

Peran Media Digital dalam Pembelajaran IPS di SMP pada Era Transformasi Pendidikan

Fadhilatul Hidayah ^{1*}, Nabila Nurul Hawa ²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang, Indonesia

* fadila2718@students.unnes.ac.id

Abstrak

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menyediakan landasan ilmiah dalam mengoptimalkan integrasi teknologi digital guna menjawab tantangan pembelajaran IPS di era transformasi pendidikan. Penelitian ini bertujuan mengkaji peran media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada era transformasi pendidikan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mensintesis hasil penelitian empiris yang dipublikasikan pada periode 2021–2026 melalui penelusuran Google Scholar dengan kata kunci yang relevan. Hasil pencarian awal menghasilkan puluhan ribu artikel yang kemudian diseleksi secara bertahap menjadi 300 artikel berdasarkan judul, 100 artikel berdasarkan abstrak, dan 20 artikel akhir ($\pm 20\%$) yang memenuhi kriteria inklusi, yaitu artikel penelitian empiris, dipublikasikan dalam jurnal ilmiah, dan tersedia dalam akses teks lengkap. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan sintesis tematik untuk mengidentifikasi pola temuan penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital memiliki peran pedagogis yang signifikan dalam lima domain utama, yaitu visualisasi konsep dan pembelajaran spasial-temporal, interaktivitas dan simulasi, kolaborasi digital dan pengembangan keterampilan abad ke-21, literasi digital dan etika penggunaan media, serta asesmen digital berbasis data. Sebagian besar studi menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara pedagogis dan disertai *scaffolding* guru mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa. Namun demikian, implementasi media digital masih menghadapi kendala berupa keterbatasan infrastruktur, kesenjangan akses teknologi, kesiapan kompetensi guru, serta integrasi bahan ajar digital dengan kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan pembelajaran yang sistematis, penguatan kapasitas guru, serta dukungan kebijakan untuk memastikan pemanfaatan media digital yang efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: *Media Digital; Pembelajaran IPS; Literasi Digital; Transformasi Pendidikan.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam satu dekade terakhir telah membawa perubahan substantif dalam penyelenggaraan pendidikan. Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran tidak lagi dipandang semata sebagai bentuk substitusi alat konvensional, melainkan sebagai peluang strategis untuk memperkaya sumber belajar, memvariasikan strategi pedagogis, serta memperluas ruang interaksi akademik yang keterlibatan aktif mampu mendorong peserta didik. Transformasi ini menandai pergeseran paradigma pembelajaran dari model yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik (Mansyur et al., 2024).

Pemanfaatan media digital memiliki relevansi yang tinggi. IPS menuntut peserta didik untuk memahami keterkaitan antarfenomena sosial, kronologi sejarah, konsep spasial, serta dinamika

kewarganegaraan secara terpadu dan kontekstual. Karakteristik tersebut menempatkan representasi fenomena sosial yang autentik serta akses terhadap berbagai sumber informasi sebagai aspek krusial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Dalam konteks ini, media digital seperti peta interaktif, simulasi, arsip sumber primer digital, dan platform pembelajaran berbasis web berpotensi memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi data, penyajian multimodal, dan eksplorasi informasi lintas sumber (Andriani, 2024).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital menawarkan potensi pedagogis yang signifikan bagi pembelajaran IPS di tingkat SMP. Pertama, teknologi digital berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan (*engagement*) peserta didik melalui penyediaan akses yang lebih luas terhadap konten, media interaktif, dan variasi cara penyajian materi. Desain pembelajaran digital yang mendukung interaktivitas dan akses multimodal terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Rizk & Hillier, 2022).

Media digital juga berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila dirancang secara instruksional. Studi empiris menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif, simulasi, serta materi digital yang disusun berdasarkan prinsip pembelajaran efektif seperti segmentasi dan *multimodal presentation* dapat memperbaiki pemahaman konsep, memfasilitasi pembelajaran spasial dan kronologis, serta meningkatkan retensi informasi. Potensi ini menjadi sangat relevan dalam pembelajaran IPS yang menuntut pemahaman hubungan ruang dan waktu. Namun demikian, dampak positif tersebut cenderung muncul apabila penggunaan media digital terintegrasi secara pedagogis dan disertai dengan *scaffolding* yang memadai dari guru (Marwan et al., 2025).

Media digital juga memfasilitasi pengembangan pembelajaran kolaboratif dan keterampilan abad ke-21. Platform kolaboratif, forum diskusi daring, serta alat produksi konten multimedia mendorong kerja kelompok lintas waktu dan ruang, meningkatkan komunikasi, serta kemampuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis ketika peserta didik diminta mengevaluasi sumber dan menyusun argumen berbasis bukti. Berbagai kajian pendidikan mencatat bahwa teknologi memungkinkan pelaksanaan aktivitas pembelajaran autentik seperti proyek berbasis data dan pemetaan komunitas yang memperkuat relevansi lokal dan integrasi sumber primer dalam pembelajaran IPS (Fuentes & Labad, 2025).

Integrasi media digital berpotensi memperkuat literasi digital dan kemampuan berpikir kritis peserta didik apabila pedagogi secara sengaja menanamkan strategi evaluasi sumber, verifikasi informasi, dan etika penggunaan media. Penelitian empiris menunjukkan adanya hubungan positif antara keterampilan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital yang berorientasi pada pengembangan kompetensi evaluatif membantu peserta didik adaptif terhadap arus informasi serta mampu menganalisis fenomena sosial secara reflektif dan bertanggung jawab (Getenet et al., 2024). Meskipun demikian, berbagai studi menegaskan bahwa realisasi potensi media digital tidak bersifat otomatis. Manfaat pedagogis media digital sangat bergantung pada kualitas desain instruksional, kesiapan dan kompetensi guru, ketersediaan infrastruktur, serta kecukupan bahan ajar digital yang selaras dengan kurikulum. Tanpa integrasi pedagogis yang disengaja dan dukungan kebijakan yang memadai, penggunaan media digital berisiko terbatas pada fungsi teknis dan tidak memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran.

Bukti implementatif menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP masih menghadapi sejumlah kendala. Teknologi kerap diposisikan sebagai pendukung visual semata tanpa diiringi perubahan desain aktivitas pembelajaran yang menuntut

analisis, refleksi, dan argumentasi peserta didik (Saqujuddin, 2025). Di samping itu, keterbatasan infrastruktur dan ketidakterpaduan bahan ajar digital dengan kurikulum menyebabkan disparitas akses dan kualitas pembelajaran antar sekolah dan antar wilayah (Ratri & Aviyanti, 2025). Kapasitas profesional guru dalam merancang pengalaman belajar digital yang bermakna termasuk dalam memfasilitasi interaksi, merancang asesmen digital, dan menafsirkan data hasil belajar juga masih memerlukan penguatan berkelanjutan (Diniyati et al., 2025). Aspek literasi digital peserta didik serta isu etika dan perlindungan data dalam penerapan asesmen digital turut menambah kompleksitas implementasi (Dewi et al., 2024; Salam et al., 2024).

Kondisi tersebut menimbulkan celah pengetahuan praktis dan konseptual yang perlu dikaji lebih lanjut. Kajian empiris yang ada cenderung terfragmentasi dan berfokus pada aspek teknis atau konteks tertentu, sehingga belum memberikan sintesis komprehensif mengenai fungsi pedagogis media digital, hambatan implementasi yang dominan, serta praktik baik yang dapat direplikasi pada pembelajaran IPS di SMP. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu menganalisis variabel secara parsial tanpa mengintegrasikan dimensi visualisasi konseptual, interaktivitas, kolaborasi digital, literasi digital, dan asesmen berbasis data dalam satu kerangka analitis yang utuh. Keterbatasan ini menyebabkan belum tersusunnya peta konseptual yang sistematis mengenai bagaimana media digital berfungsi secara pedagogis dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang mampu menyatukan bukti dan argumen dari berbagai sumber agar dapat menghasilkan rekomendasi yang bersifat operasional dan kontekstual bagi guru, pengembang bahan ajar, dan pembuat kebijakan pendidikan. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya mengidentifikasi temuan-temuan empiris yang telah ada, tetapi juga mengorganisasikannya ke dalam sintesis analitis yang terstruktur untuk memperjelas hubungan antar domain pedagogis serta implikasi implementatifnya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penyusunan sintesis komprehensif yang mengintegrasikan berbagai domain peran pedagogis media digital dan tantangan implementasinya dalam satu kerangka konseptual yang sistematis, sehingga memberikan kontribusi teoretis sekaligus rekomendasi praktis yang relevan bagi pengembangan pembelajaran IPS berbasis digital di tingkat SMP. Berdasarkan pertimbangan tersebut, artikel ini bertujuan untuk menyajikan kajian kualitatif deskriptif berbasis telaah pustaka mengenai peran media digital dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP pada era transformasi pendidikan. Kajian ini diharapkan dapat memberikan landasan konseptual bagi pengembangan desain pembelajaran digital yang terencana, penguatan kapasitas guru, serta perumusan kebijakan yang mendukung pemanfaatan media digital secara efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran IPS di SMP.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu secara umum sepakat mengenai potensi media digital dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan keterampilan abad ke-21 peserta didik. Namun, sebagian besar kajian masih bersifat parsial, berfokus pada satu aspek seperti interaktivitas atau hasil belajar saja, serta belum mengintegrasikan berbagai dimensi penting seperti visualisasi konseptual, kolaborasi digital, literasi digital, dan asesmen berbasis data dalam satu kerangka analisis yang utuh. Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menitikberatkan pada aspek teknis penggunaan teknologi tanpa mengkaji secara mendalam fungsi pedagogis dan keterkaitannya dengan konteks pembelajaran IPS di SMP. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian berupa belum tersusunnya sintesis komprehensif yang mampu memetakan peran media digital secara menyeluruh sekaligus mengidentifikasi kendala implementasinya. Berdasarkan kesenjangan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengidentifikasi dan mensintesis peran pedagogis media digital dalam pembelajaran IPS di SMP; (2) menganalisis kendala utama dalam implementasinya; serta (3) merumuskan rekomendasi konseptual dan praktis untuk

pengembangan pembelajaran IPS berbasis digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pemetaan temuan yang lebih terintegrasi, komprehensif, dan aplikatif dalam mendukung transformasi pembelajaran IPS di era digital.

Metode

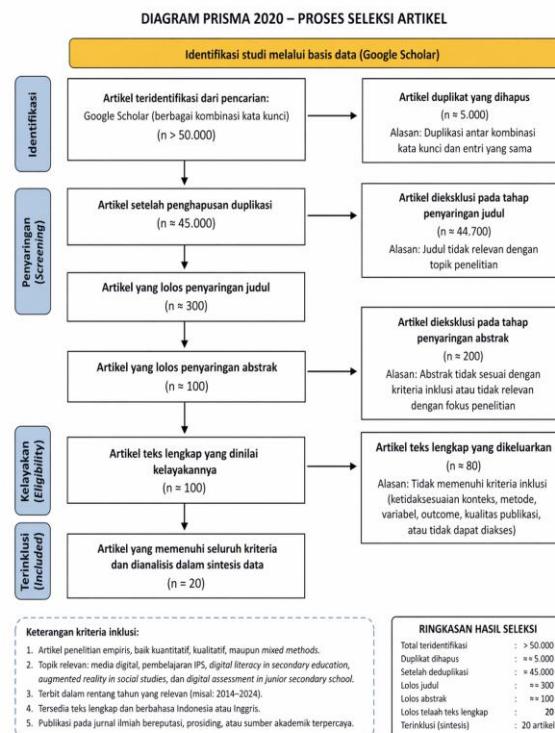
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR dipilih karena memungkinkan proses kajian literatur dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan transparan dalam mengidentifikasi, mengevaluasi, serta mensintesis hasil penelitian yang relevan dengan topik kajian. Prosedur SLR umumnya mengikuti tahapan seperti identifikasi artikel, seleksi terhadap kriteria inklusi dan eksklusi, penilaian kualitas sumber, serta sintesis temuan secara tematik sehingga temuan penelitian terdahulu dapat dipetakan secara komprehensif dan objektif (Wibowo et al., 2025; Singgih et al., 2025). Penelusuran dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci: *media digital pembelajaran IPS*, *digital media in social studies*, *digital literacy in secondary education*, *augmented reality in social studies*, serta *digital assessment in junior secondary school*. Literatur dibatasi pada rentang tahun 2021–2026 untuk memastikan keterkinian temuan dan relevansi dengan konteks transformasi pendidikan digital.

Setelah proses pencarian literatur melalui *Google Scholar* dilakukan, diperoleh jumlah artikel pada masing-masing kombinasi kata kunci sebagai berikut: *media digital pembelajaran IPS* sebanyak 24.300 artikel, *digital media in social studies* sebanyak 17.000 artikel, *digital literacy in secondary education* sebanyak 8.700 artikel, *augmented reality in social studies* sebanyak 1.240 artikel, serta *digital assessment in junior secondary school* sebanyak 978 artikel. Jumlah temuan yang besar tersebut menunjukkan luasnya cakupan indeks *Google Scholar* serta kemungkinan adanya duplikasi antar kombinasi kata kunci. Mengingat kemungkinan adanya duplikasi dan cakupan yang terlalu luas, dilakukan seleksi bertahap berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Tahap penyaringan judul menghasilkan 300 artikel, kemudian dilakukan penyaringan abstrak sehingga tersisa 100 artikel. Pada tahap akhir, melalui telaah teks lengkap, diperoleh 20 artikel yang memenuhi seluruh kriteria dan dianalisis secara mendalam dalam proses sintesis data.

Validasi kualitas artikel dilakukan menggunakan beberapa indikator, yaitu: (1) relevansi topik dengan pembelajaran IPS; (2) jenis penelitian empiris yang jelas; (3) kredibilitas sumber (jurnal terindeks atau prosiding ilmiah); serta (4) kejelasan metode dan hasil penelitian. Setiap artikel dievaluasi menggunakan teknik *quality assessment checklist* dengan skala penilaian tertentu untuk memastikan hanya artikel berkualitas yang dianalisis. Teknik analisis data dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu: (1) *open coding* untuk mengidentifikasi tema utama dari setiap artikel; (2) *axial coding* untuk mengelompokkan tema ke dalam kategori seperti visualisasi, interaktivitas, kolaborasi, literasi digital, dan asesmen; serta (3) *selective coding* untuk menyusun sintesis temuan dan menarik kesimpulan. Untuk meningkatkan validitas, dilakukan triangulasi sumber dan pengecekan konsistensi antar temuan. Dengan demikian, hasil analisis menjadi lebih komprehensif, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini ditetapkan untuk memastikan relevansi dan kualitas artikel yang dianalisis. Adapun kriteria inklusi meliputi: 1) Artikel merupakan penelitian empiris, baik menggunakan pendekatan kuantitatif, kualitatif, maupun *research and development* (R&D). 2) Secara eksplisit membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS/Social Studies. 3) Konteks penelitian berada pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau *secondary level*. 4) Dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi, prosiding internasional,

atau jurnal ilmiah yang dapat diakses secara terbuka. Artikel dikeluarkan dari proses seleksi apabila: 1) Bersifat konseptual tanpa data empiris. 2) Tidak berfokus pada mata pelajaran IPS/Social Studies. 3) Tidak berada pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP/secondary).



Gambar 1. Diagram Prisma Proses Seleksi Artikel

Seluruh tahapan seleksi artikel ini disajikan secara sistematis menggunakan diagram PRISMA untuk memastikan transparansi dan replikasi penelitian. Proses seleksi artikel dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) identifikasi artikel berdasarkan hasil pencarian menggunakan kata kunci melalui Google Scholar; (2) penyaringan awal melalui pembacaan judul dan abstrak; (3) telaah teks penuh untuk memastikan kesesuaian dengan kriteria inklusi; dan (4) penetapan artikel akhir yang memenuhi seluruh kriteria. Proses tersebut dilakukan secara sistematis untuk menjamin transparansi dan konsistensi dalam penentuan artikel yang dianalisis. Alur proses seleksi ini disajikan dalam diagram PRISMA. Selain itu, dilakukan pula penilaian kualitas artikel (quality assessment) untuk memastikan bahwa setiap artikel yang dianalisis memiliki validitas metodologis yang baik. Penilaian kualitas dilakukan menggunakan instrumen standar, seperti CASP dan MMAT, yang disesuaikan dengan jenis pendekatan penelitian (kualitatif, kuantitatif, atau mixed methods). Setiap artikel dievaluasi berdasarkan beberapa aspek, meliputi kejelasan tujuan penelitian, kesesuaian desain penelitian, validitas metode pengumpulan dan analisis data, serta konsistensi antara hasil dan kesimpulan. Artikel yang tidak memenuhi standar kualitas metodologis yang ditetapkan akan dieliminasi dari proses sintesis data. Dengan demikian, artikel yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya relevan secara topik, tetapi juga memiliki kualitas ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 1. Distribusi Artikel Berdasarkan Indeksasi Jurnal

No	Jurnal/Prosiding	Indeksasi	Penulis & Tahun	Pendekatan Metodologi	Domain Pedagogis
1	Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS	SINTA 2	(Ayu et al., 2025)	R&D	Pengembangan dan Desain Pembelajaran

No	Jurnal/Prosiding	Indeksasi	Penulis & Tahun	Pendekatan Metodologi	Domain Pedagogis
2	Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS	SINTA 2	(Cahayati et al., 2025)	R&D	Desain dan Pengembangan Pembelajaran
3	Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS	SINTA 2	(Sutisna et al., 2025)	Kualitatif	Strategi/Model Pembelajaran
4	Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran	SINTA 2	(Akbar et al., 2024)	R&D	Desain dan Pengembangan Pembelajaran
5	Social Studies	SINTA 2	(Mahardhika & Supardi, 2025)	R&D	Pengembangan Pembelajaran
6	Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia	SINTA 3	(Inayah et al., 2023)	Kuantitatif	Evaluasi Pembelajaran
7	Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial	SINTA 3	(Darmawan et al., 2024)	Kuantitatif	Evaluasi Pembelajaran
8	Jurnal Civic Hukum	SINTA 3	(Nasrikin et al., 2023)	Kuantitatif	Evaluasi Pembelajaran
9	Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan	SINTA 3	(Pangesti et al., 2025)	R&D	Pengembangan Pembelajaran
10	Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	SINTA 4	(Nafsi & Adbussakir, 2025)	Kualitatif	Strategi Pembelajaran
11	Edukasi IPS	SINTA 5	(Widiati & Ruhimat, 2022)	Kuantitatif	Strategi Pembelajaran
12	Sosiolium: Jurnal Pendidikan IPS	SINTA 5	(Karima & Ginanjar, 2021)	Kualitatif	Strategi Pembelajaran
13	Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan	SINTA 5	(Simbolon et al., 2025)	Kuantitatif	Evaluasi Pembelajaran
14	Jurnal Pendidikan Tambusai	SINTA 6	(Manik et al., 2025)	Kualitatif	Pengembangan Pembelajaran
15	Jurnal Pendidikan Tambusai	SINTA 6	(Ramadani et al., 2024)	Kualitatif	Teknologi Pembelajaran
16	Jurnal Pendidikan Tambusai	SINTA 6	(Yesasri et al., 2024)	Kuantitatif	Evaluasi Pembelajaran
17	Jurnal Pendidikan Ekonomi	GARUDA, Google Scholar	(Kofit et al., 2024)	Kualitatif	Teknologi Pembelajaran
18	Jurnal Dialektika	Google Scholar	(Machajaya et al., 2025)	Kuantitatif	Strategi Pembelajaran
19	Jurnal Dialektika	Google Scholar	(Sari et al., 2024)	Kuantitatif	Evaluasi Pembelajaran
20	ISCoE	Prosiding Internasional	(Ruhimat et al., 2022)	Mixed Methods – Design-Based Research	Pengembangan Pembelajaran
Total			20		

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar artikel yang dianalisis berasal dari jurnal nasional terakreditasi SINTA, yaitu sebanyak 14 dari 20 artikel (70%). Distribusi terbesar berada pada kategori SINTA 2 (5 artikel), diikuti SINTA 3 (3 artikel), SINTA 5 (2 artikel), SINTA 6 (3 artikel), dan SINTA 4 (1 artikel). Selain itu, terdapat 2 artikel yang terindeks *GARUDA/Google Scholar* dan 1 artikel yang berasal dari *Prosiding Internasional*. Komposisi ini menunjukkan bahwa mayoritas sumber yang digunakan berasal dari jurnal terakreditasi nasional dengan tingkat

kredibilitas akademik yang baik, sehingga mendukung validitas kajian yang dilakukan. Sementara itu, artikel yang terindeks *GARUDA/Google Scholar* dan *Prosiding Internasional* tetap diikutsertakan karena memenuhi kriteria inklusi serta relevan dengan fokus penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, pengkodean terbuka terhadap temuan utama setiap artikel, pengelompokan berdasarkan kesamaan fokus, serta sintesis naratif. Proses ini bertujuan mengidentifikasi pola umum, kecenderungan penggunaan media digital, serta arah perkembangan penelitian dalam pembelajaran IPS pada jenjang SMP tanpa melakukan agregasi statistik kuantitatif. Selain itu, teknik sintesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sintesis naratif, yang dilakukan dengan cara mengintegrasikan temuan-temuan dari berbagai studi secara sistematis berdasarkan tema dan pola yang muncul. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan, menghubungkan, dan menginterpretasikan hasil penelitian secara komprehensif tanpa melakukan analisis statistik kuantitatif. Sintesis dilakukan secara bertahap melalui indentifikasi tema utama, pengelompokan temuan jenis, serta penarikan kesimpulan yang merepresentasikan kecenderungan umum dalam literatur yang dikaji.

Hasil

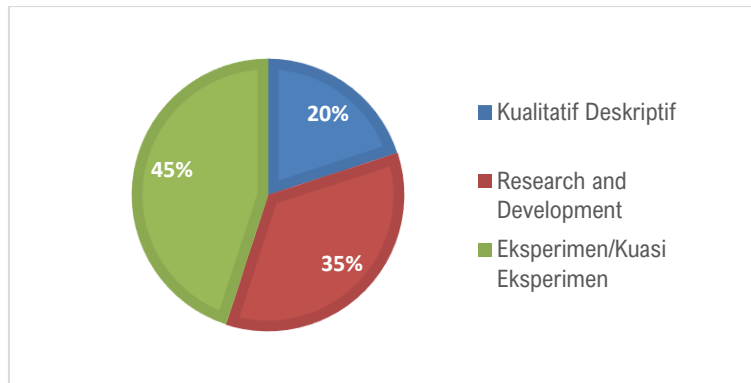
Tren dan Temuan Utama Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Ilmu Sosial

Berdasarkan analisis terhadap 20 artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi, seluruh artikel yang dianalisis merupakan penelitian empiris yang mengkaji integrasi media digital dalam pembelajaran IPS pada jenjang SMP. Temuan menunjukkan adanya perkembangan yang konsisten dalam aspek desain penelitian, variasi media yang digunakan, jenis media digital yang digunakan, serta dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran. Media digital yang diimplementasikan mencakup multimedia interaktif, video pembelajaran, platform pembelajaran daring, serta aplikasi berbasis teknologi yang mendukung visualisasi konsep. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep, keterlibatan peserta didik, serta motivasi belajar.

Secara sintesis, temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa media digital tidak lagi sekedar berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan telah menjadi bagian integral dalam transformasi pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Integrasi media digital mampu memperkaya pengalaman belajar melalui penyajian materi yang lebih kontekstual dan visual. Namun demikian, efektivitas penggunaannya sangat dipengaruhi oleh kualitas desain pembelajaran, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta dukungan infrastruktur dan lingkungan belajar yang memadai.

Desain Penelitian

Secara metodologis, penelitian yang dianalisis didominasi oleh pendekatan eksperimen dan kuasi-eksperimen serta *research and development* (R&D). Penelitian eksperimen umumnya menguji pengaruh penggunaan media digital terhadap minat belajar, hasil belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Sementara itu, penelitian R&D berfokus pada pengembangan dan validasi media pembelajaran digital seperti *Google Sites*, aplikasi *mobile learning* (BIMASAKTI dan Mabar IPS), *augmented reality*, media berbasis *articulate storyline*, serta media komik digital berbantuan model pembelajaran kooperatif. Proses pengembangan umumnya mencakup analisis kebutuhan, desain produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan. Distribusi desain penelitian dari 20 artikel disajikan pada Gambar 2.

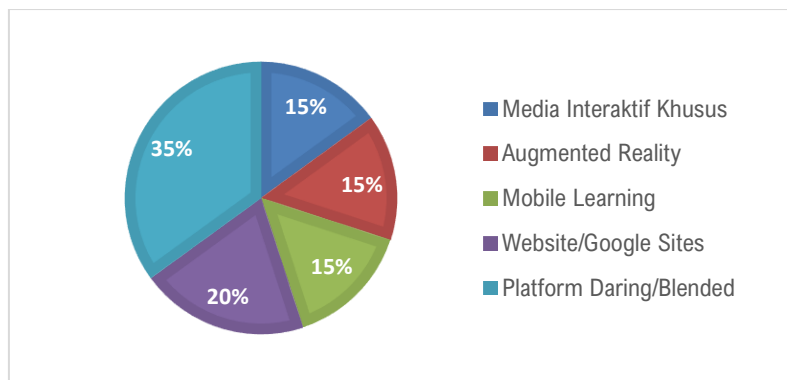


Gambar 2. Distribusi Desain Penelitian ($n = 20$)

Gambar 2 menunjukkan bahwa penelitian eksperimen dan kuasi-eksperimen mendominasi, diikuti penelitian pengembangan (R&D), serta sebagian kecil penelitian kualitatif deskriptif. Dominasi penelitian eksperimen menunjukkan bahwa efektivitas media digital menjadi fokus utama dalam penelitian pembelajaran IPS.

Variasi Media Digital

Analisis terhadap 20 artikel menunjukkan variasi media digital yang cukup beragam. Media yang digunakan mencakup platform pembelajaran daring dan *blended learning*, *google sites*, aplikasi *mobile learning*, *augmented reality*, *articulate storyline*, komik digital, *PowerPoint* interaktif, film dokumenter digital, serta pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran IPS. Distribusi variasi media digital disajikan pada Gambar 3.



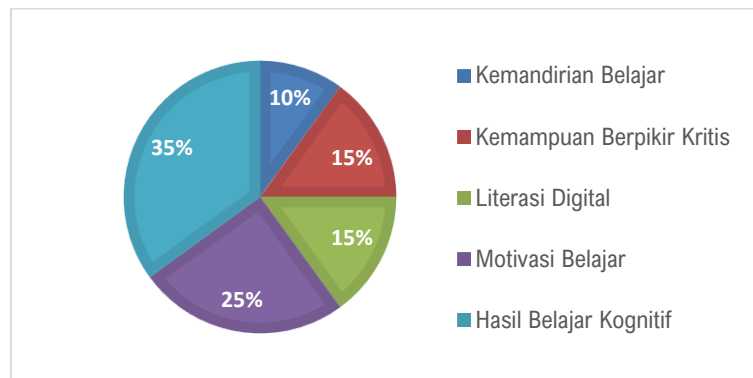
Gambar 3. Distribusi Variasi Media Digital ($n = 20$)

Gambar 3 menunjukkan bahwa platform pembelajaran daring dan *blended learning* merupakan media yang paling dominan. *Website/Google Sites*, aplikasi *mobile learning*, dan *augmented reality* juga digunakan dalam proporsi yang signifikan. Selain itu, muncul pula media berbasis *articulate storyline*, komik digital, film dokumenter interaktif sebagai bentuk inovasi media interaktif dalam pembelajaran IPS. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada platform daring umum, tetapi juga pada pengembangan media interaktif yang lebih kontekstual dan menarik bagi siswa.

Dampak terhadap Proses dan Hasil Pembelajaran

Sebagian besar artikel melaporkan adanya pengaruh positif penggunaan media digital terhadap hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok yang menggunakan media digital dibandingkan dengan kelompok pembelajaran yang tidak menggunakan media digital, baik dalam aspek hasil belajar kognitif maupun minat dan motivasi belajar.

Media berbasis *articulate storyline* dan komik digital berbantuan model kooperatif, misalnya, terbukti meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Media berbasis web dan *Google Sites* membantu siswa memahami materi IPS secara lebih terstruktur dan interaktif, sedangkan *augmented reality* memberikan visualisasi konkret terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain aspek kognitif, integrasi media digital juga berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis. Penggunaan film dokumenter digital dan media sosial mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menganalisis isu sosial serta mengevaluasi informasi secara kritis. Distribusi frekuensi dampak media digital terhadap proses dan hasil pembelajaran disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Frekuensi Dampak Media Digital terhadap Proses dan Hasil Pembelajaran IPS

Gambar 4 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif merupakan dampak yang paling sering dilaporkan, diikuti motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Literasi digital dan kemampuan berpikir kritis juga muncul dalam sejumlah penelitian, sedangkan kemandirian belajar dilaporkan dalam frekuensi yang lebih terbatas. Secara keseluruhan, temuan dari artikel-artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS pada jenjang SMP memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, serta penguatan literasi digital siswa. Namun demikian, efektivitas implementasi media digital tetap dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan infrastruktur, serta kesesuaian desain media dengan tujuan pembelajaran. Temuan-temuan ini menjadi dasar untuk dilakukan sintesis konseptual lebih lanjut pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Bagian ini menyajikan sintesis tematik terhadap temuan (SLR) periode 2021–2026 yang telah dipaparkan pada bagian hasil. Analisis diarahkan untuk mengidentifikasi mekanisme pedagogis, implikasi konseptual, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi media digital dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP. Sintesis dilakukan berdasarkan lima domain utama yang selaras dengan kerangka konseptual penelitian, yaitu, visualisasi konsep dan pembelajaran spasial-temporal, interaktivitas dan simulasi, kolaborasi digital dan pengembangan keterampilan abad ke-21 literasi digital dan etika penggunaan media, serta asesmen digital berbasis data.

Visualisasi Konsep dan Pembelajaran Spasial-Temporal

Hasil sintesis menunjukkan bahwa media digital berkontribusi signifikan dalam membantu pemahaman konsep spasial dan kronologis pada pembelajaran IPS di SMP. Penggunaan peta digital, visualisasi geospasial interaktif, *timeline* digital, serta media berbasis animasi terbukti meningkatkan ketepatan membaca peta, pemahaman arah, serta kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat berbasis lokasi dan waktu (Fadjarajani et al., 2024; Mathews et al.,

2023). Beberapa studi juga melaporkan peningkatan hasil belajar kognitif pada materi persebaran penduduk, interaksi antarruang, serta dinamika sosial ketika materi disajikan melalui visualisasi digital dibandingkan pendekatan tekstual konvensional.

Secara teoretis, efektivitas visualisasi digital dapat dijelaskan melalui *dual coding theory*, yang menekankan integrasi informasi verbal dan visual dalam memperkuat representasi mental siswa (Mayer, 2021). Selain itu, teori beban kognitif (*cognitive load theory*) menjelaskan bahwa penyajian informasi kompleks dalam bentuk visual terstruktur dapat mengurangi beban pemrosesan memori kerja dan meningkatkan efisiensi belajar, sehingga mempermudah konstruksi skema kognitif jangka panjang (Surbakti et al., 2024; Bali et al., 2026). Penelitian terbaru menunjukkan bahwa desain multimedia yang meminimalkan *extraneous cognitive load* dapat meningkatkan perhatian, retensi informasi, dan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam konteks pembelajaran digital (Bali et al., 2026). Berdasarkan landasan teori tersebut, dalam konteks IPS yang banyak memuat konsep abstrak, relasi spasial, dan dinamika temporal, penggunaan visualisasi digital membantu mentransformasikan materi tersebut ke dalam representasi yang lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran digital interaktif seperti *GeoSmart* dilaporkan mampu meningkatkan pemahaman konsep geospasial melalui keterlibatan aktif peserta didik dan penyajian visual yang terstruktur (Fadjarajani et al., 2024). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa integrasi visualisasi digital yang dirancang secara instruksional berpotensi memperkuat pemahaman spasial dalam pembelajaran IPS. Namun demikian, beberapa studi juga menunjukkan bahwa visualisasi yang terlalu kompleks dapat meningkatkan beban kognitif siswa dan menghambat pemahaman konsep. Hal ini mengindikasikan bahwa efektivitas visualisasi tidak bersifat universal, melainkan sangat bergantung pada kualitas desain multimedia dan pengelolaan beban kognitif siswa dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, khususnya dalam mengelola *cognitive load*. Dalam konteks Indonesia, pemanfaatan visualisasi digital perlu. Dalam konteks Indonesia, khususnya pada implementasi Kurikulum Merdeka, pemanfaatan visualisasi digital perlu mempertimbangkan kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru agar tidak justru menambah beban belajar siswa.

Praktik pembelajaran, penggunaan peta digital dan timeline interaktif menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dalam mengidentifikasi lokasi, menjelaskan pola persebaran, serta mengaitkan peristiwa sejarah secara kronologis. Siswa cenderung lebih aktif ketika diminta mengeksplorasi lokasi secara langsung melalui fitur *zoom* atau *layer* informasi dibandingkan hanya membaca buku teks. Temuan ini menguatkan bahwa visualisasi digital tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai strategi pedagogis yang mendukung pembelajaran kontekstual, eksploratif, dan bermakna dalam IPS.

Interaktivitas, Simulasi, dan Multimedia Interaktif

Hasil sintesis menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan simulasi digital berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran IPS. Studi pembelajaran berbasis multimedia menegaskan bahwa interaktivitas yang dilengkapi umpan balik langsung, segmentasi materi, serta elemen visual dinamis mampu meningkatkan retensi informasi dan motivasi belajar (Zhang et al., 2023). Selain itu, penggunaan kuis digital, video interaktif, dan aplikasi berbasis permainan terbukti memperkuat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Secara teoretis, efektivitas interaktivitas digital dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Media interaktif memungkinkan terjadinya umpan balik langsung yang memperkuat proses elaborasi kognitif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi

secara pasif. Namun demikian, literatur juga menekankan bahwa interaktivitas tidak secara otomatis meningkatkan hasil belajar apabila tidak disertai *scaffolding* pedagogis yang memadai dari guru (Marwan et al., 2025; Mahrani & Falatena, 2022).

Praktik pembelajaran yang diamati menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dan kuis digital meningkatkan antusiasme siswa, terutama karena adanya sistem skor dan visualisasi hasil secara langsung. Akan tetapi, pemahaman konseptual menjadi lebih mendalam ketika guru memberikan refleksi dan klarifikasi setelah aktivitas digital berlangsung. Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif berfungsi optimal ketika diintegrasikan dalam desain pembelajaran yang terstruktur dan reflektif.

Namun, beberapa penelitian juga menemukan bahwa tingkat interaktivitas yang tinggi tidak selalu menghasilkan peningkatan hasil belajar apabila tidak disertai tujuan pembelajaran yang jelas. Hal ini mengindikasikan bahwa interaktivitas tidak bersifat deterministik terhadap hasil belajar, melainkan bergantung pada keselarasan antara desain multimedia, tujuan pembelajaran, dan arahan pedagogis guru. Selain itu, meskipun interaktivitas sejalan dengan prinsip konstruktivisme, efektivitasnya tetap bergantung pada pengelolaan beban kognitif sesuai *Cognitive Theory of Multimedia Learning* agar tidak menimbulkan distraksi kognitif. Dalam konteks Indonesia, efektivitas media interaktif juga dipengaruhi oleh variasi kompetensi digital guru dan keterbatasan infrastruktur, sehingga implementasinya memerlukan penyesuaian dengan kondisi sekolah.

Kolaborasi Digital dan Pengembangan Keterampilan Abad ke-21

Sintesis literatur menunjukkan bahwa platform kolaboratif digital berperan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Penggunaan *Google Workspace*, *Learning Management System*, serta media berbasis proyek memungkinkan siswa menyusun argumen, berbagi ide, dan memproduksi karya secara kolektif (Widhanarto et al., 2024). Penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif berbasis digital meningkatkan partisipasi serta kualitas interaksi antar siswa.

Secara konseptual, pembelajaran kolaboratif berbasis digital sejalan dengan teori *social constructivism* yang menempatkan interaksi sosial sebagai fondasi pembentukan pengetahuan (Schunk, 2020). Dalam perspektif ini, proses belajar terjadi melalui dialog, kolaborasi, dan negosiasi makna antar individu dalam lingkungan sosial. Lingkungan digital menyediakan ruang untuk diskusi, berbagi ide, dan refleksi bersama yang memperkuat konstruksi konsep secara kolektif. Selain itu, integrasi tugas autentik berbasis konteks lokal meningkatkan relevansi pembelajaran IPS dengan kehidupan siswa (Yuliantoro et al., 2025).

Praktik pembelajaran, kegiatan penyusunan infografis secara berkelompok menunjukkan bahwa pembagian peran dan tanggung jawab dapat berjalan efektif meskipun terdapat keterbatasan perangkat. Siswa tetap mampu berkoordinasi dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas kolaborasi digital tidak bersifat inheren pada teknologi yang digunakan, melainkan bergantung pada desain aktivitas pembelajaran dan peran pedagogis guru. Hal ini mengonfirmasi bahwa prinsip *social constructivism* tidak hanya menekankan interaksi, tetapi juga memerlukan struktur aktivitas yang memungkinkan terjadinya negosiasi makna secara efektif. Dalam konteks implementasi di Indonesia, efektivitas kolaborasi digital juga dipengaruhi oleh kesenjangan akses perangkat dan jaringan antar daerah, sehingga perlu strategi adaptif dalam penerapannya. Namun demikian, beberapa studi menunjukkan bahwa kolaborasi digital menjadi kurang efektif dalam konteks

dengan keterbatasan akses, yang menyebabkan ketimpangan partisipasi dan berpotensi menghambat proses konstruksi pengetahuan secara kolektif.

Literasi Digital dan Etika Penggunaan Media

Literatur menegaskan bahwa literasi digital merupakan dimensi esensial dalam integrasi media digital pada pembelajaran IPS. Literasi digital mencakup kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber, membandingkan informasi dari berbagai referensi, serta memahami etika penggunaan teknologi. Studi empiris menunjukkan adanya hubungan positif antara penguatan literasi digital dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa (Santosa & Saputra, 2025). Perspektif konseptual, literasi digital berkaitan erat dengan pengembangan *higher order thinking skills* (HOTS) khususnya kemampuan analisis, evaluasi, dan penciptaan pengetahuan yang lebih kompleks.

Keterampilan tersebut merupakan keterampilan yang diperlukan untuk memahami, menilai, dan mengolah informasi secara kritis dalam lingkungan digital. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan *digital literacy* berkaitan positif dengan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan evaluatif siswa, sehingga *digital literacy* dapat berkontribusi pada penguatan HOTS dalam pembelajaran (Yuliana et al., 2025). Tanpa pengajaran eksplisit mengenai verifikasi sumber, evaluasi kualitas konten, dan etika penggunaan media, teknologi berpotensi hanya menjadi alat akses informasi tanpa meningkatkan kualitas pemahaman siswa. Oleh karena itu, integrasi media digital harus disertai strategi pedagogis yang menekankan refleksi kritis, evaluasi informasi dari berbagai sumber, dan tanggung jawab dalam penggunaan informasi untuk benar-benar mengembangkan HOTS dalam konteks pembelajaran abad-21 (Muslih & Perda, 2023).

Praktik pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung menggunakan teknologi, termasuk kecerdasan buatan, tanpa melakukan verifikasi terhadap sumber informasi. Intervensi guru melalui arahan untuk membandingkan referensi dan mengevaluasi kredibilitas sumber membantu membangun kesadaran kritis siswa. Hal ini menegaskan bahwa literasi digital harus diposisikan sebagai kompetensi inti dalam pembelajaran IPS berbasis digital.

Asesmen Digital dan Pemanfaatan Data

Hasil sintesis menunjukkan bahwa asesmen digital berkontribusi dalam mendukung *formative assessment* melalui penyediaan umpan balik cepat dan analisis hasil belajar secara otomatis. Platform evaluasi digital memungkinkan guru memantau pola jawaban siswa, mengidentifikasi miskonsepsi, serta menyesuaikan strategi pembelajaran (Zhang et al., 2023). Literatur juga menekankan bahwa pemanfaatan data sederhana, seperti tingkat kesalahan per butir soal, dapat meningkatkan efektivitas perencanaan pembelajaran.

Secara konseptual, asesmen digital sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis data (*data-informed instruction*) yang menekankan pengambilan keputusan instruksional berdasarkan bukti empiris. Namun demikian, efektivitas pendekatan ini sangat bergantung pada kompetensi guru dalam membaca dan menafsirkan data hasil belajar (Adiyono et al., 2023). Tanpa kemampuan tersebut, data yang tersedia tidak akan memberikan dampak signifikan terhadap perbaikan pembelajaran. Penggunaan platform seperti *Google Form* dalam praktik pembelajaran menunjukkan efisiensi dalam rekapitulasi nilai dan analisis butir soal. Meskipun terdapat kendala teknis seperti gangguan jaringan, fitur analitik sederhana membantu guru mengidentifikasi materi yang perlu diperkuat pada pertemuan berikutnya.

Beberapa studi menunjukkan bahwa pemanfaatan asesmen digital belum optimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam menginterpretasi data hasil belajar, sehingga data yang

dihasilkan belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk perbaikan pembelajaran. Dengan demikian, asesmen digital tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi praktis, tetapi sebagai instrumen strategis dalam mendukung pembelajaran berbasis data (*data-informed instruction*). Dalam konteks Indonesia, implementasi asesmen digital dalam Kurikulum Merdeka memerlukan peningkatan kompetensi guru dalam analisis data pembelajaran serta dukungan infrastruktur yang memadai agar pemanfaatan data dapat dilakukan secara optimal.

Hambatan Media Digital dalam Pembelajaran IPS

Meskipun memiliki potensi pedagogis yang signifikan, literatur secara konsisten mengidentifikasi sejumlah hambatan dalam integrasi media digital pada pembelajaran IPS di SMP. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan infrastruktur dan akses perangkat, ketimpangan jaringan internet, serta kesiapan teknis sekolah yang belum merata (Purwadi et al., 2024). Kondisi ini mengindikasikan bahwa efektivitas media digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas teknologi, tetapi juga oleh kesiapan sistem pendidikan secara menyeluruh. Selain faktor teknis, tantangan juga muncul pada aspek kebijakan dan pengelolaan pembelajaran.

Tanpa dukungan institusional dan strategi implementasi yang terencana, media digital berisiko hanya menjadi pelengkap visual tanpa menghasilkan transformasi pedagogis yang substantif (Yuliantoro et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan penguatan kebijakan sekolah, penyediaan sumber belajar digital yang terkurasi, serta model pembelajaran adaptif agar pemanfaatan teknologi dapat berlangsung secara berkelanjutan dan merata. Dalam konteks kebijakan nasional, penguatan ini perlu diselaraskan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berbasis diferensiasi. Tanpa dukungan sistemik yang memadai, integrasi teknologi berpotensi hanya bersifat administratif dan belum mencapai transformasi pedagogis yang diharapkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil SLR terhadap publikasi periode 2021–2026, dapat disimpulkan bahwa media digital memiliki peran pedagogis yang signifikan dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP. Media digital berkontribusi dalam memfasilitasi visualisasi konsep dan pembelajaran spasial-temporal, meningkatkan interaktivitas melalui multimedia dan simulasi, mendukung kolaborasi serta pengembangan keterampilan abad ke-21, memperkuat literasi digital dan etika penggunaan media, serta mengoptimalkan asesmen formatif berbasis data. Temuan kajian menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada integrasi pedagogis yang terencana, desain instruksional yang sistematis, serta dukungan *scaffolding* dari guru. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif, refleksi kritis, dan pemahaman konseptual. Namun demikian, implementasinya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, kesenjangan akses, variasi kompetensi digital guru, serta belum optimalnya integrasi bahan ajar digital dengan kurikulum. Tanpa dukungan kebijakan dan penguatan kapasitas yang berkelanjutan, pemanfaatan media digital berpotensi terbatas pada fungsi teknis dan belum menghasilkan transformasi pembelajaran yang substantif.

Kajian ini berbasis studi sekunder dengan variasi pendekatan metodologis sehingga memiliki keterbatasan dalam menghasilkan inferensi kausal yang kuat dan membatasi generalisasi temuan, terutama terkait dampak jangka panjang pada konteks SMP di Indonesia. Selain itu, ketergantungan pada sumber literatur yang tersedia berpotensi menimbulkan bias seleksi dan keterbatasan dalam mempresentasikan keragaman konteks pembelajaran. Meskipun demikian, hasil kajian ini dapat menjadi rujukan bagi guru IPS untuk mengintegrasikan media

digital secara pedagogis melalui perencanaan terstruktur, tugas berpemandu, serta penguatan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis. Dukungan sekolah dan pemangku kebijakan melalui penyediaan infrastruktur, peningkatan akses, dan pengembangan profesional guru juga menjadi prasyarat penting. Penelitian selanjutnya direkomendasikan agar dapat mengembangkan studi *eksperimen*, *quasi-eksperimen*, dan *longitudinal* guna memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas dan pemerataan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Adiyono, A., Sain, Z. H., Sanam, A. I., & Bulkis, S. (2023). Integrating digital formative assessment with learning analytics to improve student interest in learning in the age of AI. *Benchmarking: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*, 9(2), 303–317.
- Akbar, F., Suprayogo, I., Tharaba, M. F., Asy'arie, B. F., & Mariyana, W. (2024). Social science learning through Google Sites and smart box in junior high schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 482–491. <https://doi.org/10.23887/jipp.v8i3.86218>
- Andriani, M. (2024). Peran media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 191–198. <https://doi.org/10.30998/fjik.v11i2.21967>
- Ayu, D. P., Wahyuningtyas, N., Sholihah, A. M., & Prasat, R. R. (2025). The development of BIMASAKTI mobile learning as a learning resource for middle school students in Indonesia. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 10(1), 60–76. <https://doi.org/10.17977/um022v10i12025p60>
- Bali, C., Tasdelen, B., Bandi, S., & Zsidó, A. (2026). Understanding the cognitive cost of multimedia learning: Effects of visual load and language proficiency. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 11, article 2. <https://doi.org/10.1186/s41235-025-00699-2>
- Cahayati, N. C., Sudarmiani, S., & Malawi, I. (2025). Development of web-based learning media with Google Sites to improve critical thinking of junior high school students. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 10(2), 98–114. <https://doi.org/10.17977/um022v10i22025p98-114>
- Darmawan, R. A., Salira, A. B., Kurniawati, Y., Logayah, D. S., & Arrasyid, R. (2024). Enhancing digital literacy in social studies through augmented reality media. *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 33(1), 69–76.
- Dewi, R. K., Lasmana, O., & Diliarosta, S. (2024). Implications and impact of digital literacy on higher education: Systematic literature review. *Eduvest – Journal of Universal Studies*, 4(6), 5300–5312. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i6.1410>
- Diniyati, A., Salma, N. D., Farhurahman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1).
- Fadjarajani, S., As, R., Ningrum, E., & Ahmad, M. Z. (2024). GeoSmart application as a tool for interactive learning: Literature review completed with experiments for improving

- understanding of geospheric phenomena in geography education. *ASEAN Journal of Science and Engineering*, 4(3), 405–428. <https://doi.org/10.17509/ajse.v4i3.74409>
- Fuentes, R. P., & Labad, R. B. (2025). Impact of digital learning tools on student engagement and academic achievement in higher education: A systematic review. *Ennoia Advances in Social Science, Technology and Education*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16430142>
- Getenet, S., Cattle, R., Redmond, P., & Albion, P. (2024). Students' digital technology attitude, literacy and self-efficacy and their effect on online international learning engagement. *Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21, Article 4. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00437-y>
- Inayah, A. N., Maftuh, B., & Sumantri, Y. K. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline terhadap minat belajar IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia)*, 10(2), 173–187.
- Karima, E. R., & Ginanjar, A. (2021). Implementasi literasi digital melalui film dokumenter dalam pelaksanaan pembelajaran IPS (kelas VII di SMP Negeri 2 Grogol Kabupaten Sukoharjo). *SOSIOLIUM*, 3(2). <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v3i2.47860>
- Kofit, D., Ubra, F. W., & Salong, A. (2024). Analisis penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran daring IPS Ekonomi kelas VII SMP Hang Tuah Ambon. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 1–9.
- Machjaya, D. S., Stiawan, A., Prasetya, S. P., & Asnimawati. (2025). Pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw berbantuan media belajar komik digital terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Labschool Unesa 3. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 96–105.
- Mahardhika, R. P., & Supardi. (2025). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis augmented reality pada materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara. *Social Studies*, 10(2).
- Mahrani, K. H., & Falatena, A. (2022). The effectiveness of learning media digitalization on independent learning for increasing Indonesian millennial learners. *Indonesian Journal of Primary Education*, 7(2), 1–8. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v7i2.51807>
- Manik, A. P. H., Ginting, F. R. B., Damanik, N. F., Marbun, S. K., & Yunita, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran IPS digital untuk meningkatkan literasi sosial siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 8502–8506.
- Mansyur, A., Aminah, S., & Nurcaya. (2024). Beyond traditional teaching: The role of digital media in modern education. In *Proceedings of the International Conference on Educational Governance, Policy, and Leadership (ICEGPL)* (pp. 92–99).
- Marwan, M., Marsnely, A., & Kurniawati, T. (2025). Enhancing student learning outcomes in social studies: An ePub-based approach to creative economy topics. *Dinamika Pendidikan*, 20(2), 148–161. <https://doi.org/10.15294/dp.v20i2.28784>
- Mathews, A. J., DeChano-Cook, L. M., & Bloom, C. (2023). Enhancing middle school learning about geography and topographic maps using hands-on play and geospatial technologies. *Journal of Geography*, 122(5), 426–436. <https://doi.org/10.1080/00221341.2023.2226156>

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muslih, R. A. A., & Perda, M. (2023). Shaping Critical Thinking: Teachers' Perspectives on Digital Literacy and Innovation. *Journal of English Education and Teacher Trainer*, 2(1), 2060. <https://doi.org/10.15575/educater.v2i1.2060>
- Nafsi, B. I., & Abdussakir. (2025). Implementasi diferensiasi pembelajaran IPS berbasis digital learning space untuk meningkatkan self regulated learning bagi siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(1), 87–101. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i1.15223>
- Nasrikin, R., Komalasari, K., & Ruhimat, M. (2023). Pengaruh literasi media internet terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di era COVID-19. *Jurnal Civic Hukum*, 8(1), 46–57. <https://doi.org/10.22219/jch.v8i1.23605>
- Pangesti, E. D., Sabariah, & Rahayu, E. Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran Google Sites mata pelajaran IPS kelas VIII. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 15–25.
- Purwadi, R. E., Chadijah, S., & Suhana, A. (2024). Analysis of teacher competence in using digital learning media. *JIE: Journal of Islamic Education*, 10(2), 237–247. <https://doi.org/10.37567/jie.v10i2.3315>
- Ramadani, R., Fitri, A. A., Zahra, A. A., Azizah, D. N., & Wahyunengsih. (2024). The role of educational technology in utilizing social studies learning at junior high school level. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 31800–31806. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18169>
- Ratri, S. Y., & Aviyanti, L. (2025). Unlocking Digital Literacy in Indonesia : Insights from the Use of Social Media Platforms. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 191–200. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.83433>
- Rizk, J., & Hillier, C. (2022). Digital technology and increasing engagement among students with disabilities : Interaction rituals and digital capital. *Computers and Education Open*, 3, 100099. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100099>
- Ruhimat, M., Logayah, D. S., & Darmawan, R. A. (2022). *Mobile augmented reality application through metaverse approach as social studies learning media in junior high school. Journal of Engineering Science and Technology* (Special Issue on ISCoE2022), 176–185.
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Systematic insights literature from a review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615–629. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>
- Santosa, I., & Saputra, D. S. (2025). Developing and validating a digital literacy assessment tool for Indonesian primary education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2923–2937. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.7741>
- Sari, T. N., Khotimah, K., Larasati, D. A., & Virgiawan, D. B. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital (aplikasi Mabar IPS) terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII. *Dialektika Pendidikan IPS*, 4(4), 78–90.

- Saqjuddin. (2025). *Pembelajaran IPS di era digital: Pemanfaatan platform e-learning di sekolah dasar*. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(1), 100–110.
- Schunk, D.H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective* (8th ed.). Pearson.
- Simbolon, C. M. J., Khairiah, K., Sinaga, P., Sipayung, R. S., & Umar, A. T. (2025). Pengaruh media sosial terhadap pemahaman isu sosial pada siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah SMP IT Ibnu Halim. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2934–2940. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.930>
- Singgih, M., Dewanti, S. S., & Ibrahim. (2025). *Systematic literature review (SLR): Utilization of models in reading literacy learning in elementary schools*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 9(2), 3795–3805
- Surbakti, R., Umboh, S. E., Pong, M., & Dara, S. (2024). Cognitive load theory: Implications for instructional design in digital classrooms. *International Journal of Educational Narratives*, 2(6), 483–493. <https://doi.org/10.70177/ijen.v2i6.1659>
- Sutisna, D., Ruhimat, M., Komalasari, K., & Wiyanarti, E. (2025). Teachers' perspectives on blended learning: Opportunities and challenges in social studies education. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 10(1), 19–36. <https://doi.org/10.17977/um022v10i12025p19>
- Wibowo, A. S., Widiarti, N., & Widiyatmoko, A. (2026). Digital literacy in primary school: A systematic review of Let's Read implementation (2019–2025). *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 5(1), 1150–1161. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jirpe/article/view/2904>
- Widhanarto, G. P., Prihatin, T., & Kusumawardani, S. (2024). Social media learning strategies, teachers' digital competencies and online learning quality: A correlational study. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(3), 298–309.
- Widiati, T., & Ruhimat, M. (2022). Penerapan literasi digital dalam pembelajaran IPS di masa pandemi Covid-19. *Edukasi IPS*, 6(1).
- Wirasti, M. K., & Irawan, R. H. (2024). Digital literacy profile of Indonesian educational technology students in the era of digital transformation. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 410–418. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i2.82120>
- Yesasri, Y., Putri, D. A. E., & Ikhwan, I. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 35667–35673.
- Yuliana, Y., Ali, M., & Fahrurrozi, M. (2025). The influence of digital literacy on critical thinking skills and social studies learning outcomes. *Interdisciplinary Journal of Education*, 3(3), 248. <https://doi.org/10.61277/ije.v3i3.248>
- Yuliantoro, Setyowati, D. L., Aرسال, T., & Santoso, A. B. (2025). Developing Digital Media Based on Local Wisdom to Increase Student Engagement in Social Studies Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17, 4742–4753. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.8385>
- Zhang, K., Gizem, F., & Yilmaz, K. (2023). Learning Analytics in Formative Assessment : A Systematic Literature Review. *Journal of Measurement and Evaluation in Education and Psychology*. 14, 382–395. <https://doi.org/10.21031/epod.1272054>