pembelajaran IPS, HOTS dapat diterapkan melalui studi kasus, analisis masalah sosial, pemecahan masalah lingkungan, dan proyek berbasis masyarakat. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami berbagai persoalan sosial secara lebih mendalam dan kritis.

F. Society 5.0 dan Pendidikan IPS

Society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang menempatkan manusia sebagai pusat inovasi teknologi. Teknologi digunakan untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan sosial, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan menciptakan kehidupan yang lebih baik.

Dalam dunia pendidikan, Society 5.0 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijaksana.

Pembelajaran IPS memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi Society 5.0 karena IPS membantu siswa memahami kehidupan masyarakat, perubahan sosial, serta pentingnya nilai-nilai kemanusiaan dalam penggunaan teknologi.



G. Era Metaverse dan Pembelajaran IPS

Era Metaverse merupakan perkembangan teknologi yang menghadirkan ruang virtual tiga dimensi sebagai sarana interaksi manusia. Teknologi ini memungkinkan pengguna belajar, bekerja, dan bersosialisasi melalui dunia virtual yang interaktif.

Dalam pembelajaran IPS, metaverse dapat dimanfaatkan untuk melakukan kunjungan virtual ke museum, simulasi sejarah, eksplorasi budaya Indonesia, dan berbagai aktivitas pembelajaran yang lebih menarik serta imersif.

Namun demikian, penggunaan teknologi metaverse harus diimbangi dengan penguatan kompetensi sosial, literasi digital, serta nilai-nilai moral agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan tidak kehilangan kemampuan berinteraksi secara nyata dalam kehidupan sosial.

H. Strategi Pengembangan Kompetensi Sosial dalam IPS

Strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial dalam IPS antara lain:

1. Cooperative Learning, yaitu pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok.
2. Problem-Based Learning (PBL), yaitu pembelajaran berbasis masalah sosial nyata.
3. Project-Based Learning (PjBL), yaitu pembelajaran berbasis proyek kolaboratif.
4. Role Play (Bermain Peran), untuk melatih empati dan kemampuan komunikasi.
5. Diskusi Kelompok dan Studi Kasus, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menghargai perbedaan pendapat.

Melalui strategi tersebut, peserta didik tidak hanya memahami materi IPS secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan nilai-nilai sosial yang dipelajari.

4. SIMPULAN

Kompetensi sosial merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar karena berperan dalam membentuk karakter, kemampuan berinteraksi, dan kesiapan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. Pembelajaran IPS memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi sosial melalui berbagai aktivitas yang melibatkan komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi sosial.

Integrasi keterampilan 4C, HOTS, Society 5.0, dan Era Metaverse dalam pembelajaran IPS dapat membantu peserta didik menjadi generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik dan digital, tetapi juga memiliki kepedulian sosial, karakter yang kuat, serta kemampuan beradaptasi terhadap perubahan zaman.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Dionisio, J. D. N., Burns III, W. G., & Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45(3), 1–38.
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Baabdullah, A. M., Ribeiro-Navarrete, S., Giannakis, M., Al-Debei, M. M., Dennehy, D., Metri, B., Buhalis, D., Cheung, C. M. K., Conboy, K., Doyle, R., Dubey, R., Dutot, V., Felix, R., Goyal, D. P., Gustafsson, A., Hinsch, C., Jebabli, I., et al. (2022). Metaverse beyond the hype: Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy. *International Journal of Information Management*, 66, 102542.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan SPOTLIGHT*, 27, 47–50.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0 dan Society 5.0. *Jurnal Sundermann*, 12(2), 28–43.
- National Council for the Social Studies (NCSS). (2021). *National curriculum standards for social studies: A framework for teaching, learning, and assessment*. Silver Spring, MD: National



Council for the Social Studies.

Rusman. (2021). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.

Sapriya. (2020). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2022). *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Trianto. (2020). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Widana, I. W. (2021). *Higher order thinking skills (HOTS): Pembelajaran dan penilaian berbasis HOTS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Wiyani, N. A. (2021). *Pendidikan karakter berbasis total quality management: Konsep dan aplikasi di sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.