

Rekonstruksi Pembelajaran IPS Berbasis Literasi Digital untuk Mempersiapkan Siswa Menghadapi Masyarakat Digital

¹Neza Oktaviani, ²Heri Effendi, ³Neil Collin, ⁴Sarah Marta Gustina, ⁵Adinda Salsa Fitri, ⁶Alya Dewi Sahgita, ⁷Varissa Amelia Edisty

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bung Hatta, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: neilcolin825@gmail.com

Received: July 2026; Revised: July 2026; Published: July 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Kondisi tersebut menuntut pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar tidak hanya menyampaikan konsep sosial, tetapi juga membangun literasi digital, keterampilan abad ke-21, dan karakter kewargaan digital. Artikel ini bertujuan merekonstruksi pembelajaran IPS berbasis literasi digital sebagai kerangka konseptual untuk mempersiapkan siswa menghadapi masyarakat digital. Penelitian menggunakan studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari artikel jurnal, buku akademik, laporan organisasi internasional, dan dokumen kebijakan pendidikan yang relevan dengan pembelajaran IPS, literasi digital, model pembelajaran aktif, dan asesmen autentik. Data dianalisis melalui analisis isi dengan tahap identifikasi, seleksi, pengodean tematik, sintesis, dan triangulasi sumber. Hasil kajian menunjukkan bahwa rekonstruksi pembelajaran IPS perlu mencakup pembaruan tujuan, materi, strategi, media, dan asesmen. Strategi utama yang direkomendasikan meliputi student centered learning, Problem Based Learning, Project Based Learning, inkuiri sosial, pemanfaatan media digital, penguatan literasi informasi, etika digital, serta penilaian autentik berbasis proyek dan portofolio. Rekonstruksi tersebut berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan tanggung jawab sosial siswa sebagai warga negara digital.

Kata kunci: Pembelajaran Ips; Rekonstruksi Pembelajaran; Literasi Digital; Masyarakat Digital; Sekolah Dasar

Reconstructing Social Studies Learning Based on Digital Literacy to Prepare Students for a Digital Society

Abstract

Digital technology has changed how students access information, interact with others, and participate in social life. This condition requires Social Studies learning in elementary schools to move beyond the transmission of social concepts and develop digital literacy, twenty-first-century skills, and digital citizenship character. This article aims to reconstruct digital-literacy-based Social Studies learning as a conceptual framework for preparing students to face the demands of a digital society. The study employed a literature review with a qualitative descriptive approach. Data were collected from journal articles, academic books, international organization reports, and educational policy documents related to Social Studies learning, digital literacy, active learning models, and authentic assessment. The data were analyzed using content analysis through identification, selection, thematic coding, synthesis, and source triangulation. The findings indicate that the reconstruction of Social Studies learning should include the renewal of learning objectives, content, strategies, media, and assessment. The main strategies recommended are student-centered learning, Problem Based Learning, Project Based Learning, social inquiry, digital media integration, information literacy, digital ethics, and authentic assessment through projects and portfolios. Such reconstruction can strengthen students' critical thinking, communication, collaboration, creativity, digital literacy, and social responsibility as digital citizens.

Keywords: Social Studies learning; learning reconstruction; digital literacy; digital society; elementary school

How to Cite: Oktaviani, N., Effendi, H. ., Collin, N. ., Gustina, S. M. ., Fitri, A. S. ., Sahgita, A. D. ., & Edisty, V. A. . (2026). Rekonstruksi Pembelajaran IPS Berbasis Literasi Digital untuk Mempersiapkan Siswa Menghadapi Masyarakat Digital. *Journal of Authentic Research*, 5(3), 4445-4459. <https://doi.org/10.36312/p6k69h37>



<https://doi.org/10.36312/p6k69h37>

Copyright© 2026, Oktaviani et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah ekosistem pendidikan karena informasi kini diproduksi, disebar, dan dikonsumsi melalui jaringan digital yang sangat cepat. Perubahan ini membuat peserta didik sekolah dasar berhadapan dengan sumber belajar yang lebih luas, tetapi sekaligus menuntut kemampuan baru untuk menilai kredibilitas informasi dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Dalam konteks tersebut, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki posisi strategis karena IPS membantu siswa memahami hubungan manusia, ruang, waktu, nilai, budaya, ekonomi, dan kewargaan dalam kehidupan sehari-hari. IPS tidak cukup diajarkan sebagai kumpulan fakta sosial, tetapi perlu dirancang sebagai pengalaman belajar yang melatih siswa membaca realitas sosial, menghubungkan konsep dengan peristiwa aktual, dan mengambil keputusan secara etis. Laporan Global Education Monitoring UNESCO menegaskan bahwa teknologi dapat memperluas akses dan kualitas belajar apabila digunakan dengan tujuan pedagogis yang jelas, tata kelola yang baik, serta kesiapan guru. Kerangka DigComp 2.2 juga menempatkan literasi informasi, komunikasi, kreasi konten, keamanan, dan pemecahan masalah sebagai kompetensi inti masyarakat digital. Karena itu, pembelajaran IPS perlu direkonstruksi agar sejalan dengan kebutuhan peserta didik pada era digital dan tetap berpijak pada tujuan pendidikan kewargaan yang humanis (UNESCO, 2023; Vuorikari et al., 2022; Sapriya, 2017; Susanto, 2016).

Permasalahan utama yang muncul dalam pembelajaran IPS adalah kesenjangan antara karakter masyarakat digital dan praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada ceramah, hafalan, dan penggunaan buku teks secara dominan. Banyak siswa telah terbiasa memakai gawai dan media sosial, tetapi kebiasaan penggunaan teknologi tidak otomatis menunjukkan literasi digital yang memadai. Mitos digital native perlu dikritisi karena kedekatan anak dengan perangkat digital sering kali lebih kuat pada aspek konsumsi hiburan daripada kemampuan mengevaluasi informasi, memahami jejak digital, menjaga privasi, dan berpartisipasi secara etis. Di sisi lain, guru menghadapi tantangan dalam memilih media digital yang sesuai dengan tujuan IPS, mengelola kelas yang aktif, dan mengaitkan konten digital dengan isu sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. UNESCO mengingatkan bahwa teknologi pendidikan dapat memperlebar ketimpangan apabila akses, regulasi, dan kesiapan guru tidak dipenuhi. Dalam pembelajaran IPS, kondisi ini menjadi urgen karena siswa dapat terpapar hoaks, stereotip sosial, ujaran kebencian, dan bias algoritmik yang memengaruhi cara mereka memahami masyarakat. Oleh sebab itu, penguatan literasi digital dalam IPS perlu diarahkan bukan hanya pada keterampilan teknis, tetapi juga pada nalar kritis, etika, hak digital, dan tanggung jawab kewargaan (UNESCO, 2023; Falloon, 2020; Kirschner & De Bruyckere, 2017; Pangrazio & Sefton-Green, 2021).

Penelitian terdahulu telah banyak membahas efektivitas Problem Based Learning, Project Based Learning, media digital, dan literasi digital secara terpisah. PBL terbukti relevan untuk mengembangkan pemecahan masalah karena siswa diajak menganalisis situasi autentik, sedangkan PjBL memberi ruang bagi siswa menghasilkan produk sosial yang bermakna. Kajian teknologi pendidikan juga menunjukkan bahwa media digital dapat memperkuat visualisasi konsep dan memperluas sumber belajar jika dipadukan dengan desain instruksional yang tepat. Namun, pembahasan yang mengintegrasikan pembaruan tujuan IPS, pemilihan isu

sosial kontekstual, model pembelajaran aktif, literasi digital, karakter kewargaan digital, dan asesmen autentik dalam satu kerangka rekonstruksi masih perlu diperjelas. Kesenjangan tersebut penting karena tantangan masyarakat digital tidak dapat dijawab hanya dengan mengganti media pembelajaran dari papan tulis ke aplikasi digital. Rekonstruksi harus menyentuh cara guru merumuskan tujuan, memilih materi, menata interaksi, mengelola sumber belajar, dan menilai capaian siswa. Kebaruan artikel ini terletak pada sintesis konseptual yang menempatkan literasi digital sebagai poros pembelajaran IPS sekolah dasar, bukan sekadar tambahan media pembelajaran (Hmelo-Silver, 2004; Kokotsaki et al., 2016; Haleem et al., 2022; Vuorikari et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, artikel ini bertujuan menyusun ulang kerangka rekonstruksi pembelajaran IPS untuk mempersiapkan siswa menghadapi masyarakat digital. Lingkup kajian difokuskan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, terutama pada aspek tujuan pembelajaran, materi kontekstual, strategi pedagogis, penggunaan media digital, penguatan literasi digital, pendidikan karakter, dan asesmen autentik. Indikator rekonstruksi yang digunakan meliputi orientasi kewargaan, kemampuan membaca informasi sosial, kemampuan berpikir kritis terhadap fenomena digital, kolaborasi dalam memecahkan masalah sosial, kreativitas dalam menghasilkan produk digital yang bertanggung jawab, serta refleksi nilai dalam kehidupan bermasyarakat. Kerangka ini sejalan dengan tujuan pendidikan IPS sebagai wahana pembentukan warga negara yang informatif, reflektif, partisipatif, dan peduli terhadap masalah publik. Kerangka ini juga beririsan dengan kompetensi abad ke-21 yang menekankan critical thinking, communication, collaboration, creativity, dan literasi digital. Dengan demikian, artikel ini diharapkan menjadi rujukan konseptual bagi guru, peneliti, dan pemangku kebijakan dalam merancang pembelajaran IPS yang adaptif, bermakna, dan tetap berorientasi pada pembentukan karakter sosial siswa (National Council for the Social Studies, 2013; Trilling & Fadel, 2009; Voogt & Roblin, 2012; Kemendikbudristek, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Desain ini dipilih karena tujuan artikel bukan menguji perlakuan secara eksperimen, melainkan menyusun sintesis konseptual tentang rekonstruksi pembelajaran IPS untuk menghadapi masyarakat digital. Studi literatur memungkinkan peneliti memetakan konsep, temuan, dan rekomendasi dari berbagai publikasi yang relevan, kemudian menata ulangannya menjadi kerangka yang dapat digunakan dalam perencanaan pembelajaran. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menafsirkan hubungan antara pembelajaran IPS, literasi digital, strategi pembelajaran aktif, dan asesmen autentik. Dengan desain ini, artikel dapat menjelaskan apa saja tantangan yang dihadapi pembelajaran IPS, mengapa tantangan tersebut muncul, dan bagaimana rekonstruksi pembelajaran dapat dirumuskan secara sistematis. Literatur diperlakukan sebagai unit data yang dianalisis berdasarkan kesesuaian dengan fokus kajian, bukan hanya sebagai kutipan pendukung. Oleh karena itu, proses kajian dilakukan melalui pembacaan kritis, pengelompokan tema, perbandingan temuan, dan penyusunan sintesis argumentatif (Snyder, 2019; Fadli, 2021; Miles et al., 2014).

Tabel 1. Desain penelitian

Aspek Penelitian	Uraian
Jenis penelitian	Studi literatur (library research)
Pendekatan	Deskriptif kualitatif
Jenis data	Data sekunder
Sumber data	Artikel jurnal, buku akademik, laporan organisasi internasional, dan dokumen kebijakan
Teknik pengumpulan data	Studi dokumentasi
Teknik analisis data	Analisis isi dan sintesis tematik

Data penelitian berupa sumber sekunder yang terdiri atas artikel jurnal nasional dan internasional, buku akademik, laporan organisasi internasional, serta dokumen kebijakan pendidikan. Literatur utama diarahkan pada publikasi tahun 2019–2025 agar pembahasan mencerminkan perkembangan mutakhir tentang literasi digital, teknologi pendidikan, dan pembelajaran abad ke-21. Beberapa rujukan klasik tetap digunakan secara selektif karena menjadi fondasi teoretis, misalnya konsep pendidikan IPS, konstruktivisme, TPACK, PBL, PjBL, dan asesmen autentik. Unit analisis dalam kajian ini adalah gagasan, temuan, dan rekomendasi yang berkaitan dengan pembelajaran IPS, masyarakat digital, kompetensi digital, model pembelajaran aktif, dan evaluasi pembelajaran. Sumber yang dipilih harus memiliki identitas publikasi yang jelas, relevansi langsung dengan fokus kajian, dan kontribusi konseptual atau empiris terhadap penyusunan kerangka rekonstruksi. Sumber yang tidak relevan, tidak dapat ditelusuri identitasnya, atau hanya berupa opini tanpa dasar akademik dikeluarkan dari analisis (Snyder, 2019; Page et al., 2021; Krippendorff, 2019).

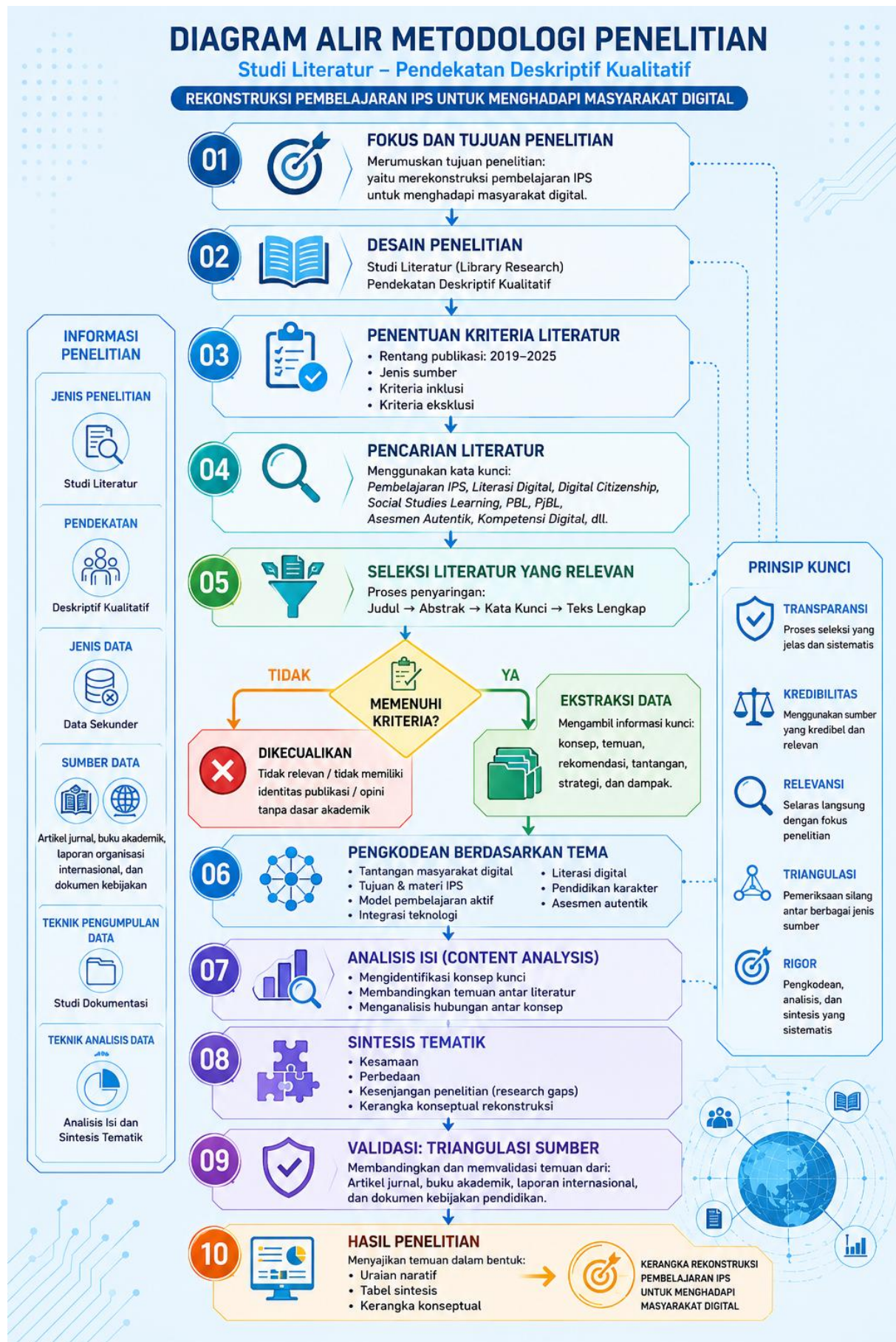
Tabel 2. Kriteria pemilihan literatur

Aspek	Kriteria
Rentang publikasi	Diutamakan 2019–2025; sumber klasik digunakan secara selektif sebagai landasan teori
Jenis literatur	Artikel jurnal, buku akademik, laporan organisasi internasional, dan dokumen kebijakan pendidikan
Bahasa	Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris
Topik	Relevan dengan pembelajaran IPS, literasi digital, model pembelajaran aktif, dan asesmen autentik
Kriteria inklusi	Sumber memiliki identitas jelas, kredibel, dan berkaitan langsung dengan fokus kajian
Kriteria eksklusi	Sumber tidak relevan, tidak memiliki identitas publikasi, atau hanya berisi opini tanpa dasar akademik

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui empat tahap. Pertama, peneliti menentukan kata kunci pencarian, seperti pembelajaran IPS, literasi digital, digital

citizenship, social studies learning, problem-based learning, project-based learning, authentic assessment, dan digital competence. Kedua, peneliti menyeleksi judul, abstrak, dan kata kunci untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Ketiga, peneliti membaca teks lengkap dan mencatat informasi penting yang berkaitan dengan tantangan, strategi rekonstruksi, dan dampak pembelajaran. Keempat, peneliti mengodekan informasi ke dalam tema utama, yaitu tantangan masyarakat digital, orientasi tujuan dan materi IPS, model pembelajaran aktif, integrasi teknologi, literasi digital, karakter, dan asesmen autentik. Prosedur tersebut diadaptasi dari prinsip pelaporan kajian literatur yang menekankan transparansi proses seleksi sumber, meskipun artikel ini tidak mengklaim sebagai systematic review penuh. Dengan prosedur ini, sintesis yang dihasilkan tetap dapat dipertanggungjawabkan secara akademik (Page et al., 2021; Snyder, 2019; Miles et al., 2014).

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi. Setiap literatur dibaca untuk mengidentifikasi konsep kunci, argumen utama, bukti pendukung, dan implikasi bagi pembelajaran IPS. Data kemudian dikelompokkan dalam matriks tema sehingga hubungan antarkonsep dapat dilihat secara sistematis. Pada tahap interpretasi, temuan dari berbagai sumber dibandingkan untuk menemukan kesamaan, perbedaan, dan celah yang dapat dijadikan dasar rekonstruksi. Keabsahan kajian dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan artikel jurnal, buku, laporan internasional, dan dokumen kebijakan. Selain itu, konsistensi istilah dijaga dengan menggunakan literasi digital sebagai istilah payung yang mencakup literasi informasi, komunikasi digital, keamanan, etika, dan pemecahan masalah. Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel sintesis, dan kerangka konseptual agar pembaca memperoleh gambaran yang jelas tentang arah rekonstruksi pembelajaran IPS (Krippendorff, 2019; Miles et al., 2014; Vuorikari et al., 2022). Adapun langkah-langkah penelitian ini dideskripsikan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram tahapan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tantangan Pembelajaran IPS dalam Masyarakat Digital

Hasil sintesis menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menghadapi tantangan multidimensional dalam masyarakat digital. Tantangan pertama adalah perubahan informasi yang sangat cepat sehingga materi sosial yang diajarkan di kelas mudah tertinggal apabila tidak dikaitkan dengan peristiwa aktual. Tantangan kedua adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menilai kredibilitas informasi, membedakan fakta dan opini, serta memahami bias media digital. Tantangan ketiga adalah dominasi pembelajaran berpusat pada guru yang membuat siswa kurang berlatih bertanya, menalar, dan memecahkan masalah sosial secara kolaboratif. Tantangan keempat adalah pemanfaatan media digital yang belum selalu terhubung dengan tujuan pembelajaran, sehingga teknologi sering dipakai sebagai alat presentasi semata. Tantangan kelima adalah asesmen yang masih berfokus pada ingatan konsep, padahal masyarakat digital membutuhkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan tanggung jawab digital. Dengan demikian, tantangan IPS bukan hanya ketersediaan perangkat, tetapi kualitas pedagogi dan literasi yang menyertai penggunaan perangkat tersebut (UNESCO, 2023; Falloon, 2020; Kirschner & De Bruyckere, 2017).

Tantangan tersebut dapat dijelaskan melalui dua argumen. Pertama, teknologi tidak otomatis meningkatkan kualitas belajar karena dampaknya sangat bergantung pada tujuan, desain aktivitas, kesiapan guru, dan konteks sosial sekolah. Kedua, literasi digital tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga kemampuan mencari, mengevaluasi, mengelola, berkomunikasi, mencipta, menjaga keamanan, dan memecahkan masalah dengan teknologi. Dalam IPS, kemampuan tersebut berkaitan langsung dengan pembentukan warga negara yang mampu memahami isu publik secara kritis. Siswa perlu belajar membaca data sosial, memeriksa sumber berita, menimbang perspektif berbeda, dan berpartisipasi secara etis di ruang digital. Jika pembelajaran IPS tetap menekankan hafalan, siswa sulit mengembangkan nalar sosial yang diperlukan untuk menghadapi hoaks, polarisasi, dan bias informasi. Karena itu, rekonstruksi pembelajaran IPS harus menempatkan literasi digital sebagai bagian dari proses memahami masyarakat, bukan sebagai keterampilan teknis yang terpisah dari materi IPS (Vuorikari et al., 2022; Pangrazio & Sefton-Green, 2021; Buchholz et al., 2020).

Tabel 3. Hasil sintesis tantangan pembelajaran IPS dalam menghadapi masyarakat digital

No	Aspek Tantangan	Temuan Sintesis	Implikasi terhadap Pembelajaran IPS
1	Perubahan informasi	Informasi sosial berkembang cepat dan mudah tersebar melalui media digital.	Materi IPS perlu dikaitkan dengan isu aktual dan sumber kredibel.
2	Literasi digital siswa	Siswa terbiasa memakai perangkat, tetapi belum selalu mampu mengevaluasi informasi.	Pembelajaran perlu melatih pencarian, verifikasi, dan etika penggunaan informasi.

3	Orientasi pembelajaran	Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan hafalan.	Guru perlu menerapkan pembelajaran aktif, inkuiri, PBL, dan PjBL.
4	Pemanfaatan media	Media digital belum selalu selaras dengan tujuan dan asesmen.	Pemilihan media perlu berbasis tujuan, karakteristik siswa, dan keamanan data.
5	Asesmen	Penilaian masih dominan mengukur hasil kognitif akhir.	Diperlukan asesmen autentik yang menilai proses, produk, sikap, dan keterampilan.

Arah Rekonstruksi Tujuan, Materi, dan Pengalaman Belajar IPS

Rekonstruksi pembelajaran IPS perlu dimulai dari pembaruan tujuan pembelajaran. Tujuan IPS tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep tentang lingkungan sosial, tetapi juga pada kemampuan siswa menggunakan konsep tersebut untuk membaca persoalan masyarakat digital. Dalam kerangka ini, materi IPS perlu dipilih berdasarkan kedekatan dengan pengalaman siswa, misalnya penggunaan media sosial secara bijak, keberagaman budaya di ruang digital, perubahan pekerjaan akibat teknologi, transaksi digital, perlindungan data pribadi, dan partisipasi warga dalam isu lingkungan. Materi semacam itu membuat IPS lebih kontekstual karena siswa melihat hubungan antara konsep sosial dan kehidupan digital yang mereka alami. Pengalaman belajar juga perlu dirancang agar siswa mengamati, berdiskusi, mengumpulkan data sederhana, menilai sumber, membuat produk, dan merefleksikan nilai sosial. Dengan demikian, rekonstruksi tidak mengubah identitas IPS, tetapi memperkuat fungsi IPS sebagai wahana pembentukan warga negara yang kritis, peduli, dan bertanggung jawab (National Council for the Social Studies, 2013; Sapriya, 2017; Kemendikbudristek, 2022).

Arah rekonstruksi tersebut selaras dengan pandangan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai pembangun pengetahuan melalui pengalaman sosial yang bermakna. Pada pembelajaran IPS, pengetahuan akan lebih kuat apabila siswa menghubungkan konsep dengan data, narasi, dan praktik sosial yang mereka temui di lingkungan. Rekonstruksi juga perlu memperhatikan kerangka TPACK karena guru harus memadukan pengetahuan konten IPS, pedagogi, dan teknologi secara seimbang. Teknologi tidak boleh berdiri sendiri, tetapi harus dipilih untuk membantu siswa memahami konsep, menyelidiki masalah, berkolaborasi, dan mempresentasikan argumen. Selain itu, Profil Pelajar Pancasila dapat menjadi arah nilai karena pembelajaran IPS perlu mengembangkan gotong royong, bernalar kritis, mandiri, kreatif, dan berkebinekaan global. Oleh karena itu, tujuan, materi, dan pengalaman belajar perlu dirancang sebagai satu kesatuan yang menghubungkan kompetensi akademik, literasi digital, dan karakter sosial siswa (Mishra & Koehler, 2006; Sufyadi et al., 2021; Trilling & Fadel, 2009).

Strategi Pedagogis: Student Centered Learning, PBL, PjBL, dan Inkuiri Sosial

Strategi pedagogis yang paling relevan untuk rekonstruksi IPS adalah pembelajaran berpusat pada siswa. Student centered learning memberi ruang bagi

siswa untuk bertanya, mencari informasi, berdiskusi, menyusun argumen, dan menyampaikan temuan. Dalam konteks masyarakat digital, strategi ini dapat diwujudkan melalui PBL, PjBL, dan inkuiri sosial. PBL dapat digunakan ketika guru menyajikan masalah nyata, seperti penyebaran hoaks, konflik sosial di media, perilaku konsumtif dalam transaksi digital, atau perubahan interaksi sosial akibat teknologi. PjBL dapat digunakan ketika siswa diminta menghasilkan produk, seperti poster digital, video kampanye, peta digital lingkungan, infografis keberagaman budaya, atau laporan sederhana tentang masalah sosial di sekitar sekolah. Inkuiri sosial dapat digunakan untuk melatih siswa mengumpulkan data dari observasi, wawancara, atau sumber digital yang kredibel. Melalui strategi ini, siswa belajar IPS secara aktif sekaligus mengembangkan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 (Arends, 2012; Hmelo-Silver, 2004; Kokotsaki et al., 2016).

Dukungan teoretis dan empiris menunjukkan bahwa PBL dan PjBL relevan untuk membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi. PBL menuntut siswa mengidentifikasi masalah, mengaktifkan pengetahuan awal, mencari informasi tambahan, menguji alternatif solusi, dan merefleksikan keputusan. PjBL memberi pengalaman belajar yang lebih panjang karena siswa merancang produk, membagi peran, memanfaatkan sumber belajar, dan mempresentasikan hasil kepada audiens. Dalam IPS, kedua model ini membantu siswa memahami bahwa masalah sosial tidak memiliki jawaban tunggal dan perlu dianalisis dari berbagai perspektif. Pembelajaran berbasis proyek juga mendorong kreativitas karena siswa menghasilkan artefak digital yang dapat dibagikan kepada komunitas sekolah. Namun, keberhasilan strategi ini bergantung pada scaffolding guru, rubrik yang jelas, pemilihan masalah yang sesuai usia, dan integrasi teknologi yang aman. Dengan demikian, guru tetap menjadi fasilitator utama yang mengarahkan proses berpikir siswa, bukan sekadar penyedia tugas digital (Bell, 2010; Kokotsaki et al., 2016; Hmelo-Silver, 2004; Zubaidah, 2018).

Tabel 4. Strategi rekonstruksi pembelajaran IPS berbasis literasi digital

No	Strategi	Bentuk Implementasi	Kompetensi yang Dikembangkan
1	Student Centered Learning	Diskusi, presentasi, refleksi, dan pertanyaan terbuka.	Keaktifan, komunikasi, dan tanggung jawab belajar.
2	Problem Based Learning	Analisis masalah sosial aktual, hoaks, perubahan interaksi, dan etika digital.	Berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
3	Project Based Learning	Poster digital, video kampanye, infografis, peta digital, dan laporan proyek sosial.	Kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital.
4	Inkuiri sosial	Observasi, wawancara, penelusuran sumber digital, dan penyusunan argumen.	Literasi informasi, penalaran sosial, dan sikap ilmiah.
5	Refleksi nilai	Jurnal belajar, diskusi etika digital, dan refleksi kewargaan.	Karakter, empati, dan tanggung jawab warga digital.

Integrasi Media Digital, Literasi Digital, dan Kewargaan Digital

Integrasi media digital dalam IPS perlu diarahkan pada fungsi pedagogis yang jelas. Video, infografis, peta digital, platform pembelajaran, dokumen kolaboratif, dan simulasi sederhana dapat memperkaya pengalaman belajar jika digunakan untuk membantu siswa mengamati fenomena, membandingkan informasi, dan menyusun produk. Misalnya, ketika membahas keberagaman budaya, guru dapat meminta siswa menelusuri sumber tepercaya, memetakan asal budaya pada peta digital, lalu menyusun infografis tentang pentingnya toleransi. Ketika membahas kegiatan ekonomi, siswa dapat menganalisis perubahan transaksi tunai dan nontunai di lingkungan sekitar. Aktivitas tersebut membuat teknologi menjadi alat untuk menyelidiki dan mengomunikasikan pemahaman sosial. Namun, penggunaan media digital harus disertai aturan keamanan, perlindungan data, dan etika komunikasi. Guru perlu mengajarkan cara memeriksa penulis, tanggal, sumber, bukti, serta tujuan sebuah informasi. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam IPS bukan sekadar digitalisasi bahan ajar, tetapi latihan menjadi pengguna informasi yang kritis dan bertanggung jawab (Haleem et al., 2022; UNESCO, 2023; Vuorikari et al., 2022).

Kerangka DigComp 2.2 dapat digunakan untuk menurunkan indikator literasi digital dalam pembelajaran IPS. Area literasi informasi dan data dapat diwujudkan melalui kegiatan mencari dan memverifikasi berita sosial. Area komunikasi dan kolaborasi dapat dilatih melalui diskusi daring yang sopan dan kerja kelompok berbasis dokumen digital. Area kreasi konten dapat dikembangkan melalui poster, video, atau infografis yang memperhatikan hak cipta. Area keamanan dapat dikaitkan dengan perlindungan data pribadi, kesehatan digital, dan pencegahan perundungan siber. Area pemecahan masalah dapat dilatih melalui pemilihan alat digital yang sesuai dengan tujuan proyek. Perspektif kewargaan digital menambahkan unsur hak, tanggung jawab, partisipasi, dan keadilan sosial di ruang digital. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu menggabungkan literasi digital dengan nilai sosial agar siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu memahami konsekuensi sosial dari tindakannya di ruang digital (Vuorikari et al., 2022; Pangrazio & Sefton-Green, 2021; Buchholz et al., 2020; Milenkova & Lendzhova, 2021).



Gambar 2. Kerangka rekonstruksi pembelajaran IPS untuk mempersiapkan siswa menghadapi masyarakat digital

Asesmen Autentik dan Dampak Rekonstruksi terhadap Kompetensi Siswa

Asesmen dalam rekonstruksi pembelajaran IPS perlu bergeser dari penilaian yang hanya menekankan jawaban akhir menjadi penilaian yang memperhatikan proses berpikir, kualitas argumen, kolaborasi, produk, dan sikap sosial. Penilaian autentik dapat dilakukan melalui portofolio, proyek, presentasi, jurnal refleksi, observasi diskusi, penilaian diri, dan penilaian antarteman. Pada proyek literasi digital, guru dapat menilai kemampuan siswa memilih sumber informasi, menyusun pesan, menghargai hak cipta, bekerja sama, dan merefleksikan dampak sosial produk yang dibuat. Rubrik perlu dibuat sederhana, transparan, dan sesuai dengan usia sekolah dasar agar siswa memahami kriteria keberhasilan. Asesmen autentik juga memberi guru informasi yang lebih utuh karena capaian IPS tidak hanya berupa pengetahuan konsep, tetapi juga keterampilan sosial dan karakter. Dengan demikian, penilaian menjadi bagian dari proses belajar yang membantu siswa memperbaiki pemahaman dan perilakunya sebagai warga digital (Wiggins, 1990; Kemendikbudristek, 2022; Sufyadi et al., 2021).

Dampak yang diharapkan dari rekonstruksi ini adalah meningkatnya kualitas pembelajaran dan kompetensi siswa. Siswa yang terlibat dalam diskusi, pemecahan masalah, proyek, dan refleksi lebih berpeluang mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Mereka juga

belajar bahwa informasi digital perlu diuji, pendapat perlu didukung bukti, dan partisipasi di ruang digital harus mempertimbangkan etika serta dampak sosial. Namun, dampak tersebut tidak muncul secara otomatis. Sekolah perlu mendukung guru melalui pelatihan, akses media, kebijakan keamanan digital, dan budaya kolaboratif. Orang tua juga perlu dilibatkan agar kebiasaan digital di rumah sejalan dengan nilai yang dibangun di sekolah. Dengan dukungan tersebut, pembelajaran IPS dapat menjadi ruang strategis untuk menyiapkan siswa sebagai warga negara yang adaptif, kritis, peduli, dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital (OECD, 2019; UNESCO, 2021; Jackman et al., 2021).

Tabel 5. Dampak rekonstruksi pembelajaran IPS terhadap kompetensi siswa

No	Komponen Rekonstruksi	Dampak terhadap Siswa	Indikator Keberhasilan
1	Student Centered Learning	Meningkatkan keaktifan dan keberanian berpendapat.	Siswa bertanya, berdiskusi, dan memberi alasan dengan bukti.
2	PBL dan inkuiri sosial	Mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah.	Siswa mampu mengidentifikasi masalah, mencari data, dan menyusun solusi.
3	PjBL	Meningkatkan kreativitas dan kolaborasi.	Siswa menghasilkan produk digital secara berkelompok dan mempresentasikannya.
4	Literasi digital	Meningkatkan kemampuan mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi.	Siswa memilih sumber kredibel, menghindari plagiarisme, dan menjaga etika digital.
5	Asesmen autentik	Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang.	Portofolio, proyek, presentasi, dan refleksi menunjukkan perkembangan siswa.

Kebaruan artikel ini terletak pada penyusunan kerangka rekonstruksi yang mengaitkan lima komponen utama, yaitu tantangan masyarakat digital, pembaruan tujuan dan materi IPS, strategi pembelajaran aktif, literasi digital-kewargaan digital, serta asesmen autentik. Kerangka ini berbeda dari kajian yang hanya menempatkan teknologi sebagai media tambahan atau hanya membahas model pembelajaran tertentu. Dalam kerangka ini, teknologi ditempatkan sebagai bagian dari ekologi belajar yang harus dikendalikan oleh tujuan IPS dan nilai kewargaan. Implikasi praktisnya, guru dapat memulai rekonstruksi dari langkah sederhana, misalnya memilih satu isu sosial aktual, menyusun pertanyaan pemantik, menyediakan sumber digital yang kredibel, membimbing verifikasi informasi, meminta siswa membuat produk, lalu menilai proses dan refleksinya. Implikasi teoretisnya, pembelajaran IPS dapat dipahami sebagai ruang integrasi antara pendidikan sosial, literasi digital, dan karakter kewargaan. Dengan demikian, rekonstruksi pembelajaran IPS tidak hanya relevan untuk menjawab tuntutan teknologi, tetapi juga untuk memperkuat kualitas demokrasi, empati, dan tanggung jawab sosial siswa

(National Council for the Social Studies, 2013; Falloon, 2020; Vuorikari et al., 2022; UNESCO, 2023).

KESIMPULAN

Rekonstruksi pembelajaran IPS merupakan langkah strategis untuk mempersiapkan siswa sekolah dasar menghadapi masyarakat digital. Hasil kajian menunjukkan bahwa tantangan utama pembelajaran IPS meliputi perubahan informasi yang cepat, rendahnya literasi digital, pembelajaran yang masih berpusat pada guru, pemanfaatan media digital yang belum optimal, serta asesmen yang belum sepenuhnya menilai proses dan keterampilan sosial. Tantangan tersebut menuntut pembaruan menyeluruh terhadap tujuan, materi, strategi, media, dan penilaian pembelajaran IPS.

Rekonstruksi yang direkomendasikan menempatkan literasi digital sebagai poros pembelajaran IPS. Guru perlu mengembangkan pembelajaran berpusat pada siswa melalui PBL, PjBL, inkuiri sosial, integrasi media digital, refleksi nilai, dan asesmen autentik. Kerangka ini diharapkan mampu memperkuat kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan tanggung jawab sosial siswa. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya membantu siswa memahami konsep sosial, tetapi juga membentuk mereka menjadi warga negara digital yang etis, adaptif, dan peduli terhadap kehidupan masyarakat.

REKOMENDASI

Guru IPS disarankan memulai rekonstruksi pembelajaran dari isu sosial yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti hoaks, etika bermedia sosial, keberagaman budaya, perubahan ekonomi digital, dan kepedulian lingkungan. Sekolah perlu mendukung proses tersebut melalui pelatihan guru, penyediaan akses teknologi yang aman, kebijakan perlindungan data, dan budaya belajar kolaboratif. Peneliti selanjutnya dapat menguji kerangka ini melalui penelitian tindakan kelas, eksperimen, atau design-based research untuk mengetahui efektivitasnya terhadap literasi digital, berpikir kritis, dan karakter kewargaan siswa sekolah dasar.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang membantu proses penyusunan dan penelaahan naskah ini. Informasi pendanaan khusus dapat ditambahkan apabila tersedia.

REFERENSI

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Buchholz, B. A., DeHart, J., & Moorman, G. (2020). Digital citizenship during a global pandemic: Moving beyond digital literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 64(1), 11–17. <https://doi.org/10.1002/jaal.1076>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>

- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16, 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Jackman, J. A., Gentile, D. A., Cho, N.-J., & Park, Y. (2021). Addressing the digital skills gap for future education. *Nature Human Behaviour*, 5, 542–545. <https://doi.org/10.1038/s41562-021-01074-z>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. *Teaching and Teacher Education*, 67, 135–142. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Krippendorff, K. (2019). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). SAGE Publications.
- Milenkova, V., & Lendzhova, V. (2021). Digital citizenship and digital literacy in the conditions of social crisis. *Computers*, 10(4), 40. <https://doi.org/10.3390/computers10040040>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- National Council for the Social Studies. (2013). *The college, career, and civic life (C3) framework for social studies state standards*. NCSS.
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>
- OECD. (2019). *OECD future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. OECD Publishing.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital rights, digital citizenship and digital literacy: What's the difference? *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), 15–27. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.1.616>
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>

- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Sufyadi, S., Lambas, Rosdiana, T., Rochim, F. A. N., Novrika, S., Iswoyo, S., Hartini, Y., Primadonna, M., Mahardhika, R. L., & Mahardhika, I. M. (2021). Panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Susanto, A. (2016). Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Prenadamedia Group.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2021). Reimagining our futures together: A new social contract for education. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO Publishing.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321.
<https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens. Publications Office of the European Union.
<https://doi.org/10.2760/115376>
- Wiggins, G. (1990). The case for authentic assessment. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.7275/ffb1-mm19>
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal keterampilan abad ke-21 dan implementasinya dalam pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan Biologi, 1–18.