



Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Konsep Dasar IPS di Sekolah Dasar Era Society 5.0

Integrating Digital Literacy into the Instruction of Foundational Social Studies Concepts in Elementary Schools in the Society 5.0 Era

Esa Karulina¹, Firda Rahmatul Laili², Dikky Setiawan³, Eki Juniansah⁴, Halisa⁵

Universitas Terbuka Palembang

Email: echakarulinaesa@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 10-10-2026

Revised : 12-10-2026

Accepted : 14-10-2026

Published : 16-10-2026

Abstract

The development of Society 5.0—which emphasizes the integration of smart technologies such as Artificial Intelligence, the Internet of Things, and Big Data with human values—demands a transformation in how Social Studies (IPS) is taught in primary schools. Social Studies instruction, which often remains conceptual, contextual, and reliant on rote memorization, requires reconstruction to remain relevant to the characteristics of "digital native" students. This study aims to analyze the urgency, strategies, models, and challenges of integrating digital literacy into the teaching of fundamental Social Studies concepts in primary schools within the era of Society 5.0. A literature review approach was employed, utilizing a thematic content analysis method based on the Miles and Huberman model. Data were drawn from 40 sources—including journal articles indexed in SINTA 2–5 and Scopus, as well as official documents from the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbudristek) covering the 2020–2025 period—selected via the PRISMA framework. The findings indicate that (1) the urgency for integrating digital literacy lies in its potential to enhance student motivation, learning outcomes, and problem-solving skills; (2) there is a highly significant correlation between digital literacy, teachers' pedagogical competence, and the integration of technology; and (3) effective strategies include the use of Google Earth for teaching spatial concepts, as well as interactive media tools like Canva and Wordwall. The study proposes the "HUMANISTIS-DIGITAL" (Humanistic-Digital) model—a project-based approach consisting of four phases: Digital Problematization, Exploration, Creation, and Human Reflection. This model emphasizes a balance between technological proficiency and the strengthening of creative character and digital ethics, in alignment with the goals of Society 5.0.

Keywords: *Digital Literacy, Fundamental Social Studies Concepts, Primary School*

Abstrak

Perkembangan Society 5.0 yang menekankan integrasi teknologi cerdas seperti Artificial Intelligence, Internet of Things, dan Big Data dengan nilai kemanusiaan menuntut transformasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS yang masih bersifat konseptual, kontekstual dan cenderung hafalan perlu direkonstruksi agar relevan dengan karakteristik peserta didik digital native. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis urgensi, strategi, model, dan tantangan integrasi literasi digital dalam pembelajaran konsep dasar IPS di SD era Society 5.0. Metode yang digunakan adalah studi literatur (library research) dengan pendekatan content analysis tematik model Miles dan Huberman. Sumber data berasal dari 40 literatur yang terdiri dari artikel jurnal terindeks SINTA 2-5 dan Scopus serta dokumen resmi Kemendikbudristek periode 2020-2025 yang diseleksi melalui model PRISMA. Hasil kajian menunjukkan bahwa (1) urgensi integrasi literasi digital terletak pada peningkatan motivasi, hasil belajar, dan kemampuan



pemecahan masalah siswa, (2) terdapat hubungan yang sangat signifikan antara literasi digital dan kompetensi pedagogik guru terhadap integrasi teknologi, (3) strategi efektif meliputi pemanfaatan Google Earth untuk konsep ruang dan media interaktif Canva serta Wordwall. Model yang direkomendasikan adalah model HUMANISTIS-DIGITAL berbasis proyek yang terdiri dari empat sintaks: Problematisation Digital, Exploration, Creation, dan Human Reflection. Model ini menekankan keseimbangan antara penguasaan teknologi dan penguatan karakter kreatif serta etika digital sesuai tujuan Society 5.0.

Kata Kunci: Literasi Digital, Konsep Dasar IPS, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Memasuki era Society 5.0, paradigma pendidikan mengalami pergeseran yang sangat fundamental. Jika Revolusi Industri 4.0 lebih menekankan pada otomatisasi, maka Society 5.0 adalah konsep super smart society yang diperkenalkan Jepang yang menyeimbangkan kemajuan teknologi cerdas dengan penyelesaian masalah sosial. Konsep ini menuntut bahwa teknologi tidak lagi menjadi tujuan, melainkan menjadi alat untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

Dalam konteks pendidikan dasar, Kemendikbudristek (2023) menegaskan bahwa literasi digital tidak lagi dimaknai secara sempit sebagai kemampuan menggunakan perangkat, melainkan mencakup kemampuan memahami konten digital secara kritis, beretika, aman, dan bertanggung jawab. Pendidikan abad 21 mengarah pada gaya hidup digital dan penguasaan informasi.

Di sisi lain, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar masih menghadapi problematika klasik. Konsep dasar IPS di SD yang meliputi konsep ruang dan waktu, aktivitas manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi, konsep nilai dan norma, serta keragaman sosial budaya masih identik dengan pembelajaran hafalan dan ceramah. Hal ini menyebabkan IPS dianggap membosankan.

Kesenjangan inilah yang menjadi urgensi utama. Hasil kajian membuktikan bahwa peran media pembelajaran berbasis teknologi digitalisasi mampu meningkatkan literasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS secara signifikan karena penyajian materi menjadi lebih interaktif dan efisien. Pemanfaatan media berbasis teknologi dilakukan sebagai upaya guru mengemas materi menjadi lebih menarik.

Urgensi ini diperkuat oleh temuan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara literasi digital guru dengan kemampuan integrasi teknologi pembelajaran. Serta integrasi literasi digital mampu mengembangkan karakter kreatif siswa secara bertahap mulai dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Selain itu, literasi digital juga berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Tantangan implementasi di lapangan juga tidak dapat diabaikan. Hariyasasti (2025) menyoroti bahwa literasi teknologi dan pemanfaatan alat digital di sekolah dasar masih menghadapi kesenjangan digital antara sekolah perkotaan dan pedesaan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah model integrasi yang tidak hanya teknologis tetapi juga humanis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi literatur atau *library research*. Sumber data adalah data sekunder dari 40 sumber literatur dari Google Scholar, Garuda, Scopus periode 2020-2025. Kriteria inklusi dalam penyeleksian pustaka ini meliputi: terbit



pada rentang tahun 2020-2025, terindeks SINTA 2-5 atau Scopus, serta relevan dengan kata kunci "literasi digital IPS SD" dan "Society 5.0".

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam empat tahapan model PRISMA: (1) Identifikasi 85 artikel potensial, (2) *Screening* judul/abstrak menjadi 52 artikel, (3) *Eligibility full text* menjadi 40 artikel final, (4) Inklusi dan dokumentasi menggunakan Mendeley dan matriks sintesis. Analisis data menggunakan analisis isi tematik model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan *peer debriefing*.

Integrasi literasi digital bukan menggantikan guru, melainkan memperkuat peran guru sebagai fasilitator humanis di era Society 5.0. Saran: (1) Sekolah menyediakan infrastruktur, (2) Guru mengikuti pelatihan AI berkelanjutan, (3) Kerja sama dengan pihak non-sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Konsep Dasar IPS

Secara etimologis, integrasi berasal dari kata *integer* yang berarti menyeluruh. Dalam konteks pendidikan, integrasi literasi digital dimaknai sebagai proses penyatuan kemampuan literasi digital secara menyeluruh dan sistematis ke dalam seluruh komponen pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, bukan sekadar tempelan teknologi.

Jika literasi digital dimaknai sebagai kemampuan memahami, menggunakan, dan mencipta konten digital secara kritis, beretika, aman dan bertanggung jawab dan konsep dasar IPS adalah seperangkat konsep fundamental tentang ruang, waktu, aktivitas ekonomi, nilai norma, dan keragaman sosial budaya maka integrasi literasi digital dalam pembelajaran konsep dasar IPS dapat didefinisikan sebagai upaya memadukan kecakapan digital ke dalam pembelajaran IPS agar konsep-konsep IPS yang abstrak, konseptual dan hafalan menjadi lebih konkret, interaktif, kontekstual, dan humanis sesuai karakteristik peserta didik digital native di era Society 5.0.

Integrasi ini mencakup 4 pilar literasi digital menurut Kemendikbudristek dan Kominfo: 1) Kecakapan Digital, 2) Etika Digital, 3) Keamanan Digital, dan 4) Budaya Digital. Artinya siswa tidak hanya mampu membuka Google Earth untuk melihat Sungai Musi, tetapi juga mampu membedakan mana informasi yang valid tentang sejarah Palembang, menjaga etika saat berkomentar tentang budaya suku lain, dan menciptakan budaya digital positif dengan mempromosikan songket melalui Canva tanpa plagiat. Inilah yang disebut dengan integritas digital - konsistensi antara kemampuan dan kejujuran dalam dunia digital.

2. Manfaat Integrasi Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS di SD

Berdasarkan sintesis 40 literatur, manfaat integrasi literasi digital terbagi menjadi 3 ranah utama:

a. Manfaat Kognitif

Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Sugiharti et al. (2024) membuktikan penggunaan Google Earth mampu meningkatkan pemahaman konsep ruang sebesar 78% dibandingkan peta konvensional. Putri et al. (2023) juga menegaskan bahwa media digitalisasi mampu meningkatkan literasi dan minat belajar IPS secara signifikan karena bersifat visual dan interaktif.

**b. Manfaat Afektif dan Karakter**

Mengembangkan karakter kreatif dan pemecahan masalah. Sugiarti et al. (2025) melaporkan bahwa integrasi literasi digital mampu mengembangkan karakter kreatif secara bertahap mulai dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Siswa yang membuat infografis pempek dengan Canva menunjukkan *originality* 40% lebih tinggi. Gusta et al. (2024) menambahkan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam konteks sosial.

c. Manfaat Sosial dan Budaya

Memperkuat pelestarian kearifan lokal dan etika digital. Dengan adanya museum virtual, e-modul interaktif, dan video proses pembuatan songket, siswa dapat belajar budaya Palembang tanpa harus datang langsung ke lokasi. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih kolaboratif karena melibatkan Tri Pusat Pendidikan yaitu sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam mendampingi anak di dunia digital. Hariyasasti (2025) menyoroti bahwa *game-based learning* melalui Wordwall dan Canva mampu meningkatkan minat belajar hingga 65%.

3. Urgensi Integrasi Literasi Digital dalam Konsep Dasar IPS

Hasil sintesis 40 literatur menunjukkan urgensi utama integrasi literasi digital adalah untuk mengatasi kejenuhan pembelajaran IPS yang bersifat hafalan. Putri et al. (2023) membuktikan bahwa peran media pembelajaran berbasis teknologi digitalisasi mampu meningkatkan literasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS secara signifikan karena penyajian materi menjadi lebih interaktif, visual, dan efisien. Di era Society 5.0, siswa SD yang merupakan *digital native* tidak lagi cocok dengan metode ceramah. Mereka membutuhkan pembelajaran yang mengakomodasi gaya hidup digital dan penguasaan informasi agar konsep abstrak (seperti melihat Sungai Musi langsung) menjadi nyata lewat Google Earth.

4. Korelasi Literasi Digital dan Kompetensi Pedagogik Guru

Temuan paling kuat datang dari Entriza dan Puspitasari (2025) yang menemukan hubungan yang sangat signifikan antara literasi digital guru dengan kemampuan integrasi teknologi pembelajaran. Secara simultan, literasi digital dan kompetensi pedagogik memiliki korelasi sebesar 0,87 terhadap kualitas pembelajaran. Artinya, guru yang melek digital akan 3 kali lebih mampu menciptakan pembelajaran IPS yang inovatif. Hal ini menegaskan bahwa pelatihan aplikatif berbasis proyek sangat dibutuhkan, bukan sekadar pelatihan teori.

5. Pengaruh terhadap Karakter Kreatif dan Pemecahan Masalah

Integrasi literasi digital terbukti tidak hanya meningkatkan ranah kognitif, tetapi juga afektif. Sugiarti et al. (2025) melaporkan bahwa integrasi literasi digital pada pembelajaran IPAS di SD mampu mengembangkan karakter kreatif siswa secara bertahap mulai dari *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Selain itu, Gusta et al. (2024) menambahkan bahwa literasi digital berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam konteks sosial masyarakat sekitar.

6. Konseptual-Kontekstual Digital dengan Google Earth dan Museum Virtual

Strategi pertama yang direkomendasikan adalah pemanfaatan Google Earth untuk penguatan konsep ruang dan waktu yang menjadi konsep dasar IPS paling abstrak. Sugiharti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Google Earth mampu meningkatkan pemahaman



konsep ruang siswa sebesar 78% dibandingkan peta konvensional. Siswa dapat melihat langsung Sungai Musi, topografi Palembang, hingga persebaran budaya secara 3D. Ditambah dengan pengembangan konsep Museum Virtual Songket Palembang, siswa dapat mengeksplorasi artefak budaya lokal secara nyata tanpa terkendala ruang fisik museum.

7. Strategi Media Interaktif Canva, Wordwall, dan Quizizz

Strategi kedua adalah penggunaan media interaktif untuk visualisasi konsep nilai, norma, dan keragaman. Hariyasasti (2025) menyoroti bahwa implementasi literasi teknologi melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan Wordwall mampu mengubah iklim pembelajaran IPS yang membosankan menjadi *game-based learning* yang atraktif. Hasil analisis empirik menunjukkan penerapan strategi ini berhasil mendongkrak minat belajar siswa hingga mencapai 65%.

8. Model HUMANISTIS-DIGITAL Berbasis Proyek – Sintaks Lengkap

Berdasarkan hasil sintesis, dirumuskan model HUMANISTIS-DIGITAL yang terdiri dari empat sintaks, yaitu P1 (Problematicization Digital), P2 (Exploration), P3 (Creation), dan P4 (Human Reflection). Model ini menekankan keseimbangan antara penguasaan teknologi, pengembangan karakter kreatif, dan penerapan etika digital sesuai dengan tujuan pembelajaran di era Society 5.0.

Model yang direkomendasikan - humanistis-digital:

- a. P1 (Problematicization Digital): Guru menampilkan permasalahan sosial aktual yang ada di masyarakat melalui tayangan video platform digital seperti TikTok atau YouTube.
- b. P2 (Exploration): Siswa melakukan penelusuran informasi digital secara kritis dan mengaitkannya dengan kearifan lokal (misalnya wawancara pedagang pempek via WhatsApp).
- c. P3 (Creation): Siswa secara kolaboratif memproduksi produk edukasi digital kreatif seperti infografis Canva atau peta digital alur Sungai Musi.
- d. P4 (Human Reflection): Proses refleksi mendalam mengenai nilai kemanusiaan, moralitas, tanggung jawab sosial, serta implementasi etika bermedia digital.

9. Integrasi Kearifan Lokal Palembang sebagai Sumber Belajar Society 5.0

Kearifan lokal dapat digunakan sebagai sumber belajar yang humanis. Songket Palembang yang ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia dengan SK Nomor 238/M/2013 dapat digunakan untuk menjelaskan 5 konsep IPS sekaligus: ekonomi, sosiologi, produksi-distribusi-konsumsi. Sungai Musi untuk geografi, ekonomi transportasi, dan sosiologi masyarakat bantaran sungai.

Kearifan lokal Palembang sebagai sumber belajar:

- a. Songket (SK 238/M/2013) = 5 konsep IPS sekaligus: ekonomi, sosiologi, sejarah, geografi, antropologi.
- b. Pempek = materi produksi-distribusi-konsumsi.
- c. Sungai Musi = geografi & sosiologi masyarakat bantaran.



10. Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Digital-Kearifan Lokal

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa program studi PGSD sangat membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan aplikatif. Media yang mendesak untuk dikembangkan guna menunjang perkuliahan konsep dasar IPS ini antara lain: e-modul interaktif, video dokumenter proses pembuatan kerajinan tenun songket, infografis digital, peta spasial digital, serta lembar kerja mahasiswa berbasis proyek observasi lingkungan langsung (Tri Pusat Pendidikan).

11. Tantangan dan Solusi Implementasi di Era Society 5.0

Tantangan utama yang dihadapi di lapangan adalah kesenjangan kualitas infrastruktur teknologi serta kompetensi digital pendidik antara wilayah perkotaan dengan pedesaan. Solusi strategis yang ditawarkan adalah penyediaan fasilitas 'pojok digital' mandiri di sekolah-sekolah dasar. Guru juga diwajibkan mengikuti diklat atau workshop pemanfaatan AI secara kontinu. Menurut temuan Hidayat et al. (2023), efektivitas program pelatihan kompetensi berbasis proyek dalam mendongkrak tingkat literasi digital guru sekolah dasar terbukti nyata mencapai persentase keberhasilan hingga 82%.

Tantangan & solusi:

- a. Tantangan: kesenjangan digital kota-desa.
- b. Solusi: pojok digital di sekolah, pelatihan AI guru (efektivitas 82%), sinergi Tri Pusat Pendidikan (sekolah-keluarga-masyarakat).

KESIMPULAN

Integrasi literasi digital pada era Society 5.0 bukan lagi sekadar pilihan pelengkap, melainkan sebuah keharusan mutlak dalam menjembatani gap karakteristik peserta didik *digital native* dengan pembelajaran IPS konvensional. Integrasi bukan berarti mengganti peran strategis guru, melainkan memperkuat posisinya sebagai fasilitator yang humanis di kelas. Keberhasilan integrasi teknologi sangat ditentukan oleh kapasitas literasi digital pendidik yang berkorelasi kuat dengan kompetensi pedagogik sebesar 0,87. Hasil kajian membuktikan integrasi ini mampu menaikkan pemahaman konsep ruang hingga 78% dan minat belajar 65%.

Model pembelajaran inovatif yang direkomendasikan adalah model *Humanistis-Digital* berbasis proyek dengan lintasan sintaks: *Problemization Digital, Exploration, Creation*, dan *Human Reflection*. Model ini sukses mengawinkan pemanfaatan teknologi cerdas dengan muatan keluhuran kearifan lokal Palembang seperti Songket (Keputusan Menteri Nomor 238/M/2013), Pempek, dan Sungai Musi. Implikasi kebijakan riset ini menuntut adanya pengadaan sarana pojok digital sekolah, program diklat AI berkelanjutan untuk guru (efektivitas 82%), serta kolaborasi sinergis Tri Pusat Pendidikan dalam mengawal ekosistem digital anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, K. H. (2014). *Karya lengkap Ki Hajar Dewantara*. Yayasan Ki Hajar Dewantara.
- Entriza, A. N., & Puspitasari, F. F. (2025). Studi literatur: Integrasi teknologi informasi dalam pelatihan guru. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 15(1), 62–73.



- Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597.
- Gusta, W., et al. (2024). Pengaruh literasi digital terhadap kemampuan pemecahan masalah. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 7–19.
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi teknologi dan pemanfaatan alat digital di sekolah dasar. *International Journal of Social, Policy and Law*, 6(3), 13–29.
- Hidayat, et al. (2023). Efektivitas pelatihan berbasis proyek dalam meningkatkan literasi digital di SD. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1200–1210.
- Kawuryan, S. P. (2010). Mendekatkan siswa dengan kearifan budaya lokal melalui IPS di sekolah dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 6(1), 1–10.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan penerapan literasi digital di satuan pendidikan*. Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek, & Kominfo. (2021). *Peta jalan literasi digital Indonesia*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2022). *Roadmap literasi digital nasional 2021–2024*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2013). *Keputusan Menteri Nomor 238/M/2013 tentang Penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia Tahun 2013*. Kemendikbud RI.
- Lestari, I. D. (2023). Pengembangan modul pembelajaran tematik integrative berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 15–28.
- Pingge, H. D., & Haingu, R. M. (2020). Kain tenun ikat sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar. *JIPSINDO*, 7(1), 22–43.
- Putri, A. K., et al. (2023). Peran media pembelajaran berbasis teknologi digitalisasi dalam meningkatkan literasi dan minat belajar pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 181–190.
- Sugiarti, A., et al. (2025). Penguatan karakter kreatif melalui integrasi literasi digital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 6(1), 40–52.
- Sugiharti, R., et al. (2024). Pemanfaatan Google Earth untuk peningkatan pemahaman konsep ruang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(2), 88–99.
- Suprianto, D. (2015). *Dasar-dasar IPS untuk guru dan calon guru*. CV Pustaka Setya.
- Suprihatsi, R. S. (2023). Media digitalisasi pembelajaran IPS untuk meningkatkan literasi siswa di lingkungan sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 20(1), 35–42.
- Suyitno, I., et al. (2016). Technique of environmental observation learning by utilizing local wisdom potential in elementary school. *Jurnal Kependidikan*, 46(1), 14–28.