

**ANALISIS IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS DIGITAL
TERHADAP KETERLIBATAN SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI KASUS DI
KELAS IV SD NEGERI 04 SIKABU KABUPATEN AGAM**

Ummul Hafidza¹, Suci Andesta², Adrias Adrias³, Nur Azmi Alwi⁴

^{1,2,3,4} PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹smaraummul11@gmail.com, ²suciandesta632@gmail.com,

³adrias@fip.unp.ac.id, ⁴Nurazmialwi@Fip.Unp.Ac.Id.

ABSTRACT

his study aims to analyze the implementation of digital-based Social Studies (IPS) learning and its relationship with student engagement in elementary school. The research employed a descriptive qualitative approach supported by simple quantitative data. The subjects of this study were a fourth-grade teacher and students at SD Negeri 04 Sikabu, Agam Regency. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. Data were analyzed descriptively through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that digital-based IPS learning was implemented effectively through the application of Problem Based Learning (PBL) and Project Based Learning (PJBL), supported by digital media such as learning videos, PowerPoint presentations, and Quizizz applications. The learning process was active, contextual, and able to enhance student engagement. Questionnaire results indicated a percentage of 85.83% in the very high category, showing that students responded positively to digital-based learning. However, several challenges were identified, including limited technological facilities, unstable internet access, and differences in student abilities. Therefore, differentiated learning strategies and optimization of instructional media are needed to improve the effectiveness of the learning process. In conclusion, digital-based IPS learning has a positive contribution to improving student engagement in elementary schools.

Keywords: Social Studies learning, digital media, student engagement, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis digital serta keterkaitannya dengan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana. Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 04 Sikabu, Kabupaten Agam. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis digital telah dilaksanakan dengan baik melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PJBL), serta penggunaan media digital seperti video pembelajaran, PowerPoint, dan aplikasi Quizizz. Pembelajaran berlangsung secara aktif, kontekstual, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil angket

menunjukkan persentase sebesar 85,83% dengan kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran berbasis digital. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kondisi jaringan internet, serta perbedaan kemampuan siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran diferensiasi serta optimalisasi penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Dengan demikian, pembelajaran IPS berbasis digital terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, media digital, keterlibatan siswa, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan (Lailan, 2024). Perubahan tersebut ditandai dengan berkembangnya berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang semakin inovatif seiring dengan kemajuan teknologi digital.

Di era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS menjadi strategi yang semakin relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Rama Alfigo et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media digital dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya memuat berbagai konsep yang bersifat

abstrak, meliputi dimensi sosial, sejarah, budaya, ekonomi, dan geografi (Etnolearning et al., 2026).

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran IPS diharapkan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme, pemahaman terhadap lingkungan sosial, serta keterampilan berpikir kritis dalam memahami dinamika masyarakat (Mutaqin, 2020).

Pada jenjang pendidikan dasar, setiap mata pelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan membentuk karakter siswa, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial serta membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu memahami fenomena sosial, mengembangkan

kemampuan berpikir kritis, serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosial di sekitarnya.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru (Mutaqin, 2020). Selanjutnya penelitian oleh (Mutaqin, 2020) menyatakan bahwa sebagian besar guru cenderung masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan hafalan materi, yang cenderung menurunkan minat belajar siswa serta kurang mampu mengakomodasi perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran IPS agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa.

Penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang bervariasi

menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Selvi Nur Khotimah 2113031057, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa (Digital et al., 2024)

Mengkaji desain pembelajaran berbasis literasi ICT di sekolah dasar, yang memungkinkan siswa memahami materi IPS dengan lebih mudah melalui media interaktif (Digital et al., 2024) dalam Junindra et al. (2021)

Menurut (Aulia et al., 2025), literasi ICT di tingkat sekolah dasar akan berjalan efektif apabila guru mampu beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Selanjutnya Kahfi et al. (2021) dalam (Digital et al., 2024)

menemukan bahwa media audiovisual dalam pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak. Sejalan dengan itu Fatimah et al. (2022) dalam (Digital et al., 2024) juga menyoroti efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi, meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum dan belum secara spesifik mengkaji implementasi pembelajaran IPS berbasis digital dalam konteks nyata di sekolah dasar yang dikaitkan dengan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana implementasi pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran IPS serta keterkaitannya dengan keterlibatan siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 04 Sikabu Kabupaten Agam, pembelajaran IPS telah memanfaatkan berbagai media digital, seperti video pembelajaran,

presentasi PowerPoint, serta aplikasi interaktif seperti Quizizz. Media digital adalah salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media digital yaitu komponen berupa komputer, internet, gadget, dan perangkat digital lainnya (Susanti et al., 2024). Media digital adalah sebuah media yang dapat dibuat, dilihat, dikirim, atau dimodifikasi, dan digunakan oleh perangkat elektronik digital (Putri & Pratiwi, 2022). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media digital merupakan sarana berbasis teknologi seperti komputer, internet, gadget, dan perangkat elektronik lainnya yang digunakan untuk membuat, mengolah, menampilkan, serta menyebarkan informasi. Media ini bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif dan efektif.

Penggunaan media dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan motivasi siswa, mempercepat pemahaman materi, dan menarik minat mereka untuk belajar (Salsabila Dwi Karna et al., 2025). Pemanfaatan media yang tepat

juga mampu meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media digital dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret (Hakim, 2025). Media digital memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami peristiwa sosial, budaya, maupun sejarah yang dipelajari.

Selain itu, guru juga menerapkan model pembelajaran aktif, yaitu Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PJBL). Model PBL merupakan pembelajaran berdasarkan masalah, telah dikenal sejak zaman Jonh Dewey. Dewey mendeskripsikan pandangan tentang pendidikan dengan sekolah sebagai cermin masyarakat yang lebih besar dan kelas akan menjadi laboratorium untuk penyelidikan dan penuntasan masalah kehidupan nyata (Purwiniety, 2022). Menurut Arends (Pertiwi et al., 2023) model PBL merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah

autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaanya dirinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL) dapat dipahami sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai titik awal kegiatan belajar. Dalam proses ini, peserta didik didorong untuk aktif mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, serta secara mandiri membangun pemahaman terhadap konsep-konsep penting yang terdapat dalam materi pembelajaran.

Sementara itu, Project Based Learning (PJBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang dan diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut (Risma Anita Puriani³, 2025) pembelajaran berbasis proyek (project based learning) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai tujuannya.

Pemanfaatan media digital tersebut menunjukkan kontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang didukung oleh hasil angket dengan kategori sangat tinggi (85,83%). Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan sarana teknologi, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan waktu dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi pembelajaran IPS berbasis digital serta bagaimana bentuk keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SD Negeri 04 Sikabu Kabupaten Agam. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran IPS berbasis digital terhadap keterlibatan siswa di SD Negeri 04 Sikabu Kabupaten Agam.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS berbasis digital yang lebih inovatif dan efektif, memberikan kontribusi terhadap pengembangan

pembelajaran IPS di sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran IPS berbasis digital serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian kualitatif menurut (Metodologi Penelitian & Pengetahuan dan Teknologi, n.d.) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah dengan fokus pada variabel mandiri, tanpa melakukan perbandingan maupun menghubungkan antarvariabel.

Sejalan dengan itu (Bakry, 2016) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna suatu fenomena berdasarkan perspektif partisipan dalam konteks tertentu. Sementara itu, Lexy J. Moleong (Safrudin et al., 2023) menegaskan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman

fenomena secara holistik dalam konteks alamiah.

Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena pembelajaran secara mendalam berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 04 Sikabu, Kabupaten Agam.

Subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti untuk memperoleh gambaran nyata di lapangan. Menurut (Nathasya, 2024), observasi digunakan untuk menggali data dari peristiwa, tempat, maupun aktivitas yang berlangsung. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara langsung tanpa keterlibatan penuh peneliti dalam aktivitas pembelajaran.

Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dari responden. Menurut Sugiyono (Haoxing & System, n.d.), wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan

melalui interaksi langsung antara peneliti dan responden. Dalam penelitian ini, wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dengan panduan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

Selain itu, angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran IPS berbasis digital. Instrumen angket menggunakan skala Likert 4 poin, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Data dari angket dianalisis secara kuantitatif sederhana dengan menghitung skor total dan persentase indeks untuk menentukan tingkat keterlibatan siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman (Wijaya, 2020), analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga data mencapai kejenuhan. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif, sedangkan data angket dianalisis secara

kuantitatif sederhana menggunakan persentase.

Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai implementasi pembelajaran IPS berbasis digital serta keterkaitannya dengan keterlibatan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi dan Wawancara

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 04 Sikabu Kabupaten Agam berlangsung aktif dan kondusif, ditandai dengan keterlibatan siswa dalam diskusi, tanya jawab, dan aktivitas kelompok. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi kontekstual dan bermakna.

Dalam pelaksanaannya, guru menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PJBL). Model PBL digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah

nyata, sedangkan PJBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan proyek sederhana yang relevan dengan materi IPS.

Pemanfaatan media digital dilakukan melalui penggunaan video pembelajaran, presentasi PowerPoint, serta aplikasi interaktif seperti Quizizz. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi. Namun demikian, terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dalam pengembangan media serta akses terhadap platform digital berbayar.

Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz menunjukkan adanya unsur gamifikasi dalam pembelajaran, yang menurut Kapp (Salsabila & Rahman, 2026) mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen permainan seperti skor, tantangan, dan umpan balik langsung.

Interaksi guru dan siswa berlangsung dengan baik melalui kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, serta pemberian umpan balik langsung. Meskipun demikian, perbedaan kemampuan siswa menjadi tantangan sehingga

diperlukan pendampingan yang lebih intensif. Dari aspek fasilitas, keterbatasan jumlah proyektor dan kondisi jaringan internet menjadi hambatan dalam optimalisasi pembelajaran digital.

Dalam aspek evaluasi, guru telah menerapkan asesmen formatif, sumatif, dan diagnostik serta memberikan umpan balik melalui refleksi dan diskusi kelas.

b. Hasil Angket Siswa

Hasil angket siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Respons Siswa terhadap Pembelajaran IPS Berbasis Digital

Pernyataan	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Rata-rata	Kategori
P1	0	0	4	5	3,56	Sangat Setuju
P2	0	0	2	7	3,78	Sangat Setuju
P3	0	0	4	5	3,56	Sangat

						Setuju
P4	0	2	4	3	3,11	Setuju
P5	0	2	3	4	3,22	Setuju
P6	0	0	5	4	3,44	Sangat Setuju
P7	1	0	5	2	2,67	Setuju
P8	0	0	3	6	3,67	Sangat Setuju
P9	0	1	2	6	3,56	Sangat Setuju
P10	1	1	1	7	3,78	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh total skor sebesar 309 dari skor maksimum 360 dengan persentase sebesar 85,83% yang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS.

Tingginya respons siswa ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Secara teoritis, hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (Pranata & Dalam, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa.

Selain itu, tingginya tingkat persetujuan siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal ini diperkuat oleh teori gamifikasi (Nurchayo et al., 2025), yang menyatakan bahwa elemen interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa.

2. Pembahasan

Berdasarkan temuan hasil penelitian, selanjutnya dilakukan pembahasan untuk mengkaji keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori yang relevan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran IPS berbasis digital telah berjalan dengan baik dan mampu

meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan ini mengindikasikan kesesuaian dengan teori pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa (Burta, 2018).

Dari sudut pandang konstruktivisme sosial, penerapan model PBL dan PJBL menunjukkan bahwa siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial. (Penggerak, 2025) menegaskan bahwa pembelajaran akan optimal apabila siswa mendapatkan dukungan (scaffolding) dari guru. Dalam penelitian ini, scaffolding terlihat dari bimbingan guru dalam diskusi dan kerja kelompok.

Penerapan model PBL dan PJBL menunjukkan bahwa pembelajaran telah mengarah pada pendekatan konstruktivisme. (Nurhasanah et al., 2025) menegaskan bahwa pembelajaran berkembang melalui interaksi sosial dan dukungan (scaffolding) dari guru. Kegiatan diskusi dan kerja kelompok yang dilakukan siswa mencerminkan penerapan konsep tersebut.

Penggunaan media digital seperti video, PowerPoint, dan Quizizz terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan teori *multimedia learning* (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan verbal dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, unsur gamifikasi dalam Quizizz turut meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun demikian, terdapat kendala dalam implementasi pembelajaran digital, seperti keterbatasan fasilitas dan perbedaan kemampuan siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran diferensiasi serta pemanfaatan media alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis digital berkontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis digital di kelas IV SD Negeri 04 Sikabu Kabupaten Agam telah terlaksana dengan baik melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PJBL) yang didukung oleh penggunaan media digital seperti video pembelajaran, PowerPoint, dan aplikasi interaktif Quizizz.

Pembelajaran yang dilaksanakan menunjukkan karakteristik aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan tingkat keterlibatan siswa sebesar 85,83% dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti

keterbatasan fasilitas teknologi, kondisi jaringan internet yang belum stabil, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya optimalisasi melalui penerapan strategi pembelajaran diferensiasi, peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media digital, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran berbasis digital dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian yang lebih mendalam dengan cakupan subjek yang lebih luas serta mengkaji pengaruh pembelajaran digital terhadap aspek lain, seperti hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, A. Y., Evalestari, P., Nuryah, D., Larasati, N., & Shalsabilla, H. (2025). *Penerapan Literasi ICT (Information and Communication Technology) dalam Pembelajaran di SD Negeri 100 Palembang*. 02(04), 1383–1390.
- Bakry, U. S. (2016). *Metode Kualitatif dan Kuantitatif dalam Penelitian Hubungan Internasional. Metode Penelitian Hubungan Internasional*, 18–20.
- Burta, F. S. (2018). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. (1), 430–439.
- Digital, A., Meningkatkan, U., & Konsep, P. (2024). *Corresponding Author**. 09.
- Etnolearning, K., Dasar, S., Olivia, D., Dani, E. R., Faza, G. K., & Fitria, Y. (2026). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS BERBASIS DIGITAL DI SEKOLAH DASAR: 11*, 187–194.
- Hakim, I. (2025). *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP) Desain Teknologi Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*. 03(01), 345–346.
- Haoxing, Z., & System, C. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*. 1–20.
- Lailan, A. (2024). *Peran teknologi. SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262.
- Metodologi Penelitian, P., & Pengetahuan dan Teknologi, I. (n.d.). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Mutaqin, A. (2020). *Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura. Journal of Innovative and Creativity*, 1(1), 14920–14930.
- Nathasya, H. (2024). *No TitleEΛENH*.

- In Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) (Vol. 5, Number 1).
- Nurchahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 4334–4340. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.46555>
- Nurhasanah, N., Hopeman, T. A., & Yusup, R. (2025). Pendekatan SAVI dalam Pembelajaran. 1–145.
- Penggerak, J. (2025). Optimalisasi Media Digital dan Model PBL Berbasis Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. 3(1), 45–56.
- Pertiwi, F. A., Luayyin, R. H., & Arifin, M. (2023). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *JSE: Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>
- Pranata, P., & Dalam, S. (2025). *Jurnal cahaya madrasah*. 1.
- Purwiniety, A. (2022). Penerapan Metode Problem Based Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Administrasi Pajak pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMKN 1 Mataram Tahun Pelajaran 2015/2016. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(1), 98–110. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i1.163>
- Putri, D. A., & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 94–105. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p94-105>
- Rama Alfigo, Adrias Adrias, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Analisis Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 264–272. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3833>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). No Title 濟無No Title No Title No Title. 2, 306–312.
- Risma Anita Puriani3, R. M. P. Z. M. A. P. Z. (2025). Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 25. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6, 28–35.
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15.
- Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, & Aissy Putri Zulkarnaini. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 264–272. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3833>

Pendidikan Indonesia, 3(2), 319–325.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>

Salsabila, G. N., & Rahman, A. (2026). *Analisis Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 07(01), 80–84.

Selvi nur khotimah 2113031057. (2025).

Susanti, M. R., Fadhila, K. H., & Istiqomah, D. N. (2024). Strategi Guru Dalam Mengenalkan Media Digital Kepada Anak Kelompok A Tk It Insan Mulia Kabupaten Wonosobo. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Al-Amin*, 2(2), 193–206.

Wijaya, H. (2020). Hengki Wijaya Analisis Data. *Sekolah Tinggi Theologia Jaffray*, 1–10.