

Memaksimalkan Pembelajaran IPS: Metode Pembelajaran Efektif Untuk Siswa dan Guru

Aldira Syawal Ibrahim¹, Dwi Ayum Canda Alisya², Muhamad Hanim Al Ramadhani³, Muhammad De Faza⁴, Muhammad Syagata Wahyu Quiteria⁵

¹Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang; ² Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang; ³ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang; ⁴ Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang; ⁵ Fakultas Ilmu Sosial; Universitas Negeri Malang

E-mail: aldira.syawal.2507416@students.um.ac.id

Abstract

Social Studies (IPS) learning in Indonesia still faces serious challenges due to the dominance of the teacher centered approach, which tends to make the learning process one-directional and limited to memorizing material for exam purposes only, so that the goal of Social Studies learning in shaping students' character based on Pancasila values has not been optimally achieved. This article aims to identify effective learning methods to improve the quality of Social Studies learning for both students and teachers in Indonesia. This study uses a qualitative approach with a library research method through a review of various relevant national scientific journals and articles, particularly those published in the period 2020 to 2026. The results of the study show that there are three learning methods that have proven to be effective and relevant to be applied in Social Studies learning, namely Problem Based Learning (PBL) which trains students' critical thinking and teamwork skills through real problem-solving, Project Based Learning (PjBL) which encourages students' creativity and independence through the creation of products such as mind mapping, and Role Playing which invites students to understand social phenomena directly through character portrayal. All three methods are in line with the spirit of the Merdeka Curriculum which promotes a student centered approach and supports the development of students' character based on social values. The success of implementing these three methods highly depends on the teacher's creativity in adapting them to the conditions and needs of students in their respective school environments.

Keywords: Learning methods; Pembelajaran IPS; Siswa dan guru

Abstrak

Pembelajaran IPS di Indonesia masih menghadapi tantangan serius karena dominannya pendekatan *teacher centered* yang membuat proses belajar cenderung satu arah dan hanya sebatas hafalan materi untuk keperluan ujian semata, sehingga tujuan pembelajaran IPS dalam membentuk karakter siswa yang berlandaskan Pancasila belum terwujud secara optimal. Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS bagi siswa dan guru di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*) melalui kajian berbagai jurnal dan artikel ilmiah nasional dan internasional yang relevan, terutama yang diterbitkan pada rentang tahun 2020 hingga 2026. Hasil kajian menunjukkan bahwa terdapat tiga metode pembelajaran yang terbukti efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS, yaitu *Problem Based Learning (PBL)* yang melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa melalui pemecahan masalah nyata, *Project Based Learning (PjBL)* yang mendorong kreativitas dan kemandirian siswa melalui pembuatan produk seperti mind mapping, serta *Role Playing* yang mengajak siswa memahami fenomena sosial secara langsung melalui pemeran tokoh. Ketiga metode tersebut sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pendekatan *student centered* dan mendukung pembentukan karakter siswa berbasis nilai-nilai sosial. Keberhasilan penerapan ketiga metode ini sangat bergantung pada kreativitas guru dalam menyesuakannya dengan kondisi dan kebutuhan siswa di lingkungan sekolah masing-masing.

Kata Kunci: Metode efektif; Pembelajaran IPS; Siswa dan guru

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran yang terpadu dan terkoordinasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang mengandung berbagai disiplin seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Mata pelajaran IPS sendiri ditujukan sebagai pengembang keterampilan, kompetensi dan pembentuk karakter siswa dalam menghadapi permasalahan sosial. Selanjutnya, IPS diharapkan mampu menumbuhkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis, bekerja sama, bertanggung jawab dalam proses memahami dan menyelesaikan isu-isu yang tidak hanya terjadi di lingkup kehidupan sehari-hari, tetapi hingga lingkup isu global (NCSS, 1992). Sementara definisi terbaru dari IPS menurut NCSS (2023) adalah studi tentang individu, komunitas, sistem, dan interaksinya lintas waktu dan tempat yang mempersiapkan siswa untuk kehidupan sipil lokal, nasional, dan global. Di sisi lain, mata pelajaran IPS di Indonesia diajarkan secara lebih terstruktur, sistematis, dan kontekstual agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengatasi berbagai macam permasalahan di kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran IPS di Indonesia, guru masih menerapkan pembelajaran yang seringkali terfokus pada penyampaian materi di ruang kelas, sehingga menimbulkan minimnya proses penerapan materi secara langsung oleh siswa. Selain itu, pembelajaran IPS juga masih sebatas menghafal materi dengan tujuan akhir untuk ujian saja. Ini membuat tujuan awal IPS tidak sesuai dengan apa yang dirumuskan. Siswa yang seharusnya menerima materi pembelajaran untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan sosial bermasyarakat, pada kenyataannya sering kali hanya berhenti sebagai teori yang selesai di dalam kelas.

Dalam usaha mewujudkan tujuan IPS di persekolahan Indonesia, pemerintah dan guru membentuk berbagai macam kebijakan dalam penerapannya. Terutama pada kurikulum Merdeka, bentuk proses pembelajaran tidak hanya berfokus dan terpusat pada guru dan pembekalan materi saja, namun berkembang menjadi terpusat pada individu siswa dan juga lebih menekankan proses pengembangan keterampilan, kompetensi, dan pembentukan karakter siswa melalui pembelajaran P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Tujuan pembelajaran IPS dapat terealisasi apabila guru atau tenaga pendidik mampu memodifikasi dan menyusun konsep-konsep disiplin ilmu sosial dengan disiplin ilmu pendidikan, membina dan mengembangkan pendidikan IPS terutama metode pembelajaran dan strategi belajar IPS sehingga mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik yang berbeda latar belakang sosial, ekonomi, budaya, kecerdasan, minat belajar (Tasrif, 2008).

Para siswa membutuhkan nilai-nilai yang akan mengajarkan mereka bagaimana memandang dan menghadapi fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Nilai-nilai tersebut merupakan nilai-nilai yang berkembang di masyarakat yang dapat dipadukan menjadi nilai-nilai sosial, nilai-nilai ini juga menjadi dasar dari tujuan penerapan pembelajaran IPS di Indonesia. Nilai-nilai ini meliputi nilai edukatif, nilai praktis, nilai teoritis, nilai filsafat, hingga nilai ketuhanan. Di sisi lain, ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan nilai-nilai sosial dalam diri siswa, faktor-faktor ini meliputi faktor keluarga, faktor lingkungan, dan juga faktor perilaku dari tenaga pendidik yang pastinya akan ditiru oleh siswa. Dengan mengembangkan nilai-nilai tersebut, diharapkan siswa dapat memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, dapat menumbuhkan rasa kepedulian, kesadaran, dan tanggung jawab yang tinggi terhadap bangsa dan negara.

Dalam penjelasannya, Nursid Sumaatmadja (1997) memaparkan bahwa nilai-nilai tersebut sangat memengaruhi perkembangan siswa. Nilai edukatif yang berfokus pada perbaikan perilaku siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pembahasan isu sosial nyata. Pembelajaran tidak boleh sekadar menyajikan fakta, melainkan harus melatih kemampuan analisis

untuk memecahkan masalah. Proses ini bertujuan mendalami aspek afektif demi membentuk rasa kepedulian dan tanggung jawab kemanusiaan. Nilai praktis yang menekankan bahwa pendidikan IPS harus bisa diterapkan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari agar lebih bermakna. Materi pelajaran perlu digali langsung dari lingkungan terdekat dan disesuaikan dengan usia serta aktivitas harian siswa. Pembelajaran aplikatif ini sangat strategis untuk membekali siswa mengatasi berbagai persoalan hidup di masa depan. Selanjutnya adalah nilai teoritis yang melatih daya nalar siswa untuk memahami keterkaitan antar-aspek sosial sebagai bekal masa depan. Siswa didorong untuk mengamati realitas, meneliti lapangan secara mandiri, serta merumuskan hipotesis atas suatu masalah. Kemampuan berteori ini sangat krusial dalam membantu mereka menghadapi perubahan sosial yang terjadi dengan cepat. Nilai filsafat yang menumbuhkan kesadaran mendalam pada siswa mengenai hakikat mereka sebagai makhluk sosial. Melalui refleksi bertahap, siswa diajak memahami keberadaan serta peran nyata mereka bagi masyarakat dan lingkungan sekitar. Kemampuan merenung ini sangat esensial untuk membentuk kearifan berpikir dalam interaksi sosial harian. Yang terakhir adalah nilai ketuhanan yang menjadi fondasi moral utama dalam pendidikan IPS demi mewujudkan kebahagiaan lahir dan batin siswa. Luasnya cakupan materi IPS dimanfaatkan untuk memperkuat aspek spiritualitas sumber daya manusia masa depan. Oleh karena itu, guru wajib mengintegrasikan nilai-nilai ketuhanan ini ke dalam setiap proses pembelajaran.

Dengan konsep-konsep penerapan pembelajaran IPS yang ada, diharapkan pembelajaran IPS dapat mempengaruhi siswa dengan meningkatkan wawasan, menumbuhkan rasa toleransi dan tanggung jawab yang tinggi dalam menghadapi fenomena di lingkungan sekitar. Meskipun memiliki banyak konsep penerapan yang telah dirumuskan, masih banyaknya penerapan pembelajaran oleh para tenaga pendidik yang dinilai masih belum maksimal. Fenomena ini sesuai dengan hasil penelitian dari Alhafiz (2019), dipaparkan bahwa tenaga pendidik di Indonesia masih mengutamakan penerapan pembelajaran yang *teacher centered* daripada *student centered*. *Student centered* sendiri lebih relevan untuk diterapkan di zaman sekarang karena tenaga pendidik diharuskan memberikan usaha lebih dalam mencari tahu kebutuhan dan minat belajar tiap siswa karena pastinya akan berbeda-beda setiap individu.

Pada penerapannya secara efektif, kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas dari tenaga pendidik dalam menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan minat belajar tiap siswa. Siswa sendiri akan diposisikan tidak hanya sebagai objek pembelajaran saja, namun menjadi subjek pembelajaran yang ikut andil dalam proses pembelajaran. Tenaga pendidik hanya akan memberikan dasar pembelajaran saja agar materi yang akan diberikan kepada siswa tidak keluar dari topik yang disampaikan, sisanya akan dikembangkan sesuai minat dan kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran IPS agar lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan secara akademik maupun non akademik, dan menumbuhkan sikap tanggung jawab yang sesuai dengan asas Pancasila. Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam merancang strategi pembelajaran melalui pemilihan metode, media, dan pendekatan yang objektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Di sisi lain, siswa juga perlu didorong untuk lebih aktif, mandiri, dan kritis, tidak hanya dalam proses pembelajaran di kelas, tetapi juga dalam menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPS di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam penerapannya secara efektif, baik dari sisi guru maupun siswa. Dari sisi guru, seringkali pendekatan *teacher*

centered menyebabkan proses pembelajaran seringkali berjalan satu arah, kurang kreatif, dan tidak memenuhi kebutuhan serta minat belajar tiap individu siswa. Perlunya peran siswa yang tidak hanya sebagai objek, namun juga sebagai subjek pembelajaran yang berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Sementara dari sisi siswa, pembelajaran IPS masih sering dipandang sebatas hafalan materi untuk keperluan ujian semata karena kurangnya minat dan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS, sehingga nilai-nilai sosial yang seharusnya berkembang melalui pembelajaran IPS, seperti nilai edukatif, praktis, teoritis, filsafat, dan ketuhanan, belum dapat terealisasi secara optimal. Kondisi ini tentu bertentangan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mendorong pendekatan *student centered* melalui pembelajaran P5 demi membentuk karakter siswa yang berlandaskan Pancasila. Padahal, guru memiliki peran penting dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif melalui pemilihan metode, media, dan pendekatan yang tepat, sementara siswa juga perlu didorong untuk lebih aktif, mandiri, dan kritis dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, guru juga harus memiliki kreativitas dan minat baca yang tinggi, sehingga dapat menciptakan model maupun metode pembelajaran yang relevan serta efektif untuk diterapkan di sekolah. Oleh karena itu, muncul pertanyaan mendasar yang menjadi fokus dalam artikel ini, yaitu metode apa yang efektif untuk pembelajaran IPS di Indonesia yang dapat diterapkan bagi siswa dan guru sehingga tujuan pembelajaran IPS dalam membentuk karakter yang berlandaskan Pancasila serta keterampilan akademik maupun non-akademik siswa dapat terwujud secara optimal.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan metode pembelajaran IPS yang efektif bagi siswa dan guru secara mendalam melalui kajian terhadap berbagai sumber literatur yang relevan. Studi kepustakaan sendiri merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan dan pemilahan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian yang bersumber dari berbagai referensi tertulis (Zed, 2008).

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer meliputi jurnal ilmiah nasional maupun internasional yang relevan dengan topik metode pembelajaran IPS, yang diperoleh melalui berbagai platform akademik daring seperti Google Scholar, dan pencarian secara manual. Sementara sumber sekunder meliputi buku teks pendidikan, e-book, serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan strategi dan metode pembelajaran IPS di Indonesia. Seluruh sumber yang digunakan dipilih secara selektif berdasarkan relevansi topik, kredibilitas penulis, serta keaslian data, dengan mengutamakan literatur yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan cara membaca, memahami, mengidentifikasi, dan mengklasifikasikan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber literatur secara sistematis. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan pemahaman yang lengkap mengenai metode pembelajaran IPS yang efektif dan relevan untuk diterapkan bagi siswa dan guru di Indonesia.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Berdasarkan hasil kajian singkat terhadap sumber literatur yang relevan dengan topik, berupa berbagai artikel maupun jurnal ilmiah nasional yang berkaitan dengan topik metode pembelajaran IPS. Banyak ditemukannya sumber literatur yang dirilis dalam rentang waktu 2020 hingga 2026 menjadi bukti bahwa topik pembelajaran yang efektif mendapat perhatian lebih selama periode tersebut. Sumber-sumber yang ditemukan tidak hanya menggunakan pendekatan kualitatif saja, namun juga kuantitatif dan ditemukannya menggunakan jenis yang beragam, mulai dari deskriptif, studi kasus, eksperimen, dan lainnya. Ditemukan bahwa ada beberapa metode pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa dan guru, antara lain metode *Problem Based Learning (PBL)*, *Project Based Learning (PjBL)*, dan *Role Playing*. Ketiga metode ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pendekatan *student centered* serta mendukung pembentukan karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai sosial. Pada dasarnya, semua metode pembelajaran memberikan dampak yang baik bagi kualitas pembelajaran, yang menjadi faktor pembedanya merupakan metode pembelajaran mana yang cocok untuk diterapkan pada pendidikan di Indonesia. Penerapan ketiga metode ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran IPS di Indonesia yang selama ini masih didominasi oleh pendekatan *teacher centered* dan hafalan semata, sehingga tujuan pembelajaran IPS yang sesungguhnya dapat terwujud secara lebih optimal.

Pembahasan

Problem Based Learning

Problem Based Learning yang disingkat sebagai PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah dan menggunakan wawasan siswa dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Model ini juga memberi alasan logis ketika menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar serta memahami setiap proses penyelesaian masalah dari kegiatan yang mereka lakukan (Rezeki, 2017; S, 2015; Walangadi dkk., 2023; Anazwa dkk., 2025). Cara penerapan metode PBL dalam pembelajaran IPS meliputi:

1. Mengidentifikasi masalah dimana guru akan menentukan permasalahan dari fenomena di sekitar mereka. Contohnya adalah fenomena penanganan banjir di lingkungan sekitar. Dimana masalah yang diangkat harus bersifat nyata, relevan, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Mariyaningsih & Hidayati, 2018).
2. Guru akan membentuk kelompok untuk melakukan diskusi dimana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (4-6 siswa). Selanjutnya siswa mendiskusikan masalah dan mengidentifikasi apa yang mereka ketahui serta apa yang perlu dipelajari lebih lanjut (Asmani, 2016).
3. Siswa akan melakukan eksplorasi dan penyelidikan melalui pencarian informasi tambahan melalui buku pelajaran, pengamatan langsung di lingkungan sekitar, wawancara dengan narasumber (misalnya, kepala lingkungan, pedagang, dll.). Guru akan memfasilitasi proses ini dengan memberikan arahan, sumber daya, atau pernyataan yang akan memandu alur kerja siswa.
4. Siswa akan melakukan analisis dan sintesis terhadap hasil eksplorasi dan menyusun solusi atau rekomendasi untuk masalah serta guru memastikan semua siswa berpartisipasi aktif dan memberikan kesempatan untuk mengemukakan ide (Putri, 2019).

5. Setiap kelompok akan mempresentasikan hasil dari eksplorasi dengan berisi solusi dari pemikiran mereka di depan kelas melalui media berupa poster, cerita bergambar, simulasi atau drama kecil selanjutnya guru dan siswa lain memberikan umpan balik.
6. Proses evaluasi dan refleksi dengan guru memimpin diskusi untuk memberikan penilaian dari hasil kerja siswa (Sani, 2019).

Penerapan metode *Problem Based Learning* memiliki keunggulan tersendiri berupa dapat membiasakan diri siswa dalam melakukan penyelesaian masalah yang terjadi di lingkungan sekitar. Siswa akan diharuskan untuk berpikir kritis ketika dihadapkan langsung dengan permasalahan tersebut, selain itu juga siswa diharuskan untuk melakukan kerjasama dengan siswa lain yang akan meningkatkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi dan berkomunikasi. Hal ini juga sejalan dengan proses siswa menjadi subjek dalam sebuah pembelajaran yang memiliki peran aktif dalam prosesnya.

Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning adalah sebuah model yang mengorganisasi proses belajar di sekitar proyek. Menurut definisi yang terdapat dalam buku panduan PBL untuk guru, proyek adalah tugas yang kompleks, didasarkan pada pertanyaan atau masalah yang menantang, yang akan dikembangkan dengan melibatkan siswa dalam kegiatan desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau kegiatan eksplorasi, yang akan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara relatif mandiri dalam jangka waktu yang panjang dan berakhir dengan produk atau presentasi yang realistis (Thomas, 2000). Salah satu contoh yang masuk dalam kategori *Project Based Learning* adalah *Mind Mapping*.

Mind Mapping merupakan proses perumusan solusi atas sebuah permasalahan melalui media grafis dimana prosesnya siswa akan memetakan materi yang berfokus pada temuan-temuan di lapangan. Sementara menurut Windura (2013), *mind mapping* merupakan suatu teknik desain grafis yang memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak untuk keperluan berpikir dan belajar. Menurut (Buzan 2011) *Mind Mapping* adalah cara menulis yang efektif, kreatif serta secara makna “memetakan” pikiran seseorang. *Mind map* merupakan langkah yang mudah untuk meletakkan informasi kedalam otak maupun mengambil informasi keluar otak kita.

Keunggulan yang didapatkan dari penerapan metode *Project Based Learning* berupa siswa selain menyelesaikan permasalahan dengan cara mereka sendiri, siswa juga diharuskan menggunakan kreativitas mereka dalam membuat *Mind Mapping* yang menarik dan mudah dipahami. Siswa juga akan memaparkan ide-ide mereka dalam proses penyelesaian masalah.

Role Playing

Role Playing merupakan metode pembelajaran yang akan melibatkan keaktifan siswa dalam mempelajari sebuah peristiwa melalui memainkan tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut. Siswa diharuskan mengetahui dan memahami setiap seluk beluk yang terjadi dalam sebuah peristiwa agar siswa tersebut dapat memainkan peran secara maksimal. Setelah memahami seluk beluk peristiwa, siswa akan memainkan peran dengan berakting sebagai tokoh yang ada dalam peristiwa tersebut. Sementara menurut Andari (2024) *role playing* akan melibatkan siswa untuk berperan sebagai tokoh atau karakter dalam situasi tertentu, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, serta pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.

Alur dari penerapan metode ini berupa:

1. Melakukan persiapan berupa riset atas permasalahan atau fenomena yang akan diangkat yang akan dimulai dari informasi paling umum.

2. Selanjutnya, guru akan membagi dan memberikan tiap-tiap peran yang akan dimainkan kepada siswa.
3. Guru akan menjelaskan alur cerita dan skenario yang akan dimainkan.
4. Setelahnya, siswa akan memperdalam dan mengembangkan peran maupun tugas yang telah dibagikan oleh guru.
5. Yang terakhir, siswa dan guru akan melakukan refleksi dan evaluasi setelah pementasan atau pertunjukan berakhir.

Keunggulan dari metode pembelajaran ini adalah siswa dapat lebih terdorong dalam mengembangkan ide-ide mereka. Siswa juga akan diharuskan untuk percaya atas kemampuan dirinya dan siswa. Selain itu, siswa juga diharuskan melakukan improvisasi apabila sesuatu terjadi diluar alu maupun skenario yang telah ditentukan.

Setiap metode yang dipaparkan memberikan keunggulan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik hanya perlu menyesuaikan metode-metode tersebut dengan kondisi yang terjadi di lingkungan sekolah, serta perlunya memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyesuaikan metode-metode tersebut, sehingga pembelajaran IPS dapat terlaksana secara efektif.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPS di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi tantangan yang cukup mendasar, yakni masih dominannya pendekatan *teacher centered* yang menyebabkan proses pembelajaran cenderung berjalan satu arah, berfokus pada hafalan materi semata, dan belum mampu mewujudkan tujuan pembelajaran IPS secara optimal. Padahal, pembelajaran IPS sejatinya dirancang untuk membentuk karakter siswa yang berlandaskan Pancasila melalui pengembangan nilai-nilai sosial seperti nilai edukatif, praktis, teoritis, filsafat, dan ketuhanan, serta untuk membekali siswa dengan keterampilan akademik maupun non-akademik yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil kajian studi kepustakaan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat beberapa metode pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, baik dari sisi guru maupun siswa. Pertama, metode *Problem Based Learning* (PBL) yang menempatkan permasalahan nyata di lingkungan sekitar sebagai pusat pembelajaran, sehingga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan komunikasi siswa secara aktif. Kedua, metode *Project Based Learning* (PjBL) yang mendorong siswa untuk menghasilkan sebuah produk nyata melalui kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah secara mandiri, salah satunya melalui *mind mapping*, sehingga kreativitas dan kemandirian siswa dapat berkembang secara optimal. Ketiga, metode *Role Playing* yang mengajak siswa untuk memahami sebuah peristiwa atau fenomena sosial secara lebih mendalam melalui pemeran tokoh secara langsung, sehingga mendorong siswa untuk aktif, percaya diri, dan mampu berimprovisasi dalam menghadapi berbagai situasi.

Ketiga metode tersebut sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pendekatan *student centered* melalui pembelajaran P5, di mana siswa tidak lagi hanya berperan sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai subjek yang aktif dalam setiap proses pembelajaran. Di sisi lain, keberhasilan penerapan ketiga metode ini sangat bergantung pada kreativitas dan kemampuan guru dalam menyesuaikan metode yang dipilih dengan kondisi nyata di lingkungan sekolah, kebutuhan siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, sinergi antara peran aktif siswa dan kreativitas guru dalam memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang tepat merupakan kunci utama dalam mewujudkan pembelajaran IPS

yang efektif, bermakna, dan mampu membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR RUJUKAN

- Alhafiz, N. (2022). *Analisis profil gaya belajar siswa untuk pembelajaran berdiferensiasi di SMP Negeri 23 Pekanbaru*. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(5), 1133–1142.
- Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). *Model Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 644–651.
- Asmani, J. M. M. (2016). *Tips efektif cooperative learning: Pembelajaran aktif, kreatif, dan tidak membosankan*. Diva Press.
- Buzan, T. (2006). *Buku pintar mind map*. Gramedia Pustaka Utama.
- Dalimunthe, A. K., Khairiyah, A., Harahap, A. K., Pertiwi, K. N., Azhari, M. F., & Yusnaldi, E. (2025). *Implementasi model problem based learning dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran IPS siswa sekolah dasar*. *PEMA*, 5(1), 90–94.
- Farida, S. (2015, May). *Penerapan model Problem Based Learning dalam inovasi pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015* (Vol. 1, No. 1).
- Icni, F., Tasrif, T., & Waluyati, I. (2026). *Penerapan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Alam Saabim Kota Bima*. *Jurnal Pedagogi Nusantara*, 1(1), 34–39.
- Kemendikbud. *Hakikat dan Tujuan Pendidikan IPS*.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.
- NCSS. (2019).(1923). *New Definition of Social Studies Approved*.
- Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran sains untuk anak usia dini*. UPI Sumedang Press.
- Putri, H. E., Defriwanti, W., Adrias, A., Alwi, N. A., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2024). *Penerapan model Problem Based Learning dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD*. *Jurnal Inovasi Global*, 2(7), 767-777.
- Rusyidan, Mamduh., Wafa, Muhammad Ali., Fahani Maulfi Fahrul., Assiddiqie, Muhammad Jimly., Fahmi, Ahmad Rosikhul. (2025). *Analisis Strategi Problem -Based Learning (PBL) Dalam Mengembangkan Dimensi “Bernalar Kritis” Pada Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran IPS*. (Vol. 17). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS edisi revisi: Higher order thinking skills* (Vol. 1). Tira Smart.
- Sumaatmadja, N. (1980). *Perspektif studi sosial*. Alumni.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*.
- Walangadi, H., Umar, E., Rahmat, A., & Saleh, N. (2023). *Meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS menggunakan pendekatan problem based learning pada siswa kelas IV SDN 7 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo*. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(1), 647–658.
- Windura, S. (2013). *1st mind map*. Elex Media Komputindo.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.