



## **Peluang Dan Tantangan Uang Digital Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar: Menyongsong Era Digital**

**Rohmah Khasanah**

SD Negeri Palebon 02 Jl. Pedurungan Tengah VI Palebon Pedurungan Semarang

Received : 8 Mar 2024  
Revised : 22 Mar 2024  
Accepted : 9 April 2024

### **Abstract**

This research is motivated by the development of money in the world which now exists in digital form. The concept of money is one of the social studies teaching materials in elementary schools. Studying the Concept of Money aims to study the development of money used in everyday life, the challenges faced, and opportunities for economic growth in the future. Students need to study material about the concept of money to deepen their understanding and develop characters related to financial intelligence, independence, creativity, skills and critical thinking. This writing aims to find out the importance of understanding the opportunities and challenges of digital money in social studies learning for Phase B Class IV students at SD Negeri Palebon 02 Semarang City with material about getting to know the function of money and the use of money in everyday life. This writing uses literature review. Data was obtained from writing findings contained in literature reviews. Data analysis involves collecting, presenting, and drawing conclusions from data. The results of this paper show that social studies learning plays an important role in introducing the concept of digital money to students through the TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) approach. This concept helps teachers effectively incorporate technology into learning by understanding subject matter (content knowledge), effective learning strategies (pedagogical knowledge), and appropriate use of technology (technical knowledge). By combining these three aspects, teachers can create interesting and effective learning experiences for students

**Keywords:** Opportunities and Challenges; IPS Learning; Digital Money

(\*) Corresponding Author: Alamat email : [anarohmah2402@gmail.com](mailto:anarohmah2402@gmail.com)

**How to Cite:** Khasanah, Rohmah (2024). Peluang Dan Tantangan Uang Digital Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar: Menyongsong Era Digital. *Pena Edukasia*, 2 (3): 72-79.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sejatinya bertujuan membentuk pribadi yang berkarakter. Anshori (2016) menyebutkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki kontribusi penuh dalam mewujudkan pribadi yang berkarakter. Hal ini pula didasari bahwa pembelajaran IPS dan pendidikan karakter memiliki kesamaan yaitu keduanya bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, memiliki kepedulian terhadap masalah sosial dan lingkungan sekitar serta memiliki rasa kebangsaan yang tinggi (Amin, 2021). Atas dasar itu, ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu disiplin ilmu yang wajib diajarkan kepada anak sejak dini.

Pada jenjang pendidikan dasar, ilmu-ilmu sosial dijadikan sebagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Ilmu sosial pada pendidikan dasar memadukan sejarah, geografi, dan ekonomi, dan ketiganya tidak dapat dipisahkan. Salah satu bahan ajar IPS khususnya untuk siswa kelas IV adalah konsep "uang". Thomas Rolling G. Thomas menyatakan arti uang adalah segala sesuatu yang tersedia dan umumnya diterima sebagai alat pembayaran untuk pembelian barang dan jasa, serta untuk pelunasan utang. Menurut Sugono dalam (Jalong & Ismail, 2017) uang merupakan alat tukar atau standar pengukur nilai yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah dalam suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lainnya yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu.

Materi konsep uang pada siswa sekolah dasar bertujuan untuk mengenalkan siswa pada uang sebagai alat pembayaran yang sah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi konsep uang juga dapat mengembangkan keterampilan



yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan keuangan (Pujianti et al., 2019). Dan berkaitan dengan pendidikan karakter, bahwa materi konsep uang dapat membentuk karakter siswa sehingga siswa memiliki karakter yang berhubungan dengan kecerdasan finansial, mandiri, kreatif, terampil dan berpikir kritis.

Uang memiliki sejarah perkembangan di dunia, dimulai dari tahapan pra barter dan seiring berkembang pesatnya zaman kini telah mencapai pada tahapan digital. Perkembangan uang di dunia perlu dikenalkan kepada peserta didik sebagai upaya memahami sejarah perkembangan uang yang terjadi di dunia hingga saat ini. Globalisasi yang terjadi dengan berkembangnya teknologi, kini uang bukan sesuatu yang dapat dilihat secara fisik semata. Uang pada saat ini sudah beralih dalam bentuk digital. Perubahan bentuk uang menjadi digital ini perlu diketahui siswa, sehingga siswa tidak mengalami permasalahan dengan penggunaan uang digital, dapat menghadapi tantangan serta mengetahui peluang untuk masa depannya. Hal ini pula ditanamkan sejak dini agar siswa terhindar dari penyalahgunaan atau penyelewengan uang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Koiv (dalam Nadzir, 2015) bahwa sikap seseorang terhadap uang dipelajari pada proses sosialisasi, mulai terbentuk dari masa anak-anak awal dan cenderung bertahan sampai masa dewasa.

Dengan demikian, jika siswa memahami materi konsep uang maka akan terbentuk pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap yang menjadi bekal di masa yang akan datang. Perkembangan uang sampai pada tahap digital ini tentunya tidak terlepas dari adanya permasalahan. Menurut Dri Puspita et al., (2022) dalam penelitiannya, bahwa transaksi uang dengan melibatkan teknologi yang pernah dilakukan oleh siswa adalah untuk transaksi game online. Tentunya hal ini merupakan sebuah permasalahan karena akan membentuk siswa memiliki sifat konsumtif. Jika dilihat dari pendapat Koiv, apabila sejak masa anak-anak awal siswa memiliki sifat konsumtif maka akan cenderung bertahan sampai ia dewasa. Sejalan yang disampaikan oleh Baskoro et al., (2023) bahwa edukasi literasi keuangan menjadi penting agar siswa memiliki pemahaman mengenai uang digital, yang memiliki keuntungan yang bisa dimanfaatkan dan menghindari sisi negatif dalam penggunaannya. Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peran penting dalam menyikapi persoalan tersebut, sehingga diperlukan pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi konsep uang digital untuk siswa sekolah dasar.

## **METODE**

Penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:213) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Penelitian kualitatif lebih menekankan pada deskripsi yang menjelaskan secara detail mengenai situasi atau kegiatan yang sedang berlangsung (Rijal Fadli, 2021). Jenis penulisan yang digunakan yaitu studi pustaka dengan melakukan kajian terhadap hasil penelitian yang diperoleh dari literature riview. Menurut Miles & Huberman (1992: 16) analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Bagian metode harus dapat menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaannya. Alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Apabila ada rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya tidak menuliskan rumus yang sudah berlaku umum.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembelajaran IPS Materi Konsep Uang**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran wajib di dalam kurikulum bagi jenjang pendidikan tingkat SD, SMP, dan SMA di Negara Indonesia hal ini sesuai dengan UU RI No 20 Tahun 2003 Pasal 37. Mata pelajaran IPS untuk jenjang



sekolah dasar diartikan sebagai bentuk mata pelajaran dengan kajian konsep-konsep dasar dari gabungan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan guna menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran. Adapun materi pelajaran IPS di sekolah dasar dibagi menjadi dua bagian yaitu materi pengetahuan sosial dan materi sejarah. Sejarah lokal dan sejarah nasional termasuk ke dalam bagian materi sejarah, sedangkan ekonomi, geografi, dan politik masuk ke dalam pengetahuan sosial (Sapriya, 2009).

Salah satu kajian dalam bidang ekonomi tentunya tidak hanya berkaitan dengan kegiatan ekonomi, melainkan konsep uang juga diajarkan kepada peserta didik sekolah dasar. Konsep uang dalam kegiatan ekonomi memiliki arti segala sesuatu yang diterima dalam kegiatan pembayaran suatu barang, jasa, ataupun suatu hutang. Konsep uang yang dikaji dalam pendidikan sekolah dasar merupakan materi yang sangat sederhana dan akan terus diperdalam sesuai dengan jenjang pendidikan berlanjut. Kompleksitas materi akan semakin tinggi jika jenjang pendidikan peserta didik semakin tinggi. Maka (Afifah, L.N: 2018) mengemukakan bahwa memiliki peran sebagai seorang guru, penting halnya membuat pembelajaran menjadi berkualitas agar nantinya peserta didik dapat memahami materi dan memperoleh hasil yang baik. Sari (2018) mendefinisikan uang sebagai alat tukar atau alat ukur kesatuan hitungan sah yang pemerintah suatu negara keluarkan dalam bentuk kertas, logam, emas, perak, atau lain sebagainya dan dicetak dalam gambar dan bentuk tertentu. Uang merupakan suatu instrument penting dalam kehidupan perekonomian. Semua kegiatan ekonomi membutuhkan instrument uang dalam prosesnya dengan fungsi alat bayar atau alat terima sah. Maka dengan itu, uang merupakan vital dalam kehidupan sehari-hari, alat yang digunakan guna memperoleh jasa, barang, dan kebutuhan hidup lainnya. Uang juga merupakan bentuk inovasi modern dari perkembangan jaman yang tadinya memperoleh sesuatu dengan sistem barter atau menukarkan satu barang dengan barang lainnya. Perkembangan jaman dari sistem barter terjadi tidak dalam kurun waktu yang sama. Penurunan sistem pertukaran barang terjadi saat diambil alihnya kegiatan ekonomi dengan uang sebagai alat tukar dalam kegiatan perdagangan internasional, namun sistem barter tetap digunakan sebagai alternatif terhadap perdangan antar negara. Dalam peradaban di perekonomian dunia, uang memiliki posisi strategis dalam sistem kegiatan ekonomi dan sulit digantikan menjadi variable lainnya. Secara harfiah, uang merupakan alat pembayaran secara sah yang dapat diterima sebagai bukti sah perdagangan dalam suatu wilayah tertentu, uang juga bisa dijadikan sebagai bukti sah lunasnya suatu hutang.

Definisi berikut merupakan hakikat dari kegunaan uang dalam kegiatan ekonomi. Mayshuri (2005) mengemukakan tiga fungsi utama dari instrument uang adalah standard of value (pengukur nilai), store of value (penyimpanan nilai), dan standart of deferred payment (pengukur pembayaran tangguh). Sedangkan secara hukum fungsi uang antaralain sebagai berikut: (1) Alat tukar menukar (medium of exchange), (2) satuan hitung (unit of account), (3) penimbun kekayaan (store of value). Sebelum sistem uang hadir ke dalam kehidupan, pada peradaban awal, masyarakat memenuhi kebutuhan hidup secara mandiri dengan memperoleh makanan dari hasil buruan atau memakan buah dan sayur dari hasil perkebunan, hal ini dikarenakan kebutuhan manusia belum kompleks dan masih tergolong sangat sederhana dan merasa belum membutuhkan bantuan antar sesama manusia. Masa itu disebut dengan masa prabarter. Prabarter memiliki arti dimana manusia belum mengenal apa itu kegiatan transaksi perdagangan atau kegiatan jual beli.

Kemudian uang berkembang dan berevolusi seiring perjalanan sejarah. Uang dikategorikan ke dalam tiga jenis, yaitu: a)Uang barang: menurut Nasution et al (2007) uang barang merupakan alat tukar yang bisa diperjualbelikan dan memiliki nilai komoditas apabila barang tersebut diperuntukkan menjadi hal yang bukan berbentuk uang. Adapun tiga komponen utama agar barang dapat diperuangkan antara lain sebagai berikut: (1) kelangkaan, langka dalam maksud disini adalah barang yang tersedia harus merupakan barang yang sudah terbatas, (2) daya tahan, daya tahan disini memiliki arti barang harus tahan lama, (3) nilai tinggi, maksud dari nilai tinggi



disini adalah barang harus memiliki nilai tinggi dalam artian tidak memerlukan jumlah yang cukup banyak dalam kegiatan transaksi. b) Uang kartal: uang kartal merupakan uang dalam bentuk kertas dan logam. Jenis uang ini merupakan jenis uang yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh manusia. Uang kartal dikeluarkan oleh otoritas moneter atau bank sentral dan memiliki nilai nominal yang tercetak pada mata uang tersebut. Adapun kelebihan pada uang kartal ini antaralain: (1) sederhana dan mudah digunakan, (2) universal dan luas diterima, (3) tidak bergantung pada teknologi, (4) anonimitas, (5) stabilitas nilai. sedangkan uang kartal juga memiliki kekurangan antara lain adalah: (1) rentan terhadap kehilangan dan pencurian, (2) kurang efisien dalam transaksi besar, (3) keterbatasan dalam transaksi jarak jauh. c) Uang digital (uang elektronik): uang digital merupakan suatu alat pembayaran berbentuk digitalisasi elektronik dengan arti nilai uangnya tersimpan di dalam media elektronik tertentu. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan internet dan sistem penyimpanan harga digital. Electronic Funds Transfer (EFT) adalah sebuah contoh uang elektronik. Dalam uang digital ini, penggunaannya harus lebih dulu menyetorkan uang kartal kepada penerbit yang nantinya akan disimpan sesuai dengan jumlah yang diterbitkan sebelum menggunakannya guna keperluan transaksi. Kelebihan yang terdapat pada uang digital ini antaralain adalah memberikan kemudahan dan kecepatan pada penggunaannya dalam melakukan kegiatan ekonomi guna transaksi pembayaran dengan sederhana tanpa perlu menyediakan uang kartal atau uang tunai. Sedangkan saat ini sesuai Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

#### **Urgensi Pembelajaran IPS Pada Materi Konsep Uang Digital**

Pada era disrupsi, kemajuan teknologi berkembang pesat serta membawa suatu perubahan yang sangat signifikan terutama pada kebiasaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hadirnya mobile phone merupakan salah satu perubahan dalam kehidupan manusia dari aspek teknologi. Aktivitas manusia menjadi lebih mudah terkhususnya dalam kegiatan transaksi keuangan. Pada era disrupsi ini alat transaksi yang dihasilkan adalah alat tukar yang tadinya konvensional menjadi uang berbasis digital (E-Money). Uang elektronik atau e-money berdasarkan publikasi yang diterbitkan oleh Bank for International Settlement (BIS) didefinisikan sebagai suatu produk stored-value atau prepaid dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang (Hidayati et al., 2006). Uang digital pertama kali hadir di Indonesia melalui Peraturan Bank Indonesia no 11/12/PBI tahun 2009. Regulasi mengenai uang digital adalah ketetapan terhadap sahnya uang digital guna alat transaksi di suatu negara yang diakui. Adapun kelebihan dari uang digital menurut Hendarsyah (2016) adalah kemudahan dalam proses kegiatan transaksi, waktu transaksi yang lebih efisien, dan uang digital dapat diisi ulang atau top-up dalam berbagai media juga fasilitas penerbit uang digital. Penyedia atau penerbit uang digital akan menginput uang digital sesuai dengan jumlah setor pengguna dalam bentuk kartu (chip) ataupun server. Contoh dari uang digital berbasis kartu (chip) antara lain adalah Brizzi dan Flazz. Sedangkan contoh uang digital berbasis server dapat berupa Gopay, ShopeePay, dan OVO (Anrepa S, 2021).

Secara teoritis, kelebihan dan kemudahan dari penggunaan uang digital dapat membuat manusia bermigrasi dari uang transaksi konvensional atau uang kertas menjadi uang digital. Kegunaan uang digital sangat fungsionalis, uang digital dapat digunakan untuk berbagai keperluan transaksi seperti alat pembayaran, tarik tunai, ataupun pengembalian dana. Bank Indonesia (2018) menyatakan regulasinya, uang digital harus memenuhi beberapa unsur yaitu antaralain: (1) Jumlah yang diterbitkan sesuai dengan nilai uang yang disetor oleh pengguna kepada penerbit, (2) Nilai uang digital disimpan dalam suatu media kartu atau server, (3) Dimanfaatkan sebagai alat pembayaran suatu kegiatan transaksi, (4) jumlah nilai dalam uang digital bukan



merupakan simpanan sebagaimana yang tertera dalam peraturan perbankan (Aulia, M: 2021).

### **Peluang dan Tantangan Uang Digital**

Dengan adanya kemudahan bertransaksi, penggunaan transaksi uang elektronik idealnya memberikan efisiensi dan keleluasaan dalam mengatur kebutuhan. Selain itu, e-money juga berpotensi meningkatkan pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UMKM) dimana pertumbuhan UMKM secara makro akan berdampak pada pertumbuhan ekonomi sebuah negara melalui pertumbuhan GDP (Joel, Neeka, Kelvin, & George, 2016). Studi oleh Comfort et.al (2015) menyatakan bahwa kebijakan uang digital berpotensi mendukung pertumbuhan UMKM walaupun belum dapat sepenuhnya merangkul UMKM yang informal. Penggunaan transaksi non-tunai juga dapat meningkatkan performa keuangan dari UMKM (Rofiat, 2017) (Ebeiyamba, 2014) (Odior & Banuso, 2012). Namun begitu, ada kemungkinan lain yang dapat timbul yaitu perilaku konsumtif akibat kemudahan bertransaksi tersebut. Sebuah studi Ramadani (2016) menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan transaksi non-tunai seperti kartu debit dan uang elektronik, semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi pengguna uang elektronik.

Menurut <https://investindonesia.go.id/> Revolusi Industri 4.0 mendorong berbagai negara di dunia untuk terus berinovasi dalam ranah perekonomian digital. Melakukan inovasi dan mengikuti perkembangan yang ada memang tidak selalu mudah. Ada berbagai macam tantangan yang dihadapi melalui strategi-strategi yang terencana. Untuk kasus di tanah air, ada lima tantangan dalam investasi digital ekonomi di Indonesia saat ini. Berikut di antaranya: Cyber Security ( penyerangan terhadap dunia cyber), persaingan yang semakin ketat, pembangunan sumber daya manusia, ketersediaan akses internet yang mumpuni, regulasi yang belum mengikuti perkembangan zaman.

### **Pengaruh TPACK dalam Dunia Pendidikan**

Sebagaimana kita ketahui bahwasanya perkembangan zaman akan selalu memberikan pengaruh bagi proses kehidupan. Saat ini telah dikenal istilah TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), yang merupakan kerangka kerja dalam membentuk suatu model pembelajaran melalui tiga landasan yakni teknologi, pedagogik dan konten/materi pengetahuan. TPACK merupakan salah satu kerangka inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Sebagaimana pemerintah telah memberikan arahan dalam peraturan menteri pendidikan nasional No 16 tahun 2007 yang membahas mengenai kemampuan para pendidik, salah satunya para pendidik perlu memiliki kemampuan teknologi (Kamaruddin et al., 2022).

Pendidikan memiliki peran penting dalam mendidik dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk itu pelaksanaan pendidikan harus berkembang dan mengarah pada kemajuan salah satunya para pendidik mesti memiliki kemampuan professional TPACK. Dengan adanya masa revolusi industri 4.0, seluruh lapisan masyarakat harus sudah sadar akan keberadaan teknologi yang canggih. Contohnya, dalam dunia pendidikan guru dapat mengembangkan suatu media atau model pembelajaran berbasis TPACK. Dimana guru mampu menggunakan alat – alat canggih yang dapat membantunya dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut tidak hanya dilaksanakan atas tuntutan zaman, melainkan urgensi dan pengaruhnya sangat besar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Sitompul et al., (2017) dalam penelitiannya, dijelaskan bahwa media pembelajaran dan desain pembelajaran yang berbasis TPACK dapat meningkatkan motivasi siswa yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar. Tidak hanya itu, penggunaan TPACK dalam proses pembelajaran akan memudahkan pendidik/guru dalam menyampaikan materi.

Pada abad 21 pengaruh TPACK dalam dunia pendidikan tidak hanya berimplikasi pada pemenuhan kebutuhan pendidikan dunia, melainkan untuk memberikan kebaruan pada siswa. Sebab melalui teknologi, siswa akan banyak mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Kemudian, harapannya dengan diimplementasikan pembelajaran berbasis TPACK di dalam kelas akan membantu



menyiapkan para generasi penerus bangsa agar siap menghadapi tantangan dunia di masa depan. Sebagaimana pendapat Witarsa & Siregar (2023) yang menjelaskan bahwa hal ini penting dikritisi sebab di masa depan para siswa era saat ini lah yang akan memberikan peran bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, TPACK juga sering dianggap sebagai langkah atau solusi bagi para pendidik dan yang lainnya dalam membentuk dan melatih keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21. Contoh lainnya, Zulhazlinda et al., (2023) menyebutkan bahwa pengaruh TPACK memberikan dampak positif bagi kesiapan kerja para mahasiswa untuk menjadi guru profesional nantinya. Senada dengan Inesha Audia Putri & Harinaredi (2023) juga menyebutkan pengaruh TPACK dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran memberikan keefektifan dan efisien.

Pengaruh pentingnya TPACK bagi pendidikan juga ditandai oleh kesatuan komponen-komponen TPACK yang sangat penting bagi proses pembelajaran. Mardhiati (2023) menyebutkan bahwa TPACK ini memiliki beberapa komponen seperti:

- TK (Technological Knowledge), memberikan pengetahuan tentang penggunaan teknologi, web, menggunakan web dalam pembelajaran dan sebagainya.
- PK (Pedagogical Knowledge), memberikan peran untuk mengajari siswa dalam kemandirian, membentuk pembelajaran secara berkelompok, dan memberikan arahan pada siswa agar mampu berpikir kritis dalam mengikuti strategi pembelajaran.
- CK (Content Knowledge), memberikan wawasan tentang pengetahuan dari materi pembelajaran yang dapat berguna dalam keseharian siswa atau CK ini merupakan pengetahuan yang detail tentang sebuah disiplin ilmu (materi pelajaran).
- TCK (Technological Content Knowledge), memberikan pengetahuan tentang cara teknologi dalam menciptakan representasi baru bagi suatu konten. Dalam pembelajaran artinya guru harus mampu mengubah kebiasaan belajar siswa dalam memahami suatu konten.
- PCK (Pedagogical Content Knowledge), memberikan gambaran bagi guru agar mampu membuat evaluasi, mengembangkan kurikulum dan yang lainnya.
- TPK (Technological Pedagogical Knowledge), memberikan makna tentang penggunaan teknologi yang tepat di kelas dan mampu merubah cara guru dalam mengajar.
- TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), pengetahuan dengan terlibatnya tiga komponen seperti CK, TK, PK yang perlu dimiliki oleh seorang guru dalam menerapkan sebuah metode pelajaran dengan teknologi.

#### **Penggunaan TPACK dalam Pembelajaran IPS (Konsep Uang Digital)**

Pada hakikatnya pelaksanaan TPACK dapat diintegrasikan pada semua mata pelajaran, baik untuk mata pelajaran matematika, IPA bahkan IPS dan yang lainnya. Pada saat ini pembelajaran IPS sudah harus berkembang dan mengarah pada pembelajaran bermakna sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada era revolusi 4.0. Penggunaan TPACK dalam pembelajaran IPS dapat diimplementasikan pada setiap materi ajarnya dan salah satunya adalah pada materi konsep uang. Diketahui bahwa seorang guru dalam menjalankan tugasnya mengajar, guru perlu merancang sebuah rencana pembelajaran seperti RPP, media, alat peraga dll. Media pembelajaran sangat penting diadakan karena dapat membantu proses siswa belajar.

Sri Haryati et al., (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis digital ialah salah satu implementasi dari TPACK. Pada praktiknya, media berbasis digital yang merupakan sebuah implementasi TPACK yang dapat digunakan dalam materi IPS konsep uang ini dapat berbentuk sebuah video animasi tentang penggunaan uang digital. Contohnya, seorang guru dapat mengajarkan pada siswa tentang penggunaan ATM, Dana, Gopay, Shopepay, OVO dan sebagainya. Karena, kita ketahui bahwa platform uang digital tersebut sudah sering didengar bahkan diketahui oleh anak-anak sebab keterkaitannya dengan kehidupan sehari – hari selalu terikat. Haryati (2022) menjelaskan penggunaan TPACK dalam proses pembelajaran pun tidak hanya berkaitan dengan media yang akan dibuat. Namun, guru juga dalam menyampaikan pembelajaran dapat dibantu oleh media teknologi berupa infocus, speaker, monitor, dan yang lainnya. Kemudian, untuk menarik minat siswa guru dapat memanfaatkan Microsoft power point. Canva dan lainnya. Penggunaan TPACK dalam materi konsep



uang digital ini penting diberikan pada siswa karena untuk apat memberikan wawasan, sikap dan tindakan yang perlu diketahui oleh mereka (Haryati et al, 2022). Sebagaimana diketahui, sebagian besar negara – negara asing sudah menerapkan proses pembayaran barang dengan uang digital/non tunai. Indonesia merupakan negara berkembang yang sudah menerapkan pembayaran uang digital juga. Namun, sebagian masyarakat masih banyak mengalami kesulitan dalam menggunakan uang digital dalam pembayaran.

Inayah (2020) menjelaskan bahwa pemerintah perlu lebih aktif lagi dalam memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bagaimana caranya menggunakan uang digital dan sikap – sikap apa saja yang perlu menjadi bahan waspada masyarakat dalam menggunakan uang digital. Sebab di zaman saat ini kejahatan digital juga banyak merugikan masyarakat. Berangkat dari hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa sangat penting untuk mengajarkan kepada siswa sekolah dasar kelas IV tentang penggunaan uang digital. Sehingga, dalam pelaksanaan pembelajarannya guru akan membutuhkan bantuan teknologi untuk menyampaikannya.

## **PENUTUP**

Konsep uang merupakan salah satu materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar. Perkembangan uang sudah mulai pada tahapan uang digital sehingga pembelajaran IPS diperlukan untuk memberi pemahaman konsep uang kepada peserta didik. Pembelajaran materi konsep uang digital di sekolah dasar melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat diterapkan menggunakan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Hal ini karena pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu mengaplikasikan perkembangan teknologi yang memudahkan materi pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik terutama pada materi konsep uang digital sehingga peserta didik dapat menghadapi tantangan dan mengetahui peluang dalam era digitalisasi/elektronik serta mempunyai karakter mandiri, terampil, kreatif dan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- I Purnamasari (2011). *Pengembangan Model Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Lingkungan Sekitar*. Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), Vol 1, 1.
- Amin, M. (2021). Peran Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Karakter Siswa. OSF Preprints, June 7.
- Anshori, S. (2016). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 3(2).
- Anrepa, S. J. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Wallet Terhadap Mahasiswa di Yogyakarta. Artikel, 5 Tantangan Digital Ekonomi di Indonesia, <https://investindonesia.go.id/id/artikel-investasi/detail/5-tantangan-digital-ekonomi-diindonesia>
- Afifah, L. N., Rukayah, & Adi, F. P. (2018). Penerapan Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Uang Pada Siswa. *Didaktika Dwija Indria*, 6(5), 2.
- Baskoro, H., Dewantoro, A. Q., & Sukaris, S. (2023). Penyuluhan Literasi Uang Digital Bagi Siswa SMA Muhammadiyah 8 Cerme Gresik. *Jurnal Pengabdian masyarakat*, 3(1).
- Dri Puspita, W., Safrilia, A., Rahayu, D. A., Yolania, D., & Novela, S. (2022). Peningkatan Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri 6 Gedangan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2).
- DIDAKTIS: *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 65–70.
- Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 6(1).
- Evi Maylitha, Patricia Bunga Juwita Galand, Shofi Nurul Hikmah, Tin Rustini, Urgensi Pembelajaran IPS pada Materi Konsep Uang Digital untuk Siswa SD, Volume. 5, No. 1, 2024.



- Hendarsyah, D. (2016). Penggunaan Uang Elektronik Dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai Di Indonesia. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 5(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5333>  
<https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v5i1.74>  
<https://www.britannica.com/topic/economics>
- Inayah, R. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada Masyarakat (Studi Kasus di Wilayah Kota Purwokerto).
- Izzani Ulfi, Tantangan dan Peluang Kebijakan Non-Tunai: Sebuah Studi Literatur, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, Volume 25 No. 1, April 2020
- Jalong, L., & Ismail, M. (2017). Peningkatan Pemahaman Konesp Uang Melalui Model Kamaruddin, I., Latuconsina, A., Pramono, S. A., Pattiasina, P. J., & Wahab, A. (2022). Urgensi Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge Personality (Tpack-P) Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 3680– 3688.
- Mardhiati, A. (2023). Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK) untuk Penguasaan Konsep dan Kemandirian Belajar Bahasa Indonesia Siswa.
- Nasution et al. (2007). Pengenalan Eksklusif Ekonomi Islam. Jakarta: Kencana Haryati, S., Yuliasri, I., Nurkamto, J & Fitriati, W. (2022). Perancangan Media Pengajaran Digital Berbasis TPACK: Digitalisasi Media Pembelajaran dalam Habitus Baru Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19.
- Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(3).
- Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 1023 1029. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding/pascasarjana-unnes>
- Pujianti, T., Syaodih, E., & Djohaeni, H. (2019). Peran Orang Tua dalam Melakukan Financial Education pada Anak Usia Dini. *Jurnal Edukids*, 16(2).
- Rijal Fadli, M. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1).
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya. Sari, S. W. (2016). Perkembangan dan pemikiran uang dari masa ke masa. *Jurnal An Nisbah*, 3(01), 39-58.
- Sitompul, H., Setiawan, D., & Purba, E. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan TPACK. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2), 664–665.
- Skripsi, 84. Inesha Audia Putri, & Harinaredi. (2023). Modernisasi Pembelajaran IPS Berbasis TPACK Di Era 4.0 Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 233–241.
- Skripsi, 1–141. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/29896> Bank Indonesia. (2018). Jumlah uang elektronik tahun 2009 – 2017.
- Witarsa, R., & Siregar, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Technological Pedagogic And Content Knowledge (Tpack) Terhadap Kognisi Siswa Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 95–106.  
<https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.971>
- Yudi Anton Rikmadani, Tantangan hukum e-commerce dalam regulasi mata uang digital (digitalcurrency) di Indonesia, Vol 3, No 3 (2021)