

Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD di Era Digital dan Implikasinya terhadap Pembelajaran IPS: Kajian Literatur

Suci Laila¹, Aklil Fauziah², Adrias Adrias³

PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹sucilaila34@gmail.com, ²aklilfauziah@gmail.com, ³adrias@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

The digital age has brought about fundamental changes in the social behavior patterns of elementary school students, particularly in terms of interaction, communication, and character development. This systematic literature review aims to (1) analyze the forms and causal factors of changes in the social behavior of elementary school students in the digital age, (2) examine their impact on Social Studies (IPS) learning, and (3) formulate implications for relevant Social Studies learning strategies. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) following the PRISMA guidelines, involving a search of articles from Google Scholar, Garuda, and DOAJ spanning 2015–2025. The findings indicate that the widespread use of digital technology has led to a shift from face-to-face interactions to virtual interactions, a decline in empathy and social skills, and the emergence of online aggressive behavior. This has an impact on the reduced effectiveness of instilling social values in social studies learning. Consequently, social studies teachers need to integrate technology-based approaches such as cooperative learning supported by digital media, critical digital literacy, and contextual approaches that link social studies material to students' real lives.

Keywords: Social behavior, elementary school students, the digital age, social studies education, digital literacy.

ABSTRAK

Kemajuan pesat teknologi digital telah memicu pergeseran mendasar dalam perilaku sosial siswa sekolah dasar (SD), khususnya berkaitan dengan cara mereka berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk karakter diri. Kajian literatur sistematis ini bertujuan untuk (1) menganalisis bentuk dan faktor penyebab perubahan perilaku sosial siswa SD di era digital, (2) mengkaji dampaknya terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta (3) merumuskan implikasi strategi pembelajaran IPS yang relevan. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) mengacu pada prosedur PRISMA, dengan menelusuri artikel dari Google Scholar, Garuda, dan DOAJ rentang 2015-2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital yang masif menyebabkan pergeseran interaksi tatap muka ke interaksi virtual, penurunan empati dan keterampilan sosial, serta munculnya perilaku agresif daring. Hal ini berdampak pada berkurangnya efektivitas penanaman nilai-nilai sosial dalam pembelajaran IPS. Implikasinya, guru IPS perlu mengintegrasikan pendekatan berbasis teknologi seperti pembelajaran kooperatif

berbantuan media digital, literasi digital kritis, dan pendekatan kontekstual yang mengaitkan materi IPS dengan kehidupan nyata siswa.

Kata Kunci: Perilaku sosial, siswa SD, era digital, pembelajaran IPS, literasi digital

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi di era digital kini telah menghadirkan transformasi signifikan dalam berbagai aspek, mulai dari aspek keseharian, hingga cara belajar mengajar. Keberadaan internet, *smartphone*, serta platform media sosial tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mengubah pola interaksi sosial, khususnya pada siswa sekolah dasar (Santoso, Adam, dan Alwajih 2023).

Tahap pembentukan karakter dan kepribadian anak usia sekolah dasar merupakan periode krusial. Pada fase ini, anak berada pada tahap perkembangan moral konvensional, di mana nilai dan aturan sangat mempengaruhi dan membentuk perilaku mereka secara nyata (Amrah 2013). Dalam kondisi yang ideal, anak-anak mulai mengerti tentang nilai, norma, dan peran mereka dalam masyarakat lewat interaksi tatap muka dengan lingkungan. Dengan adanya kegiatan kerja kelompok, berbagi, dan bermain bersama, para siswa diajarkan cara bersikap sosial sekaligus mengasah kemampuan

interaksi yang kelak menjadi dasar dalam kehidupan bermasyarakat (Santoso, Adam, dan Alwajih 2023).

Perubahan dalam cara siswa sekolah dasar bersosialisasi dapat dilihat dari pergeseran pola interaksi, dari yang tadinya tatap muka menjadi komunikasi melalui perangkat digital. Para siswa kini lebih tertarik berkomunikasi lewat *smartphone* dan media sosial dibandingkan dengan berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Fenomena ini berakibat pada minimnya interaksi personal, yang pada gilirannya menurunkan kemampuan siswa dalam hal kerja sama, empati, dan komunikasi. Namun, di sisi lain perubahan ini juga memberikan dampak nyata dengan mudahnya siswa dalam mengakses informasi dan menjalin pertemanan (Fauzan dan Fadhil 2025).

Bagaimana siswa sekolah dasar bersikap dalam masyarakat saat ini, terutama di era digital, sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka belajar IPS. Sebagai mata pelajaran yang berfokus pada kehidupan sosial,

IPS mempunyai peran yang penting dalam menanamkan nilai-nilai seperti kerjasama, toleransi, empati, dan tanggung jawab sosial yang diintegrasikan dalam materi pembelajaran (Santoso, Adam, dan Alwajih 2023). Namun, pergeseran interaksi siswa ke arah digital dapat mempengaruhi efektivitas penanaman nilai-nilai tersebut.

Situasi ini membuat siswa jadi lebih sedikit berinteraksi langsung di dunia nyata. Akibatnya, pemahaman dan pengalaman mereka dalam kehidupan sosial sehari-hari jadi terbatas. Inilah yang menjadi kendala bagi pengajaran mata pelajaran IPS, sebab pelajaran ini tak hanya soal mengerti teori, tapi juga bagaimana menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, agar pendidikan ilmu sosial tetap efektif dalam membentuk karakter sosial siswa di era digital ini, metode dan media pengajaran yang digunakan perlu disesuaikan agar tetap relevan.

Meskipun begitu, sebagian penelitian telah mengkaji perilaku perubahan sosial siswa di era digital, namun masih berfokus pada dampak penggunaan teknologi secara umum dan belum secara khusus

mengaitkannya dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Selain itu, kajian yang ada cenderung bersifat deskriptif dan belum banyak membahas implikasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan kajian literatur yang mampu mengintegrasikan pembahasan mengenai perubahan perilaku sosial siswa SD di era digital dengan pembelajaran IPS. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif serta menjadi dasar dalam merumuskan strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan perilaku sosial siswa sekolah dasar di era digital serta mengkaji implikasinya terhadap pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai upaya dan strategi pembelajaran IPS yang relevan dalam menghadapi perkembangan era digital, sehingga dapat mendukung pembentukan perilaku sosial siswa secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian literatur (*literature review*) atau *Systematic Literature Review (SLR)*. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan secara sistematis sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif terhadap suatu fenomena (Sugiyono 2019).

Proses seleksi literatur dalam penelitian ini merujuk pada panduan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), yang mencakup empat tahapan sistematis: pencarian awal (identifikasi), penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, penilaian kelayakan isi, hingga penentuan artikel yang memenuhi syarat untuk dianalisis. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan proses seleksi literatur dilakukan secara sistematis, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Page et al. 2021).

Tahap identifikasi dilakukan dengan menelusuri artikel ilmiah melalui berbagai database seperti *Google Scholar*, Garuda, DOAJ, ERIC, dan Sinta menggunakan kata

kunci: “perilaku sosial siswa SD”, “media sosial”, “era digital”, dan “pembelajaran IPS”. Artikel yang dicari dibatasi pada rentang waktu 2015-2025 untuk memastikan relevansi dengan perkembangan penelitian terkini.

Tahap screening dilakukan dengan menyeleksi artikel berdasarkan judul dan abstrak. Artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, duplikat, atau tidak memenuhi kriteria awal dieliminasi. Selanjutnya, tahap eligibility dilakukan dengan membaca keseluruhan isi artikel untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian.

Tahap inklusi menghasilkan sebanyak 10 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut. Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel yang membahas perilaku sosial siswa sekolah dasar, (2) artikel yang berkaitan dengan penggunaan media digital atau media sosial, (3) Implikasi terhadap pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, serta (4) Strategi pembelajaran IPS dalam menghadapi era digital. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak memiliki teks lengkap, tidak relevan

dengan topik, serta bukan merupakan hasil penelitian ilmiah.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dengan pendekatan analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu: (1) reduksi data, dengan memilih dan memfokuskan informasi penting dari artikel; (2) penyajian data, dengan mengorganisasi data dalam bentuk narasi dan tabel sintesis; serta (3) penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan temuan untuk menemukan pola, hubungan, dan kecenderungan terkait perubahan perilaku sosial siswa di era digital.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Konsep Perilaku Sosial Siswa SD

Lingkungan sekolah sendiri selain dapat mengembangkan pendidikan digunakan untuk mengembangkan interaksi sosial antar warga sekolah, khususnya siswa dengan siswa. Dalam hal ini siswa dapat berinteraksi langsung dengan berbagai macam sifat dan karakter seseorang yang dimiliki di dalam lingkungan sekolah. Interaksi yang dijalankan di lingkungan sekolah cenderung dapat membentuk perilaku sosial seorang siswa.

Perilaku sosial pada dasarnya merupakan pola respons yang ditunjukkan seseorang dalam menghadapi tindakan orang lain. Salsabilai dan kawan-kawan (2025) menyatakan bahwa perilaku sosial mencerminkan kemampuan individu untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan membangun hubungan sosial yang melibatkan emosi, pikiran, dan tingkah laku. Sebagai contoh, dalam situasi kerja sama, terdapat individu yang menunjukkan ketekunan dan kesabaran, namun ada pula yang cenderung bersikap pasif dan mengutamakan kepentingan pribadi.

Perilaku sosial sendiri memiliki dua jenis yaitu perilaku prososial dan perilaku agresif. Eisenberg dan Mussenasra (dalam Hay pada 2019) mengklasifikasikan perilaku prososial ke dalam sejumlah tindakan positif, diantaranya berbagi, bekerjasama, menyumbang, menolong sesama, bersikap jujur, dermawan, serta menghormati hak dan kepentingan orang lain. Siahaan, Sutapa, dan Yus (2021) mendefinisikan agresi sebagai segala bentuk tindakan yang secara sengaja diarahkan untuk menyakiti, menimbulkan rasa sakit, atau merugikan pihak lain.

Pada rentang usia sekolah dasar (6-12 Tahun), anak berada dalam fase perkembangan sosial yang sangat krusial. Dewi, Mayasarokh, dan Gustiana (2020) menegaskan bahwa perkembangan sosial dan kognitif anak secara signifikan dipengaruhi oleh interaksi dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yakni suatu ruang perkembangan di mana interaksi bersama teman sebaya dan orang dewasa yang lebih kompeten menjadi faktor kunci bagi pertumbuhan mereka. Oleh karena itu, kualitas dan intensitas pengalaman sosial yang diperoleh siswa SD akan sangat menentukan pembentukan karakter serta kematangan kemampuan sosialnya di masa yang akan datang.

Karakteristik Siswa di Era Digital

Era digital menempatkan siswa dalam kebiasaan dan lingkungan yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Siswa tidak hanya belajar melalui buku, tetapi juga melalui *smartphone*, internet, dan media sosial. Perubahan inilah yang membentuk karakteristik baru siswa yang perlu untuk dipahami guru dalam mengambil kebijakan (Manuhara et al., 2024).

1. Tumbuh sebagai *Digital Native*

Siswa yang lahir dan besar di tengah perkembangan teknologi digital atau yang dikenal sebagai digital native, telah terpapar internet, komputer, dan perangkat seluler sejak usia sangat dini, sehingga teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari cara mereka belajar dan berinteraksi (Putri, Nurantika, dan Maulia 2023).

2. Cepat mengakses informasi tapi mudah bosan

Dalam satu kali klik, siswa mampu mengakses berbagai informasi di seluruh dunia, dengan itu siswa cenderung belajar lebih cepat dan mandiri (Hamid dan Mappeasse n.d.). Namun, kemudahan tersebut juga membawa perubahan pada pola belajar dan tingkat konsentrasi siswa. Banyak siswa yang mudah bosan, kurang fokus pada satu topik, dan lebih suka pembelajaran yang visual, interaktif, serta berbasis teknologi.

3. Melek teknologi, tetapi kurang literasi kritis

Kemampuan siswa di era digital menggunakan teknologi sudah jauh berbeda dengan era sebelumnya, dimana siswa mahir menggunakan *smartphone* dan media sosial, sehingga mereka lebih cepat mengakses informasi, berkomunikasi,

serta beradaptasi dengan berbagai platform pembelajaran berbasis digital. Namun, banyak siswa kurang terlatih dalam literasi kritis dan etika digital, sehingga mudah terpengaruh konten negatif, hoaks, atau tren yang tidak sehat (Fercia et al. 2025).

4. Memiliki rasa percaya diri tinggi tetapi kurang disiplin diri

Siswa era digital umumnya mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, berani berpendapat, dan tidak suka diatur (M. Dahlan). Namun, seringkali siswa kurang disiplin dalam manajemen waktu, siswa mudah tergoda oleh game online, media sosial, atau konten hiburan daripada belajar atau menyelesaikan tugas mereka (Kosat dan Erlinda 2025).

Bentuk Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD di Era Digital

Perubahan perilaku sosial siswa SD di era digital terjadi dalam berbagai dimensi yang saling berkaitan. Beberapa bentuk perubahan yang paling signifikan meliputi:

1. Pergeseran dari interaksi tatap muka ke interaksi virtual

Studi yang dilakukan Taftazani (2025) menemukan bahwa siswa SD kelas atas cenderung lebih memilih

berkomunikasi melalui platform digital seperti *WhatsApp*, *Youtube*, dan game online daripada berinteraksi secara langsung. Intensitas interaksi tatap muka antar siswa mengalami penurunan yang cukup signifikan, terutama di luar jam sekolah. Kondisi ini berdampak pada kurangnya kesempatan anak untuk berlatih kemampuan komunikasi nonverbal, membaca ekspresi emosi orang lain, dan mengembangkan empati secara nyata (Keles, Mccrae, dan Grealish 2020).

2. Meningkatkan perilaku agresif daring (*cyberbullying*)

Salah satu dampak negatif penggunaan media sosial di kalangan siswa SD adalah meningkatnya kasus *cyberbullying*. Temuan Patchin dan Hinduja (2019) mengungkapkan adanya korelasi antara intensitas penggunaan media sosial pada anak dengan peningkatan risiko keterlibatan mereka dalam perundungan siber, baik sebagai pihak yang dirugikan maupun sebagai pelaku. Di Indonesia, fenomena ini turut mengkhawatirkan karena banyak siswa SD sudah memiliki akses media sosial tanpa pengawasan yang memadai (Kemendikbud 2026).

3. Berkurangnya perilaku prososial dalam kehidupan nyata

Paparan konten media digital yang berlebihan berkorelasi dengan perilaku prososial siswa seperti berbagi, menolong, dan bekerjasama dalam situasi nyata (Ariani dan Hermina 2023). Siswa yang menghabiskan lebih dari tiga jam per hari dibandingkan dengan siswa yang membatasi penggunaan gadgetnya (Murni et al. 2019).

4. Meningkatnya individualisme dan berkurangnya rasa kebersamaan

Era digital mendorong siswa untuk berorientasi pada kepuasan individual, seperti bermain game sendiri atau menonton konten hiburan tanpa melibatkan orang lain di sekitarnya. Hal ini berpotensi melemahkan rasa kebersamaan dan solidaritas sosial yang merupakan nilai fundamental dalam kehidupan bermasyarakat (Supriatna 2016).

Faktor Penyebab Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD

Perubahan perilaku sosial siswa SD di era digital tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor tersebut

dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal meliputi karakteristik psikologis anak usia SD yang cenderung mudah tertarik pada hal-hal baru dan menstimulasi. Rasa ingin tahu yang tinggi, kebutuhan akan pengakuan sosial dari teman sebaya (*social approval*), serta keinginan untuk tampil eksis di dunia maya mendorong siswa untuk aktif menggunakan media sosial dan teknologi digital (Murni et al. 2019). Selain itu, kemampuan regulasi diri (*self-regulation*) yang belum sempurna pada usia SD membuat siswa rentan terhadap penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol.

Dari sisi eksternal, faktor-faktor seperti ketersediaan dan kemudahan akses teknologi di lingkungan rumah dan sekolah, pola asuh orang tua (*parenting style*), pengaruh teman sebaya, serta minimnya pengawasan terhadap konten digital yang dikonsumsi siswa (Wartella et al. 2016). Penelitian Yusuf (2020) menemukan bahwa pola asuh permisif yang membiarkan anak menggunakan gadget tanpa batasan waktu dan konten berkorelasi positif

dengan munculnya perilaku sosial yang maladaptif.

Faktor lingkungan sekolah juga turut berkontribusi. Minimnya program literasi digital di sekolah, kurangnya kegiatan sosial dan kerjasama antar siswa, serta lemahnya integrasi nilai-nilai sosial dalam proses pembelajaran menjadikan sekolah belum optimal dalam merespons perubahan perilaku siswa di era digital (Kemendikbud 2017).

Dampak Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD terhadap Pembelajaran IPS

Umumnya, dampak perubahan perilaku sosial siswa SD di era digital terhadap pembelajaran IPS terlihat pada menurunnya intensitas siswa dalam memahami situasi sosial serta keterampilan sosial siswa (Alfiani et al. 2025).

Era digital memungkinkan penurunan intensitas siswa dalam berinteraksi secara langsung. Menurunnya interaksi tatap muka ini menyebabkan siswa lebih sulit dalam memahami konsep sosial, seperti konsep kerjasama, toleransi, dan tanggung jawab (Thahir, Hani, dan Masri n.d.).

Interaksi yang menurun akan meningkatkan jiwa individualisme, memungkinkan *cyberbullying*, dan ketergantungan gadget, ini akan membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam diskusi, kerja kelompok, atau simulasi sosial yang menjadi strategi pokok pada pembelajaran IPS SD (Nauvan et al. 2024).

Hakikatnya, pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam mengatasi perubahan perilaku sosial siswa dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Lewat materi-materi yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat, pembelajaran IPS membantu siswa untuk memahami pentingnya empati, toleransi, tanggung jawab, dan gotong royong (Khomariyah et al. 2026). Nilai-nilai inilah yang akan menjadi dasar untuk mengurangi kecenderungan siswa berperilaku individualisme dan meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan sosialnya, sehingga mampu membangun hubungan yang lebih sehat dengan orang lain.

Di lain sisi, pembelajaran IPS akan meningkatkan keterampilan interaksi sosial dan literasi digital siswa. Dengan menggunakan metode

yang variatif, seperti diskusi, kerja kelompok, atau metode role play, siswa dilatih untuk menjadi aktif komunikator, bekerja sama, serta menghargai pendapat (Nada et al. 2022).

Cyberbullying adalah dampak negatif dari media digital, namun dampak ini dapat dihindarkan dengan memahami etika berkomunikasi di media sosial, menyaring informasi, dan menghormati orang lain di ruang digital pada pembelajaran IPS (Alfiani et al. 2025). Dengan mengaitkan pembelajaran pada kehidupan nyata, IPS tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk perilaku sosial yang positif dan adaptif di tengah perkembangan teknologi (Khomariyah et al. 2026).

Implikasi terhadap Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Berdasarkan analisis perubahan perilaku sosial siswa dan dampaknya terhadap pembelajaran IPS, terdapat beberapa implikasi penting yang perlu diperhatikan oleh guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan.

1. Implikasi terhadap tujuan pembelajaran

Guru perlu memperluas tujuan pembelajaran tidak sekedar

pada penguasaan konten, tetapi juga pada pembentukan keterampilan sosial abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas (4C) yang relevan dengan tantangan era digital (Tio et al. 2020). Tujuan pembelajaran IPS harus mencakup penguatan identitas sosial siswa di dunia nyata maupun dunia maya.

1. Implikasi terhadap desain kurikulum

Kurikulum IPS perlu diperbarui dengan mengintegrasikan topik-topik yang berkaitan dengan kehidupan digital, seperti etika digital, dampak media sosial terhadap kehidupan sosial, hak dan kewajiban sebagai warga digital, serta literasi informasi (Hakim 2022). Integrasi ini akan membuat IPS lebih relevan dan bermakna bagi siswa era digital.

2. Implikasi terhadap desain kurikulum

Kurikulum IPS perlu diperbarui dengan mengintegrasikan topik-topik yang berkaitan dengan kehidupan digital, seperti etika digital, dampak media sosial terhadap kehidupan sosial, hak dan kewajiban sebagai warga digital, serta literasi informasi (Hakim 2022). Integrasi ini akan membuat IPS lebih relevan dan bermakna bagi siswa era digital.

3. Implikasi terhadap asesmen

Penilaian dalam pembelajaran IPS perlu bergeser dari asesmen berbasis hafalan menuju asesmen autentik yang mengukur keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, dan sikap sosial siswa dalam konteks yang nyata (Sapriya 2017). Portofolio digital, proyek sosial berbasis komunitas, dan refleksi pengalaman belajar dapat menjadi alternatif instrumen penilaian yang lebih komprehensif.

Strategi Pembelajaran IPS dalam Menghadapi Era Digital

Pembelajaran IPS di era digital saat ini telah beralih dari model pembelajaran satu arah menuju pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan berbasis teknologi (Wati n.d.). Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya diperlukan strategi yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

1. Mengadopsi pendekatan kontekstual dan berbasis proyek

Materi IPS sebaiknya dihubungkan dengan kehidupan nyata siswa, seperti isu lingkungan, kewilayahan, atau fenomena sosial yang mereka temui di media sosial, agar konsep yang dipelajari menjadi

lebih bermakna (Pratiwi 2025). Selain itu, pembelajaran dapat diperkuat dengan menggunakan strategi *project-based learning (PBL)*, misalnya melalui proyek “peta digital kampung”, “studi kasus konflik sosial di daerah”, atau “simulasi ekonomi pasar desa” yang dikerjakan secara berkelompok oleh siswa, sehingga siswa lebih aktif, kritis, dan mampu mengaitkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari (Marcheilla n.d.).

2. Mengintegrasikan media digital interaktif

Pembelajaran IPS dapat dioptimalkan dengan memanfaatkan berbagai media digital, seperti video dokumenter, simulasi komputer, peta digital (*Google Earth/My Maps*), serta visualisasi data untuk membantu menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak, seperti keruangan, perubahan sosial, atau sejarah. Selain itu, penggunaan platform pembelajaran seperti *Google Classroom*, *Padlet*, atau *Canva Edu* juga penting untuk mendukung proses berbagi tugas, presentasi hasil, dan kolaborasi daring, sehingga keterlibatan siswa tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga berlanjut di

luar kelas secara lebih aktif dan interaktif (Tazkia dan Safitri 2024).

3. Mengembangkan literasi media dan informasi digital

Pembelajaran IPS dapat diperkaya dengan menyisipkan kegiatan analisis berita, hoaks, maupun konten media sosial yang berkaitan dengan isu sosial, sehingga siswa terbiasa memverifikasi sumber, menilai bias, dan menyusun argumen berbasis data (Kasandra, Inayah, dan Farhurrahman 2025). Selain itu, guru dapat merancang tugas seperti “detektif informasi” atau “membuat laporan mini” yang mengharuskan siswa mengolah berbagai sumber daring, seperti artikel, infografis, dan video, untuk kemudian didiskusikan bersama di kelas agar pemahaman siswa semakin mendalam dan kritis (Wati n.d.).

4. Mengubah peran guru menjadi fasilitator dan desainer pengalaman

Guru perlu merancang skenario pembelajaran yang memadukan kegiatan tatap muka dan daring (*blended learning*), bukan sekadar berfokus pada penyampaian materi. Pembelajaran juga sebaiknya diarahkan pada penguatan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan refleksi sosial, misalnya melalui

diskusi digital, forum kelas, atau debat mini yang mengangkat berbagai isu sosial, sehingga siswa lebih aktif, partisipatif, dan mampu memahami permasalahan secara mendalam (Wati n.d.).

E. Kesimpulan

Era digital telah mengubah perilaku sosial siswa SD secara signifikan, ditandai dengan berkurangnya interaksi tatap muka, meningkatnya *cyberbullying*, menurunnya perilaku prososial, dan tumbuhnya sikap individualisme. Perubahan ini dipengaruhi oleh faktor internal berupa lemahnya regulasi diri anak, serta faktor eksternal seperti pola asuh yang kurang pengawasan dan minimnya literasi digital di sekolah.

Dampak tersebut berimbas langsung pada pembelajaran IPS, khususnya dalam penanaman nilai kerjasama, toleransi, dan empati. Untuk mengatasinya, guru IPS perlu mengadopsi pendekatan kontekstual berbasis proyek, mengintegrasikan media digital interaktif, mengembangkan literasi media kritis, serta bertransformasi menjadi fasilitator pengalaman belajar holistik, sehingga pembelajaran IPS tetap

mampu membentuk karakter sosial siswa yang adaptif dan bertanggung jawab di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, Dini, Lailatul Qurrota Ayuni, Nazwa Putri Rizkita, dan Yona Wahyuningsih. 2025. "PERAN PENDIDIKAN IPS DALAM MENGATASI PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI ERA GLOBALISASI DIGITAL." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10: 255–68.
- Amrah. 2013. "PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR Amrah." III(1).
- Ariani, Lita, dan Ceria Hermina. 2023. "Peningkatan Perilaku Prosocial melalui Media : Studi Eksperimental." 7(3): 3737–44.
- Dewi, Ajeng Rahayu Tresna, Mira Mayasarokh, dan Eva Gustiana. 2020. "Perilaku sosial emosional anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 04(1): 181–90.
- Fauzan, Taftazani Ulya, dan Abdul Fadhil. 2025. "Media Sosial dan Perubahan Interaksi Sosial Pelajar: Perspektif Sosiologi Pendidikan." 3(4): 547–58.
- Fercia, Kirana Putri, Muhammad Arsy, Dheaf Dwi Ramadhany, dan Faiz Alzaki. 2025. "Pengaruh Literasi Digital terhadap Etika Bermedia Sosial pada Siswa Kelas 5 dan 6 SDN 009 Gunung Kijang." 6: 1636–45.
- Hakim, Lukman. 2022. "Manfaat Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Kemendikdasmen*.
<https://ppg.kemendikdasmen.go.id/news/manfaat-teknologi-digital-terhadap-motivasi-belajar-peserta-didik#:~:text=Pemanfaatan teknologi digital secara efektif mempercepat pencarian,kecakapan hidup sebagai modal kerja%2C dan memudahkan.>
- Hamid, Marsud, dan Muh Yusuf Mappeasse. "Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Sumber Belajar dan Kemandirian Belajar Siswa SMKN 3 Makassar." : 62–68.
- Hay, Dale F. 2019. *EMOTIONAL DEVELOPMENT FROM INFANCY TO*. New York.
- Kasandra, Putri, Muchti Inayah, dan Oman Farhurrahman. 2025. "Tantangan dan Peluang dalam Pembelajaran IPS di Era Digital."
- Keles, Betul, Niall McCrae, dan Annmarie Grealish. 2020. "A systematic review: the influence of social media on depression , anxiety and psychological distress in adolescents." *International Journal of Adolescence and Youth* 25(1): 79–93.
<https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>.
- Kemendikbud. 2017. *MATERI PENDUKUNG LITERASI DIGITAL*. Jakarta.
- . 2026. "Lindungi Anak di Ruang Digital, Komdigi Batasi Akses Media Sosial." *kominfo.malangkab.go.id*.
<https://kominfo.malangkab.go.id/berita/lindungi-anak-di-ruang-digital-komdigi-batasi-akses->

- media-sosial.
- Khomariyah, Lailatul et al. 2026. "PERAN PEMBELAJARAN IPS DALAM MENINGKATKAN KEPEDULIAN SOSIAL SISWA KELAS V SD." 11: 280–89.
- Kosat, Maria Klavarita, dan Maria Erlinda. 2025. "Jurnal Pendiidkan Indonesia: KOTA KUPANG." *Jurnal Pendiidkan Indonesia: Teori, Penelitian dan Inovasi* 5(6).
- Marcheilla, Lovita. "Masa Depan Pembelajaran IPS di Era Digital : Studi Literatur tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi di Sekolah Dasar." (2025).
- Murni, Irda et al. 2019. "Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar." (1): 51–59.
- Nada, Sahma et al. 2022. "Peran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar." 6: 3987–92.
- Nauvan, M Zacky et al. 2024. "DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP." 15: 87–95.
- Page, Matthew J et al. 2021. "The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews."
- Patchin, Justin W, dan D Ph. 2019. "Cyberbullying: Identification, Prevention, & Response."
- Pratiwi, Sundari Intan. 2025. "Transformasi Strategi Pembelajaran IPS Era Digital dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Sosial Siswa." *Jurnal Penggerak Pendidikan dan Pembelajaran* 3(1): 25–36.
- Putri, Aulia Arma, Maya Nurantika, dan Siti Tiara Maulia. 2023. "Pentingnya Pendidikan Karakter pada Generasi Milenial di Era Digital." 05(04): 13665–75.
- Salsabilai, Alia, Iis Marsithah, Cut Mulina, dan Cut Nurlia. 2025. "Peran Landasan Psikologis dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Teori Piaget dan Vygotsky." (4): 1–6.
- Santoso, Gunawan, Andi Sukri Adam, dan Andi Afif Alwajih. 2023. "Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Kontribusi dan Internalisasi : Keterampilan Sosial Melalui Bergotong Royong dan Collaboration di SD Kelas VI Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)." 02(04): 1–12.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siahaan, Yusri E, Panggung Sutapa, dan Anita Yus. 2021. "Pengaruh Komunikasi Orangtua terhadap Perilaku Agresif verbal Anak Usia 5-6 Tahun." 5(2): 1472–86.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, N. 2016. "Local Wisdom in Constructing Students' Ecoliteracy Through Ethnopedagogy and Ecopedagogy." : 126–33.
- Tazkia, Hilmi, dan Desy Safitri. 2024. "INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL : MENYISIPKAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IPS LEARNING INNOVATION IN

THE DIGITAL ERA :
INVESTIGATION.” : 3116–21.

Thahir, Abdullah, Nurul Dwifadhila
Hani, dan Mawardi Jalil Masri.
“Dampak perkembangan
teknologi terhadap pola interaksi
sosial peserta didik di sekolah
dan keluarga.” : 13–26.

Tio, Oriana et al. 2020. “Integrating the
Framework of 21 st Century
Learning (4C) into Creative
Music Learning.” (Iconarties
2019): 234–39.

Wartella, Ellen et al. 2016. “Teens ,
Health and Technology : A
National Survey.” 4(3): 13–23.

Wati, Sinar. “MAHASISWA DAN
AKADEMISI Volume 1 Nomor 1
Strategi Pembelajaran IPS Yang
Efektif Untuk Siswa Sekolah
Dasar.” 1: 95–105.