E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867

Halaman 3088-3102
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review

Haffiya Herma Nurfadhilah[1], Serli Ulandari[2], Selvia Zahra Anggraini[3], Ahmad Saphan[4], Yeta Puspita Sari[5], Ayu Reza Ningrum[6]

[1-6] Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
e-mail: hafiherma@gmail.com[1], ulandariserli602@gmail.com[2], selviazahraanggraini05@gmail.com[3], ahmadsafhan529@gmail.com[4], yettapuspitasari@gmil.com[5], ayurezaningrum@radenintan.ac.id[6]

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan media digital tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga dapat mendukung pembentukan kemampuan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS serta kontribusinya terhadap peningkatan kompetensi sosial siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* dengan mengkaji sepuluh artikel jurnal ilmiah yang relevan dan diterbitkan dalam rentang sepuluh tahun terakhir. Data dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan jenis media, fokus penelitian, dan temuan yang berkaitan dengan perkembangan siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran IPS meliputi komik digital, video pembelajaran, kuis interaktif, multimedia, dan *digital storytelling*. Penggunaannya dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Ketika dipadukan dengan diskusi dan kegiatan kelompok, media tersebut juga mendukung perkembangan komunikasi, kerja sama, empati, dan sikap menghargai perbedaan. Kajian ini menyimpulkan bahwa media digital berpotensi mendukung kompetensi sosial siswa apabila digunakan secara terarah dan disertai aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi antarsiswa.

Kata kunci: *media digital, pembelajaran IPS, kompetensi sosial, sekolah dasar, literasi sosial*

Abstract

The development of digital technology has provided teachers with opportunities to create more engaging and meaningful Social Studies learning experiences. Digital media not

only helps students understand learning materials but also supports the development of social abilities needed in everyday life. This study aimed to examine the use of digital media in Social Studies learning and its contribution to improving the social competence of elementary school students. A Systematic Literature Review method was employed by examining ten relevant scholarly journal articles published within the last ten years. The data were analyzed descriptively by grouping the types of media, research focuses, and findings related to student development. The findings showed that digital media used in Social Studies learning included digital comics, educational videos, interactive quizzes, multimedia, and digital storytelling. Their use improved students' learning interest, participation, conceptual understanding, and critical thinking skills. When combined with classroom discussions and group activities, these media also supported the development of communication, cooperation, empathy, and respect for differences. This study concludes that digital media has the potential to support elementary students' social competence when implemented purposefully and accompanied by learning activities that encourage interaction among students.

Keywords: *digital media, Social Studies learning, social competence, elementary school, social literacy*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi tidak hanya memengaruhi cara guru menyampaikan materi, tetapi juga mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Saat ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan penjelasan guru di dalam kelas. Berbagai media digital, seperti video pembelajaran, animasi, aplikasi edukasi, platform pembelajaran daring, dan media interaktif, mulai dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar. Kondisi tersebut memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menyesuaikan penyampaian materi dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan media digital perlu diarahkan bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga untuk membentuk kemampuan peserta didik dalam berinteraksi dan menjalankan perannya di lingkungan social (Alinda, 2026).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki hubungan erat dengan pembentukan kemampuan sosial adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai kehidupan masyarakat, sejarah, lingkungan, dan kegiatan ekonomi, tetapi juga membantu peserta didik memahami hubungan antarmanusia dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengenali perbedaan, menghargai pendapat orang lain, bekerja sama, menunjukkan kepedulian, serta memahami aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Kompetensi sosial menjadi bagian penting yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar karena pada

usia tersebut anak mulai membangun hubungan yang lebih luas dengan teman sebaya dan lingkungan di luar keluarga. Kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, menghargai orang lain, dan menyelesaikan perbedaan pendapat akan memengaruhi cara mereka beradaptasi dalam kehidupan sosial.

Pembelajaran IPS masih menghadapi beberapa persoalan. Kegiatan belajar yang terlalu berpusat pada guru dan lebih banyak mengandalkan penjelasan materi sering kali membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif. Materi yang sebenarnya dekat dengan kehidupan sehari-hari terkadang hanya dipahami sebagai kumpulan informasi yang harus dihafalkan. Akibatnya, kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan persoalan sosial belum sepenuhnya dimanfaatkan. Padahal, pemahaman mengenai kehidupan masyarakat seharusnya tidak hanya diperoleh melalui penjelasan secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengamati, memahami, dan memberikan tanggapan terhadap berbagai peristiwa social (Asdevi et al., 2026).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS membutuhkan pendekatan dan media yang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media digital. Kehadiran media digital memungkinkan guru menyajikan materi IPS melalui gambar, video, simulasi, cerita interaktif, maupun tayangan yang menggambarkan kondisi sosial di masyarakat. Misalnya, materi mengenai keberagaman budaya dapat disampaikan melalui video tentang tradisi dan kebiasaan masyarakat di berbagai daerah. Materi mengenai lingkungan sosial dapat diperkenalkan melalui tayangan yang memperlihatkan kegiatan gotong royong, kepedulian terhadap lingkungan, serta kehidupan masyarakat di wilayah perkotaan dan pedesaan. Melalui penyajian tersebut, siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi yang dipelajari sehingga lebih mudah menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari (Azizah et al., 2026).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga memiliki potensi untuk mendorong terjadinya interaksi antarpeserta didik. Media interaktif dan platform pembelajaran tertentu dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan diskusi kelompok, menyelesaikan tugas bersama, memberikan tanggapan, serta bertukar informasi. Kegiatan semacam ini dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan sosial siswa apabila dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Sebagai contoh, guru dapat meminta siswa mengamati video mengenai permasalahan lingkungan di masyarakat, kemudian membagi mereka ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan penyebab, dampak, dan solusi yang dapat dilakukan. Dalam kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai lingkungan sosial, tetapi juga belajar mendengarkan pendapat teman, menyampaikan gagasan, menghargai perbedaan pandangan, dan mengambil keputusan secara bersama-sama.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mengembangkan pemahamannya melalui pengalaman, pengamatan,

interaksi, dan kegiatan pemecahan masalah. Pandangan ini memiliki keterkaitan dengan pembelajaran IPS karena pemahaman mengenai kehidupan sosial membutuhkan proses pengamatan dan keterlibatan peserta didik dalam memahami berbagai situasi yang terjadi di lingkungannya. Media digital dapat menyediakan sumber belajar yang lebih beragam sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengamati fenomena sosial dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

Teori sosiokultural Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kemampuan berpikir anak tidak terlepas dari interaksi sosial dan lingkungan tempat mereka belajar. Proses belajar dapat berlangsung melalui komunikasi, kerja sama, serta bantuan dari guru dan teman sebaya. Dalam hal ini, media digital dapat berfungsi sebagai sarana pendukung yang mempertemukan peserta didik dalam kegiatan belajar bersama. Penggunaan media tersebut akan lebih bermakna apabila tidak hanya diarahkan pada aktivitas individu, tetapi juga melibatkan komunikasi dan kolaborasi. Dengan demikian, teknologi bukan sekadar alat untuk menampilkan materi, melainkan dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendorong perkembangan kemampuan sosial siswa (Hendra, 2025).

Kompetensi sosial dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan peserta didik untuk membangun hubungan yang baik dengan orang lain dan menyesuaikan perilakunya dengan lingkungan sosial. Kemampuan tersebut dapat dilihat melalui beberapa aspek, seperti komunikasi, kerja sama, empati, toleransi, tanggung jawab, kepedulian, dan kemampuan menyelesaikan perbedaan. Dalam pembelajaran IPS, aspek-aspek tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan yang melibatkan interaksi langsung maupun interaksi yang didukung oleh teknologi digital. Oleh karena itu, keberhasilan pemanfaatan media digital tidak cukup diukur dari kemampuan siswa mengoperasikan perangkat atau memahami isi materi, tetapi juga perlu dilihat dari perubahan cara mereka berkomunikasi, bekerja dalam kelompok, dan memperlakukan orang lain (Aisyah et al., 2024).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS tidak selalu memberikan dampak positif apabila tidak disertai dengan perencanaan yang tepat. Penggunaan teknologi secara berlebihan justru dapat mengurangi interaksi langsung antarsiswa apabila pembelajaran hanya berfokus pada aktivitas melihat layar atau menyelesaikan tugas secara individu. Selain itu, perbedaan ketersediaan perangkat, jaringan internet, dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi juga dapat memengaruhi pelaksanaannya. Peserta didik sekolah dasar pun masih membutuhkan pendampingan agar mampu menggunakan media digital secara bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sesuai dengan usia, karakteristik, dan kebutuhan siswa serta tetap memberikan ruang bagi mereka untuk berinteraksi secara langsung (Risnayanti, 2023).

Permasalahan lainnya adalah pemanfaatan media digital sering kali lebih banyak diarahkan pada peningkatan pemahaman akademik dan hasil belajar, sedangkan hubungannya dengan pembentukan kompetensi sosial belum selalu menjadi perhatian utama. Padahal, pembelajaran IPS mempunyai tanggung jawab untuk membantu siswa memahami kehidupan bermasyarakat sekaligus mengembangkan sikap yang diperlukan

dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Hal ini menunjukkan perlunya kajian yang secara khusus membahas bagaimana media digital dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS dan sejauh mana penggunaannya dapat mendukung perkembangan kompetensi sosial siswa sekolah dasar (Aopmonaim, 2025).

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji berbagai hasil penelitian yang membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengumpulkan, menyeleksi, dan menganalisis hasil penelitian terdahulu secara sistematis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Melalui kajian tersebut, berbagai bentuk media digital yang digunakan, cara penerapannya dalam pembelajaran, serta kontribusinya terhadap pengembangan kompetensi sosial siswa dapat dipahami secara lebih menyeluruh. Selain itu, kajian ini juga diarahkan untuk menemukan berbagai kendala yang muncul dalam penerapan media digital sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini penting dilakukan karena pengembangan pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar tidak seharusnya hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga perlu memperhatikan pembentukan kemampuan sosial siswa. Hasil kajian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media digital yang dapat mendukung komunikasi, kolaborasi, empati, toleransi, dan kepedulian sosial peserta didik. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga memiliki arah yang jelas dalam mendukung tujuan pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, menyeleksi, mengkaji, dan menganalisis sejumlah hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) serta kaitannya dengan peningkatan kompetensi sosial siswa sekolah dasar. Melalui metode SLR, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai bentuk media digital yang digunakan dalam pembelajaran, proses penerapannya, serta kontribusinya terhadap perkembangan kemampuan sosial peserta didik. Kajian ini tidak dilakukan melalui pengumpulan data secara langsung di sekolah, melainkan dengan memanfaatkan sumber-sumber ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya (Sugiyono, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel jurnal ilmiah yang membahas penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS di jenjang sekolah dasar. Sumber data diperoleh dari beberapa basis data dan platform publikasi ilmiah, seperti Google Scholar, Garuda, Scopus, dan jurnal pendidikan yang dapat diakses secara terbuka. Penelusuran dilakukan menggunakan sejumlah kata kunci yang sesuai dengan fokus penelitian, antara lain media digital dalam pembelajaran IPS, pembelajaran IPS sekolah dasar, kompetensi sosial siswa, digital learning media, social competence, dan elementary social studies learning. Penggunaan

kata kunci tersebut bertujuan untuk menemukan berbagai penelitian yang memiliki keterkaitan langsung maupun tidak langsung dengan permasalahan yang dikaji.

Artikel yang ditemukan selanjutnya diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi agar sumber yang digunakan benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal yang membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, penelitian yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS atau pembelajaran sosial di sekolah dasar, serta publikasi yang menjelaskan pengaruh atau kontribusi media digital terhadap komunikasi, kerja sama, empati, toleransi, dan aspek kompetensi sosial lainnya. Artikel yang diprioritaskan adalah publikasi dalam rentang tahun 2020–2026, tersedia dalam bentuk teks lengkap, dan memiliki informasi penelitian yang jelas. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak berhubungan dengan fokus penelitian, publikasi yang hanya membahas penggunaan teknologi tanpa kaitan dengan proses pembelajaran, artikel yang tidak memiliki informasi metodologis memadai, serta sumber yang tidak dapat diakses secara lengkap (Heryana, 2020).

Setelah proses penelusuran dan seleksi selesai, artikel yang memenuhi kriteria kemudian dibaca dan dikaji untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut meliputi nama peneliti, tahun penerbitan, tujuan penelitian, jenis media digital yang digunakan, jenjang pendidikan, metode penelitian, hasil penelitian, serta temuan yang berkaitan dengan kompetensi sosial siswa. Data dari setiap artikel dikelompokkan berdasarkan kesamaan pembahasan sehingga memudahkan peneliti dalam melihat hubungan antara penggunaan media digital dan perkembangan kemampuan sosial peserta didik.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan cara membandingkan, mengelompokkan, dan menginterpretasikan hasil penelitian yang telah dikumpulkan. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi bentuk-bentuk media digital yang digunakan dalam pembelajaran IPS, seperti video pembelajaran, animasi, media interaktif, aplikasi edukasi, dan platform pembelajaran digital. Selanjutnya, hasil penelitian dianalisis untuk mengetahui bagaimana media tersebut diterapkan dalam kegiatan belajar serta aspek kompetensi sosial apa saja yang dapat dikembangkan melalui penggunaannya. Aspek yang menjadi perhatian meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai perbedaan, menunjukkan empati, bertanggung jawab, dan memiliki kepedulian terhadap lingkungan social (Dinata, 2025).

Tahap berikutnya dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian dari berbagai sumber untuk menemukan persamaan, perbedaan, dan kecenderungan temuan. Peneliti juga memperhatikan faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pemanfaatan media digital, seperti kesiapan guru, ketersediaan fasilitas teknologi, akses internet, karakteristik peserta didik, dan pola interaksi selama pembelajaran berlangsung. Hasil perbandingan tersebut kemudian disusun menjadi uraian yang saling berkaitan untuk menjawab fokus penelitian. Untuk menjaga keteraturan proses kajian, tahapan penelitian disusun dengan mengacu pada prinsip pelaporan Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA), yang meliputi identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan penetapan artikel yang digunakan. Melalui tahapan tersebut, pemilihan sumber penelitian dapat dilakukan secara lebih

terarah dan transparan. Seluruh hasil analisis selanjutnya disajikan secara deskriptif untuk memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS serta kontribusinya terhadap peningkatan kompetensi sosial siswa sekolah dasar (Ardian et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pemetaan, media digital tidak hanya dimanfaatkan untuk menyampaikan materi, tetapi juga digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan siswa, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi. Beberapa penelitian menunjukkan adanya peningkatan dalam penguasaan konsep, kemampuan berpikir kritis, minat belajar, dan partisipasi siswa. Sementara itu, penelitian lainnya menekankan pentingnya penggunaan teknologi untuk menanamkan nilai-nilai sosial, seperti kerja sama, empati, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan maupun budaya sekitar.

Tabel 1. Hasil Analisis Sepuluh Artikel Jurnal tentang Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Judul Artikel, Penulis, dan Tahun	Fokus Media/Pendekatan	Hasil Analisis dan Temuan Utama
Pengaruh Komik Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar (Rizkya Fitri Anisa, Atep Sujana, dan J. Julia, 2023)	Komik digital dan media grafis interaktif	Penggunaan komik digital menunjukkan pengaruh positif terhadap penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V. Hasil pengujian Wilcoxon mendukung adanya perbedaan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut.
Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar (Saqjuddin dan Erwin Eka Saputra, 2025)	Komik digital dengan model pengembangan ADDIE	Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori sangat layak, dengan persentase lebih dari 90%. Penggunaan media juga dilaporkan meningkatkan minat belajar siswa, dari skor rata-rata 65 pada tahap awal menjadi 84 setelah penerapan.
Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (Ulfiyah Azizah, Ibrahim, dan Hasni, 2026)	Media digital interaktif, video pembelajaran, dan kuis gamifikasi	Media digital membantu menyajikan materi IPS yang abstrak melalui tampilan visual yang lebih mudah dipahami. Penggunaan kuis dan umpan balik langsung turut mendorong

		motivasi, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa.
Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (Tasya Alinda, 2026)	Perangkat digital, proyektor, video, dan presentasi interaktif	Pemanfaatan teknologi digital mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa memperoleh lebih banyak kesempatan untuk bertanya, menyampaikan pendaPerangkat digital, proyektor, video, dan presentasi interaktifpat, dan mengikuti diskusi kelompok.
Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital (Firda Hayati, Rattu Anggun Nur As'syifa, dan Oman Farhurohman, 2024)	Komik digital dan kajian literatur	Komik digital dinilai dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Penyajian materi melalui gambar serta cerita membantu mengurangi kejenuhan akibat pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan dan mendorong kemampuan berpikir kritis.
Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar (Putri Amanda Fadilla dkk., 2025)	Video edukasi, aplikasi daring, dan permainan pembelajaran seperti Quizizz dan Kahoot!	Penggunaan media digital dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih fleksibel. Namun, penerapannya membutuhkan dukungan sarana dan kemampuan guru agar penggunaan teknologi tetap terarah.
Integrasi Media Teknologi dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Penguatan Nilai Sosial di Era Globalisasi (Annisa Putri Asdevi dkk., 2026)	Multimedia interaktif, augmented reality (AR), dan digital storytelling	Media digital yang mengangkat budaya lokal dapat membantu memperkenalkan tradisi dan kehidupan masyarakat kepada siswa. Pendekatan tersebut berpotensi memperkuat kesadaran budaya, empati, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Strategi Inovatif Pembelajaran IPS untuk Membangun Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar (Hendra, 2025)	Pembelajaran kooperatif, kontekstual, dan media berbasis narasi sosial	Pembelajaran yang menggabungkan strategi kooperatif dan narasi sosial memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, serta belajar memahami keadaan orang lain. Pendekatan tersebut mendukung perkembangan empati dan tanggung jawab bersama.
Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital (Siti Aisyah dkk., 2024)	E-learning, pembelajaran jarak jauh, AR/VR, dan Learning Management System (LMS)	Teknologi digital memperluas pilihan sumber dan pengalaman belajar melalui visualisasi, simulasi, serta pengelolaan materi secara daring. Penggunaannya juga memungkinkan siswa mempelajari materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing.
Penguatan Literasi Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPS (Ashari Usman, 2025)	Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL), kearifan lokal, dan media digital interaktif	Penggabungan pembelajaran berbasis masalah, proyek, dan media digital kontekstual dapat mendukung pengembangan literasi sosial. Siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, menyelesaikan persoalan bersama, dan memahami kondisi sosial di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS memiliki beberapa kecenderungan. Pertama, media digital banyak dimanfaatkan untuk menyajikan materi melalui gambar, video, cerita, animasi, dan tampilan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Kedua, penggunaan media tersebut dapat mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, baik melalui aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas. Ketiga, terdapat kecenderungan bahwa media digital yang dipadukan dengan pembelajaran kontekstual dan kolaboratif lebih berpotensi mendukung perkembangan kompetensi sosial dibandingkan penggunaannya yang hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi.

Dari sepuluh artikel tersebut, komik digital menjadi salah satu media yang cukup menonjol karena mampu menggabungkan unsur gambar dan cerita dalam penyampaian

materi. Sementara itu, video pembelajaran, kuis digital, dan presentasi interaktif lebih banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan perhatian serta partisipasi siswa. Adapun media berbasis budaya lokal, narasi sosial, dan pembelajaran proyek memberikan peluang bagi siswa untuk memahami kehidupan masyarakat sekaligus mempraktikkan nilai-nilai sosial dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis juga memperlihatkan bahwa tidak semua penelitian secara khusus mengukur kompetensi sosial sebagai variabel utama. Sebagian penelitian lebih menitikberatkan pada minat belajar, penguasaan konsep, dan kemampuan berpikir kritis. Aspek-aspek tersebut tetap memiliki hubungan dengan perkembangan kompetensi sosial, tetapi tidak dapat disamakan dengan pengukuran langsung terhadap kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, hasil kajian ini menunjukkan adanya kontribusi media digital terhadap sejumlah kemampuan yang mendukung kompetensi sosial siswa, meskipun kekuatan bukti dari setiap penelitian berbeda-beda.

Urgensi Transformasi Pembelajaran IPS melalui Media Digital

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan mengenai kehidupan masyarakat, sejarah, lingkungan, dan kebudayaan. Lebih dari itu, IPS memiliki peran dalam membentuk sikap dan perilaku siswa ketika berhubungan dengan orang lain. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu memahami perbedaan, menghargai pendapat, bekerja sama, serta menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS perlu dirancang agar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS masih dapat menghadapi kendala apabila terlalu bergantung pada metode ceramah dan kegiatan menghafal. Materi yang disampaikan secara satu arah terkadang membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, sebagian materi IPS berkaitan dengan peristiwa dan kehidupan sosial yang sebenarnya dapat dipahami melalui pengamatan, diskusi, serta pengalaman langsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan pendekatan dan media yang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa (Hayati et al., 2024).

Pemanfaatan media digital menjadi salah satu alternatif untuk menjawab kebutuhan tersebut. Melalui video, komik digital, gambar interaktif, dan berbagai aplikasi pembelajaran, materi IPS dapat disampaikan dengan bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Azizah, Ibrahim, dan Hasni (2026) menjelaskan bahwa media digital membantu menyajikan konsep IPS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui bantuan visual dan interaksi. Temuan tersebut sejalan dengan Aisyah dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa teknologi dapat memperkaya pengalaman belajar melalui berbagai bentuk penyajian informasi, seperti simulasi, visualisasi, dan pembelajaran daring.

Penggunaan teknologi juga memberikan perubahan pada pola keterlibatan siswa di kelas. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi dapat memberikan tanggapan, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari kajian Alinda (2026), yang menempatkan perangkat digital, video, proyektor,

dan presentasi interaktif sebagai sarana untuk mendorong partisipasi siswa. Dengan adanya media tersebut, pembelajaran IPS memiliki peluang untuk berlangsung secara lebih aktif karena siswa mendapatkan rangsangan visual sekaligus kesempatan untuk memberikan respons (Fadilla et al., 2025).

Perubahan pembelajaran melalui media digital tidak cukup hanya dilakukan dengan mengganti buku atau penjelasan guru menggunakan perangkat elektronik. Teknologi perlu digunakan berdasarkan tujuan pembelajaran yang jelas. Guru harus memilih media yang sesuai dengan materi, karakteristik siswa, dan kemampuan yang ingin dikembangkan. Apabila penggunaannya hanya berfokus pada tampilan yang menarik tanpa disertai aktivitas belajar yang bermakna, manfaat media digital terhadap perkembangan siswa dapat menjadi terbatas. Dengan demikian, transformasi pembelajaran IPS melalui media digital perlu diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru tetap memiliki peran penting sebagai pengarah dan pendamping, sedangkan siswa diberikan kesempatan untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, serta menghubungkan materi dengan peristiwa sosial di sekitarnya. Pola pembelajaran seperti ini lebih sesuai dengan tujuan IPS yang tidak hanya menekankan pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan sosial.

Pengaruh Media Digital terhadap Peningkatan Kompetensi dan Nilai Sosial Siswa

Kompetensi sosial merupakan kemampuan seseorang dalam menjalin hubungan dan berinteraksi secara tepat dengan orang lain. Pada siswa sekolah dasar, kemampuan tersebut dapat terlihat melalui perilaku sederhana, seperti mau bekerja sama, menghargai pendapat teman, berkomunikasi dengan baik, menunjukkan kepedulian, memahami perasaan orang lain, dan bertanggung jawab ketika melaksanakan tugas bersama. Kompetensi sosial perlu dikembangkan sejak dini karena siswa mulai belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang memiliki karakteristik berbeda. Berdasarkan hasil analisis sepuluh artikel, pemanfaatan media digital dapat mendukung perkembangan kompetensi sosial melalui beberapa cara. Salah satunya adalah dengan menyediakan bahan pembelajaran yang menggambarkan kehidupan masyarakat dan berbagai permasalahan sosial. Komik digital dan digital storytelling, misalnya, dapat menyajikan cerita tentang lingkungan, keberagaman budaya, kegiatan ekonomi, serta hubungan antarmanusia. Melalui cerita tersebut, siswa dapat mengenali berbagai situasi sosial dan memahami akibat dari perilaku tertentu.

Asdevi dkk. (2026) menekankan pemanfaatan teknologi yang mengangkat budaya lokal sebagai salah satu upaya untuk memperkuat kesadaran budaya dan nilai sosial. Materi yang memperkenalkan tradisi, kebiasaan, dan kehidupan masyarakat dapat membantu siswa mengenal lingkungan sosialnya. Siswa juga dapat belajar bahwa setiap kelompok masyarakat mempunyai kebudayaan dan kebiasaan yang perlu dihargai. Pemahaman tersebut menjadi dasar untuk menumbuhkan sikap toleransi dan menghormati perbedaan. Selain melalui penyajian cerita, media digital juga dapat mendukung keterampilan komunikasi dan kerja sama apabila digunakan dalam kegiatan kelompok. Misalnya, guru dapat memberikan tugas kepada siswa untuk mengamati video tentang permasalahan lingkungan, kemudian meminta mereka mendiskusikan penyebab, dampak, dan solusi yang dapat dilakukan. Dalam kegiatan tersebut, siswa

tidak hanya memperoleh pengetahuan dari media, tetapi juga belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan penjelasan teman, membagi tugas, dan mengambil keputusan Bersama (Azizah et al., 2026).

Hendra (2025) dan Usman (2025) memperlihatkan pentingnya menggabungkan strategi pembelajaran kooperatif, kontekstual, PBL, dan PjBL dalam pengembangan keterampilan sosial serta literasi sosial siswa. Pembelajaran berbasis masalah dan proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghadapi persoalan yang dekat dengan kehidupan mereka. Ketika kegiatan tersebut didukung oleh media digital, siswa dapat memperoleh informasi yang lebih beragam dan menggunakannya sebagai bahan diskusi maupun penyelesaian tugas kelompok.

Aspek berpikir kritis juga memiliki hubungan dengan perkembangan kompetensi sosial. Anisa, Sujana, dan Julia (2023), serta Hayati, As'syifa, dan Farhurohman (2024), menunjukkan bahwa komik digital dapat mendukung penguasaan konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa. Kemampuan berpikir kritis membantu siswa memahami suatu permasalahan sebelum memberikan tanggapan atau menentukan tindakan. Dalam konteks IPS, kemampuan ini dapat digunakan ketika siswa mempelajari persoalan sosial, membandingkan pendapat, dan mempertimbangkan dampak suatu tindakan terhadap orang lain.

Penggunaan kuis digital dan aplikasi pembelajaran seperti Quizizz dan Kahoot! dapat mendorong partisipasi siswa melalui kegiatan menjawab pertanyaan dan memperoleh umpan balik. Azizah dkk. (2026) serta Fadilla dkk. (2025) memperlihatkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar. Walaupun peningkatan minat tidak secara langsung menunjukkan peningkatan kompetensi sosial, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi langkah awal untuk membangun keberanian berkomunikasi dan berpartisipasi. Dengan demikian, pengaruh media digital terhadap kompetensi sosial tidak hanya ditentukan oleh jenis teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kegiatan yang menyertainya. Media digital akan lebih bermakna apabila siswa diarahkan untuk melakukan aktivitas yang melibatkan komunikasi, kerja sama, pemecahan masalah, dan kepedulian terhadap lingkungan. Sebaliknya, penggunaan media yang hanya mengharuskan siswa menonton atau mengerjakan soal secara individual belum tentu memberikan pengalaman sosial yang cukup (Usman, 2023).

Integrasi Temuan dengan Kerangka Teoretis dan Pengetahuan yang Ada

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS memiliki keterkaitan dengan teori konstruktivisme. Teori ini memandang bahwa pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui penyampaian informasi dari guru, tetapi dibangun oleh siswa melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dalam pandangan Piaget, siswa membentuk pemahaman melalui proses penyesuaian antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengalaman baru. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bantuan dari orang lain dalam perkembangan kemampuan berpikir siswa. Keterkaitan tersebut dapat dilihat dari penggunaan media digital yang mendorong siswa untuk mengamati informasi, memberikan tanggapan, dan membangun pemahaman melalui kegiatan bersama. Ketika siswa melihat video

mengenai keberagaman budaya, misalnya, guru dapat mengajak mereka membandingkan kebiasaan masyarakat yang ditampilkan dengan kehidupan di lingkungan sekitar. Selanjutnya, siswa dapat berdiskusi mengenai pentingnya menghormati perbedaan. Dalam proses tersebut, pengetahuan tidak hanya diperoleh dari tayangan digital, tetapi juga berkembang melalui pertukaran pendapat dan pengalaman antarsiswa (Saqjuddin & Saputra, 2025).

Pandangan Vygotsky mengenai Zone of Proximal Development (ZPD) juga dapat digunakan untuk menjelaskan pentingnya pendampingan guru dan interaksi dengan teman sebaya. Media digital dapat menjadi alat bantu yang menyediakan informasi, contoh, dan rangsangan belajar. Akan tetapi, siswa tetap membutuhkan arahan agar mampu memahami isi media dan menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran. Diskusi kelompok dan pendampingan guru membantu siswa mengembangkan pemahaman yang mungkin belum dapat dicapai secara mandiri. Dengan demikian, teknologi berperan sebagai sarana pendukung proses belajar, sedangkan interaksi sosial tetap menjadi bagian penting dalam pembentukan pengetahuan dan sikap siswa. Selain konstruktivisme, temuan penelitian juga dapat dihubungkan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikembangkan oleh Richard Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa penyampaian informasi melalui kombinasi kata-kata dan gambar dapat membantu proses pemahaman apabila dirancang secara tepat. Dalam pembelajaran IPS, informasi yang disajikan melalui teks, ilustrasi, suara, video, atau animasi dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dibayangkan apabila hanya dijelaskan secara lisan.

Penggunaan komik digital menjadi salah satu contoh penerapan prinsip pembelajaran multimedia. Perpaduan gambar dan teks dalam komik membantu siswa mengikuti alur peristiwa serta memahami hubungan antara tokoh, tindakan, dan kondisi sosial yang diceritakan. Demikian pula, video pembelajaran dapat memperlihatkan kegiatan masyarakat, peristiwa sejarah, atau kondisi lingkungan secara lebih nyata. Penyajian tersebut berpotensi mempermudah siswa dalam memahami materi sekaligus menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Meskipun demikian, penggunaan berbagai unsur multimedia perlu memperhatikan kemampuan dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Tampilan yang terlalu ramai, teks yang berlebihan, atau animasi yang tidak berkaitan dengan materi justru dapat mengalihkan perhatian siswa. Oleh sebab itu, guru perlu memilih informasi visual dan verbal yang relevan agar media benar-benar membantu proses pembelajaran (Alinda, 2026).

Penelusuran pada sepuluh artikel juga memperlihatkan bahwa penggunaan media digital perlu dipadukan dengan pembelajaran yang memberikan pengalaman sosial secara langsung. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi dengan keadaan nyata di sekitar siswa. Materi mengenai kegiatan ekonomi, misalnya, dapat dipelajari melalui video aktivitas pasar tradisional, kemudian dilanjutkan dengan diskusi atau simulasi kegiatan jual beli. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat memahami materi sekaligus belajar mengenai komunikasi, tanggung jawab, kejujuran, dan sikap saling menghargai. Berdasarkan hubungan antara temuan penelitian dan kerangka teoretis tersebut, dapat dipahami bahwa media digital

bukanlah faktor tunggal yang secara otomatis membentuk kompetensi sosial. Pengaruhnya bergantung pada cara guru merancang pembelajaran, memilih materi, mengarahkan interaksi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai sosial. Teknologi akan memberikan manfaat yang lebih besar ketika digunakan sebagai pendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS memiliki peluang untuk meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus mendukung perkembangan kompetensi sosial siswa sekolah dasar. Media digital dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan ketertarikan belajar, serta membuka kesempatan untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Namun, keberhasilan tersebut tetap memerlukan keterlibatan guru, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, dan aktivitas yang mendorong interaksi antarsiswa. Oleh karena itu, penggunaan media digital sebaiknya tidak hanya diarahkan pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada pembentukan peserta didik yang mampu berinteraksi, menghargai keberagaman, dan menunjukkan kepedulian terhadap kehidupan sosial di sekitarnya (Saqjuddin, 2025).

SIMPULAN

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS dapat mendukung peningkatan kompetensi sosial siswa sekolah dasar, terutama dalam mengembangkan komunikasi, kerja sama, empati, partisipasi, dan sikap menghargai keberagaman. Manfaat tersebut lebih optimal apabila media digital dipadukan dengan diskusi, pembelajaran kelompok, dan kegiatan berbasis masalah. Oleh karena itu, guru disarankan memilih media yang sesuai dengan materi serta melibatkan siswa secara aktif. Sekolah perlu mendukung penyediaan fasilitas digital, sedangkan peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji pengaruhnya terhadap kompetensi sosial melalui penelitian langsung di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 44–52. https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382

Alinda, T. (2026). *Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. *4*(1), 1–8.

Aopmonaim, N. H. (2025). *Penguatan Literasi Sosial Siswa SD melalui Inovasi Pembelajaran IPS*. *1*, 104–114.

Ardian, K., Subhan, M., Arjul, M., Kurniafajri, A., & Hakim, I. (2025). *Desain Teknologi Pembelajaran*. *03*(01), 345–346.

Asdevi, A. P., Apriliani, F., Zanuba, T. F., & Wahyuningsih, Y. (2026). *Integrasi Media Teknologi Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Dan Penguatan Nilai Sosial Di Era Globalisasi*. *6*, 47–58.

Azizah, U., Ibrahim, & Hasni. (2026). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. *11*, 248–258.

Dinata, F. R. (2025). *Integrasi Metode Kualitatif dan Kuantitatif dalam Penelitian Manajemen Pendidikan Islam*. *1*(2), 28–32.

Fadilla, P. A., Maibang, S., Putri, N., Siagian, Z. I., Siagian, N. N., & Yusnaldi, E. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ips Di Sekolah Dasar*. *12*(3), 1069–1077.

Hayati, F., As'syifa, R. A. N., & Farhurohman, O. (2024). *Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital*. *55*.

Hendra. (2025). *Strategi Inovatif Pembelajaran IPS untuk Membangun Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar*. *1*, 93–106.

Heryana, A. (2020). *Data dan Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif*.

Risnayanti, R. (2023). *Peran Guru PAK Dalam Menanamkan Nilai Nilai Moral Bagi Peserta Didik Usia 7-12 Tahun*. *1*(2).

Saqjuddin. (2025). *Pembelajaran IPS di Era Digital : Pemanfaatan Platform E-Learning di Sekolah Dasar*. *1*, 100–110.

Saqjuddin, & Saputra, E. E. (2025). *Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar*. *1*(2), 65–74.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Usman, A. (2023). *Penguatan Literasi Sosial Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPS*. *7*(3), 107–120.