ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIGITAL TERHADAP LITERASI SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V

Fitria Nilda[1], Siti Aisyah[2], Hafiz Hidayat[3]
Pendidikan Dasar, Universitas Adzkia[1,2,3]
e-mail: fitrianilda102@gmail.com

Diterima: *14/09/2026*; Direvisi: *06/11/2026*; Diterbitkan: *15/11/2026*

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan siswa menganalisis persoalan sosial secara kritis dan menghubungkan materi pembelajaran dengan realitas kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif digital berbasis analisis isu sosial aktual terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif digital dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket literasi sosial dan tes hasil belajar IPS, kemudian dianalisis menggunakan *Independent Sample t-test* dan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan literasi sosial yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *t* sebesar 14,547 dan signifikansi <0,001. Hasil belajar IPS juga menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai *t* sebesar 8,291 dan signifikansi <0,001. Secara deskriptif, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77,58, sedangkan kelas kontrol sebesar 37,46. Hasil uji MANOVA menunjukkan nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,121, F sebesar 145,033, dan signifikansi <0,001, dengan *Partial Eta Squared* sebesar 0,879. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif digital berbasis analisis isu sosial aktual memberikan pengaruh signifikan terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS secara simultan.
Kata kunci: *Hasil Belajar IPS, Isu Sosial Aktual, Literasi Sosial, Media Interaktif Digital, Sekolah Dasar.*

ABSTRACT

Social Studies learning in elementary schools still faces challenges in developing students' abilities to critically analyze social issues and connect learning materials with real-life situations. This study aims to examine the effect of using interactive digital media based on the analysis of current social issues on students' social literacy and Social Studies learning outcomes in Grade V of elementary school. The study employed a quantitative approach using a Posttest-Only Control Group Design. The research subjects consisted of an experimental group that received instruction using interactive digital media and a control group that received conventional instruction. Data were collected through a social literacy questionnaire and a Social Studies achievement test and were subsequently analyzed using an Independent Samples t-test and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). The results showed a significant difference in social literacy between the experimental and control groups, with a t-value of 14.547 and a significance level of <0.001. Social Studies learning outcomes also differed significantly between the two groups, with a t-value of 8.291 and a significance level of <0.001. Descriptively, the mean Social Studies learning outcome score was 77.58 in the experimental group, compared with 37.46 in the control group. The MANOVA results indicated a Wilks'

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Lambda value of 0.121, an F-value of 145.033, and a significance level of <0.001, with a Partial Eta Squared of 0.879. These findings indicate that interactive digital media based on the analysis of current social issues has a significant effect on students' social literacy and Social Studies learning outcomes simultaneously.
Keywords: *Current Social Issues, Elementary School, Interactive Digital Media, Social Literacy, Social Studies Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan perubahan karakteristik kehidupan sosial membawa konsekuensi terhadap cara peserta didik memperoleh, memahami, dan menggunakan informasi (Arbi & Amrullah, 2024). Pendidikan tidak lagi cukup diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga perlu membentuk kemampuan peserta didik dalam menganalisis informasi, memahami persoalan sosial, serta mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang rasional. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kebutuhan tersebut menjadi relevan karena materi pembelajaran berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan berbagai persoalan yang berkembang di lingkungan peserta didik. Pembelajaran IPS dapat menjadi ruang bagi peserta didik untuk memahami realitas sosial melalui proses pengamatan, analisis, dan pengambilan keputusan terhadap persoalan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (National Council for the Social Studies, 2013).

Penguatan kemampuan tersebut membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berhadapan dengan persoalan sosial secara kontekstual. Isu sosial aktual dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran karena memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan realitas yang mereka kenal (Rosyad et al., 2026). Ketika peserta didik dihadapkan pada suatu persoalan, proses pembelajaran dapat diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, memahami penyebab, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan merumuskan alternatif penyelesaian. Pembelajaran semacam ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan penalaran dalam memahami persoalan publik, sekaligus membangun keterlibatan mereka sebagai bagian dari masyarakat (Hess & McAvoy, 2015).

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang dapat mendukung proses tersebut. Media digital memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, maupun aktivitas interaktif sehingga informasi tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal. Namun, penggunaan media digital tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Media perlu dirancang dengan mempertimbangkan bagaimana peserta didik memilih, mengorganisasi, dan menghubungkan informasi yang diterima (Diniyah et al., 2025). Prinsip pembelajaran multimedia menunjukkan bahwa penggunaan unsur verbal dan visual secara tepat dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan penyajian informasi melalui kata-kata saja (Mayer, 2014). Kesiapan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi digital dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran menjadi faktor penting yang berkaitan dengan pencapaian hasil belajar dalam lingkungan pembelajaran elektronik (Kim et al., 2019).

Dalam konteks IPS, media interaktif digital juga memiliki peluang untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan persoalan sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Aktivitas digital yang memungkinkan siswa membaca kasus, mengamati informasi visual, menjawab pertanyaan, memberikan pilihan, dan memperoleh umpan balik dapat membuat proses belajar lebih partisipatif. Penelitian mengenai penggunaan media

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

interaktif pada pembelajaran sekolah dasar menunjukkan bahwa integrasi perangkat digital dalam pembelajaran dapat mendukung keterlibatan siswa sekaligus memberikan ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kritis ketika aktivitas yang diberikan diarahkan pada proses analisis, bukan sekadar penggunaan teknologi (Lin et al., 2012).

Kebutuhan tersebut terlihat dalam kondisi pembelajaran IPS kelas V di SDN 01 Lembah Melintang. Hasil observasi pada 9–12 Februari 2026 menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung menggunakan pola ekspositori dengan buku teks dan lembar kerja sebagai sumber utama. Dari empat pertemuan yang diamati, tiga pertemuan berlangsung dengan pola penjelasan guru yang kemudian dilanjutkan dengan tugas tertulis. Diskusi kelas masih terbatas pada klarifikasi jawaban, sedangkan kegiatan yang secara khusus mengarahkan peserta didik untuk menganalisis kasus sosial aktual belum terstruktur dalam perangkat pembelajaran yang digunakan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang untuk memperluas penggunaan media dan aktivitas pembelajaran yang memberikan pengalaman analitis kepada peserta didik.

Permasalahan tersebut juga terlihat pada kemampuan peserta didik ketika berhadapan dengan persoalan sosial. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VA dan VB, siswa pada umumnya telah mampu mengenali dan menyebutkan masalah sosial yang terdapat dalam suatu kasus, tetapi masih mengalami kesulitan ketika harus menjelaskan penyebab secara runtut, menghubungkan faktor yang memengaruhi masalah, mengusulkan solusi, serta mempertimbangkan lebih dari satu perspektif. Argumentasi siswa juga belum selalu didukung oleh fakta atau alasan yang kuat. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sosial dapat memberikan hasil yang lebih baik ketika dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar cetak dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik (Sariyatun et al., 2021).

Kondisi capaian belajar IPS turut memperlihatkan perlunya penguatan proses pembelajaran. Data nilai sumatif menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas VA, hanya 8 siswa (36,36%) yang mencapai KKTP, sedangkan 14 siswa (63,64%) belum mencapai KKTP. Sementara itu, dari 21 siswa kelas VB, sebanyak 6 siswa (28,57%) telah mencapai KKTP, sedangkan 15 siswa (71,43%) belum mencapai KKTP. Secara keseluruhan, dari 43 siswa pada kedua kelas tersebut, hanya 14 siswa (32,56%) yang mencapai KKTP, sementara 29 siswa (67,44%) belum mencapai ketuntasan. Kedua kelas menunjukkan kecenderungan capaian belajar IPS yang relatif rendah sehingga persoalan pembelajaran tidak hanya muncul pada satu kelas tertentu. Temuan penelitian lain pada jenjang sekolah dasar juga menunjukkan bahwa penggunaan media daring dapat membantu mengembangkan kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan penarikan kesimpulan peserta didik, meskipun pengembangannya tetap memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai (Susanto & Hapudin, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif digital menjadi relevan untuk diuji dalam pembelajaran IPS, khususnya ketika media tersebut dikaitkan dengan isu sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Dalam penelitian ini, isu *bullying* digunakan sebagai konteks karena merupakan persoalan yang dapat ditemui dalam lingkungan sekolah dan memungkinkan peserta didik untuk menganalisis bentuk masalah, penyebab, dampak, serta alternatif tindakan yang dapat dilakukan. Penelitian mengenai bahan ajar digital interaktif berbasis isu sosial pada siswa sekolah dasar menunjukkan adanya potensi peningkatan kemampuan siswa dalam memahami informasi berbasis isu dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas yang aktif dan interaktif (Rahayu et al., 2026). Oleh sebab itu, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif digital terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 01 Lembah Melintang.

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*) untuk menganalisis pengaruh media interaktif digital berbasis analisis isu sosial aktual terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif digital berbasis analisis isu sosial aktual dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Desain yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Group Design*, sehingga pengukuran dilakukan setelah perlakuan diberikan. Pemilihan desain ini disesuaikan dengan kondisi kelas yang telah terbentuk di sekolah dan memungkinkan perbandingan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah intervensi diberikan (Ary et al., 2019).

Populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN 01 Lembah Melintang yang terdiri atas kelas VA dan VB. Sampel ditentukan menggunakan teknik *sampling jenuh*, dengan melibatkan seluruh siswa yang menjadi bagian dari kelompok penelitian. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol. Penetapan kelompok dilakukan melalui pengundian terhadap kelas yang tersedia, dengan mempertimbangkan karakteristik kedua kelas yang relatif setara berdasarkan hasil belajar, keaktifan, dan kemampuan akademik. Dalam penelitian pendidikan, penggunaan kelas yang telah terbentuk merupakan salah satu karakteristik yang umum ditemukan dalam eksperimen semu karena randomisasi individual sering kali sulit diterapkan pada kondisi pembelajaran nyata (Fraenkel et al., 2019).

Data penelitian diperoleh melalui kuesioner penilaian literasi sosial, tes hasil belajar IPS, observasi, dan dokumentasi. Literasi sosial diukur melalui tugas analisis kasus *bullying* yang mencakup kemampuan mengidentifikasi masalah sosial, menganalisis hubungan sebab-akibat, mengemukakan alternatif solusi, memberikan argumentasi berbasis fakta, serta mempertimbangkan berbagai perspektif. Instrumen literasi sosial terdiri atas 12 pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator Zygmunt dan Clark (2016). Sementara itu, hasil belajar IPS diukur menggunakan tes yang terdiri atas 30 butir soal, yaitu 27 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian, yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator materi. Instrumen pendukung berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan dan aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Tabel 1. Data Penelitian

Variabel	Instrumen	Indikator/Bentuk	Jumlah
Literasi sosial	Kuesioner penilaian	Identifikasi masalah, sebab-akibat, solusi, argumentasi berbasis fakta, dan berbagai perspektif	12 pernyataan
Hasil belajar IPS	Tes tertulis	Mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan	30 soal
Aktivitas pembelajaran	Observasi	Keterlibatan, partisipasi, argumentasi, dan respons siswa	Lembar observasi
Data pendukung	Dokumentasi	Data siswa, perangkat pembelajaran, hasil tes, dan kegiatan penelitian	—

Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh 12 butir instrumen literasi sosial dinyatakan valid dengan nilai

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

r hitung 0,455–0,655 lebih besar daripada *r* tabel 0,301, sedangkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,819 menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi. Pada instrumen hasil belajar IPS, seluruh 30 butir soal juga dinyatakan valid dengan nilai *r* hitung 0,391–0,714, sedangkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,906 menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi. Uji tingkat kesukaran menunjukkan seluruh butir soal berada pada kategori sedang, sementara uji daya pembeda menunjukkan 22 butir berada pada kategori baik dan 8 butir pada kategori cukup. Data penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Uji prasyarat meliputi Shapiro-Wilk untuk normalitas dan *Levene's Test* untuk homogenitas, sedangkan pengujian perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test*. Pengaruh media terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS secara simultan dianalisis menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA), dengan taraf signifikansi 0,05 (Ghozali, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V sekolah dasar dengan desain *Posttest-Only Control Group Design*. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran IPS menggunakan media interaktif digital berbasis analisis isu sosial aktual, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Pelaksanaan pada kelas eksperimen dilakukan pada 18 Juli 2026 dan kelas kontrol pada 25 Juli 2026. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* hasil belajar IPS dan angket literasi sosial sebagai instrumen pengumpulan data.

Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu orientasi terhadap isu sosial aktual, eksplorasi materi, analisis isu sosial, presentasi hasil analisis, serta refleksi dan evaluasi. Media menyajikan materi melalui teks ringkas, gambar, ilustrasi, animasi, video, dan menu interaktif. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, penyebab, dampak, pihak yang terlibat, serta alternatif solusi terhadap isu sosial yang disajikan. Selama pembelajaran, siswa terlihat aktif mengoperasikan media, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan permasalahan dengan pengalaman sehari-hari.

Pada kelas kontrol, pembelajaran menggunakan metode konvensional melalui ceramah, tanya jawab, buku paket, latihan, dan refleksi. Guru menjadi sumber informasi utama, sedangkan siswa mendengarkan penjelasan, mencatat materi, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan latihan secara mandiri. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, kedua kelas mengerjakan instrumen yang sama, yaitu *posttest* hasil belajar IPS dan angket literasi sosial.

Data literasi sosial menunjukkan bahwa respons siswa kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada berbagai indikator. Pada kemampuan mengidentifikasi tindakan dan masalah utama *bullying*, rata-rata respons kelas eksperimen masing-masing sebesar 4,14 dan 4,27, sedangkan kelas kontrol sebesar 3,10 dan 2,90. Perbedaan juga terlihat pada kemampuan menjelaskan faktor penyebab, dampak, hubungan sebab-akibat, solusi, argumentasi, penggunaan fakta, pemahaman kondisi korban dan pelaku, serta penghargaan terhadap pendapat orang lain.

Tabel 2. Deskripsi Data Literasi Sosial

Indikator Literasi Sosial	Eksperimen	Kontrol
Mengidentifikasi tindakan *bullying*	4,14	3,10
Menentukan masalah utama	4,27	2,90
Menjelaskan faktor penyebab	4,05	2,95

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Menjelaskan dampak	3,82	3,00
Menjelaskan hubungan sebab-akibat	4,00	3,19
Memberikan solusi	4,18	3,05
Menentukan solusi pencegahan	4,00	2,71
Menjelaskan alasan solusi	4,23	3,19
Menggunakan fakta relevan	3,82	3,14
Memahami kondisi korban	3,86	3,00
Memahami faktor pelaku	3,82	2,67
Menghargai pendapat orang lain	3,82	2,67

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar IPS juga menunjukkan perbedaan capaian antara kedua kelompok. Pada kelompok soal C1, persentase jawaban benar kelas eksperimen berada pada rentang 72,73%–81,82%, sedangkan kelas kontrol berada pada rentang 33,33%–47,62%. Pada kelompok C2, persentase kelas eksperimen berada pada rentang 68,18%–86,36%, sedangkan kelas kontrol 19,05%–38,10%. Pada kelompok C3, capaian kelas eksperimen berada pada rentang 50,00%–86,36%, sedangkan kelas kontrol 19,05%–47,62%. Adapun pada kelompok C4, kelas eksperimen memperoleh persentase 68,18%–90,91%, sedangkan kelas kontrol 28,57%–52,38%.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar

Aspek Hasil Belajar	Eksperimen	Kontrol
C1 – Mengingat	72,73%–81,82%	33,33%–47,62%
C2 – Memahami	68,18%–86,36%	19,05%–38,10%
C3 – Menerapkan	50,00%–86,36%	19,05%–47,62%
C4 – Menganalisis	68,18%–90,91%	28,57%–52,38%
Uraian	77,27%–81,82%	28,57%–38,10%

Secara deskriptif, kelas eksperimen memperoleh rata-rata hasil belajar IPS sebesar 77,58 dengan nilai minimum 53,33 dan maksimum 93,33 serta simpangan baku 12,69. Kelas kontrol memperoleh rata-rata 37,46 dengan nilai minimum 6,67 dan maksimum 70,00 serta simpangan baku 18,62. Selisih rata-rata kedua kelompok mencapai 40,12 poin, sedangkan simpangan baku yang lebih rendah pada kelas eksperimen menunjukkan penyebaran nilai yang lebih kecil.

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Nilai signifikansi hasil belajar IPS pada kelas eksperimen sebesar 0,063 dan kelas kontrol sebesar 0,385, sedangkan literasi sosial masing-masing sebesar 0,617 dan 0,771. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen, dengan nilai signifikansi 0,083 untuk hasil belajar IPS dan 0,440 untuk literasi sosial.

Tabel 4. Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk Eksperimen	Sig.	Shapiro-Wilk Kontrol	Sig.	Keterangan
Hasil belajar IPS	0,063		0,385		Normal
Literasi sosial	0,617		0,771		Normal

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

Tabel 5. Uji homogenitas

Variabel	Levene Sig.	Keterangan
Hasil belajar IPS	0,083	Homogen
Literasi sosial	0,440	Homogen

Hasil *Independent Sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan literasi sosial yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *Levene's Test* sebesar 0,440 menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen, sedangkan nilai *t* sebesar 14,547 dengan df 41 dan *Sig. (2-tailed)* <0,001. Nilai *Mean Difference* sebesar 12,468 menunjukkan selisih rata-rata literasi sosial sebesar 12,47 poin dengan interval kepercayaan 95% sebesar 10,737–14,198.

Tabel 6. Uji t

Statistik	Nilai
Levene's Test (Sig.)	0,440
t	14,547
df	41
Sig. (2-tailed)	<0,001
Mean Difference	12,468
95% CI	10,737–14,198

Pengujian terhadap hasil belajar IPS juga menunjukkan perbedaan yang signifikan. Nilai *Levene's Test* sebesar 0,083 menunjukkan varians kedua kelompok homogen. Nilai *t* sebesar 8,291 dengan df 41 dan *Sig. (2-tailed)* < 0,001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selisih rata-rata sebesar 12,035 dan interval kepercayaan 95% sebesar 9,103–14,966 menunjukkan arah perbedaan yang positif pada kelompok eksperimen.

Tabel 7. Uji t

Statistik	Nilai
Levene's Test (Sig.)	0,083
t	8,291
df	41
Sig. (2-tailed)	<0,001
Mean Difference	40,12
95% CI	9,103–14,966

Pembahasan

Hasil MANOVA menunjukkan bahwa media interaktif digital berbasis analisis isu sosial aktual memberikan pengaruh secara simultan terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS. Nilai *Wilks' Lambda* sebesar 0,121, F sebesar 145,033, dan signifikansi <0,001 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kedua variabel dependen secara bersama-sama. Nilai *Partial Eta Squared* sebesar 0,879 menunjukkan ukuran pengaruh yang sangat besar berdasarkan interpretasi yang digunakan dalam penelitian.

Pembelajaran menggunakan media interaktif digital berpengaruh terhadap literasi sosial karena siswa memperoleh kesempatan untuk berhadapan langsung dengan isu sosial yang dekat

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

dengan kehidupan mereka. Aktivitas mengamati kasus, mengidentifikasi masalah, mendiskusikan penyebab dan dampak, serta menyusun solusi memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan memahami fenomena sosial. Adoe et al. (2025) menunjukkan bahwa *digital storytelling* dalam pembelajaran IPS dapat mendukung literasi sosial melalui penyajian peristiwa sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, terutama pada kemampuan siswa menghubungkan materi IPS dengan persoalan sosial yang mereka temui.

Perbedaan literasi sosial juga terlihat dari proses pembelajaran di kelas eksperimen. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam diskusi kelompok, menyampaikan pendapat, memberikan alasan, mempertimbangkan pendapat teman, dan mempresentasikan hasil analisis. Pola aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang didominasi penjelasan guru. Tauhid (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital dapat mendukung kemampuan berpikir, berkomunikasi, berkolaborasi, dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab; aspek-aspek tersebut tampak dalam aktivitas analisis isu sosial yang dilakukan siswa pada kelas eksperimen.

Penggunaan media interaktif digital juga berkaitan dengan peningkatan hasil belajar IPS. Rata-rata kelas eksperimen mencapai 77,58, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 37,46, sementara hasil uji *t* menunjukkan perbedaan yang signifikan. Penyajian materi melalui gambar, ilustrasi, animasi, video, dan kasus sosial membuat konsep IPS disajikan secara lebih konkret serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep dengan situasi yang mereka kenal. Dewi et al. (2025) menemukan bahwa media pembelajaran digital berbasis peta kelompok etnis dapat membantu siswa memahami konsep IPS dan meningkatkan hasil belajar melalui penyajian materi yang visual dan interaktif.

Hasil pada kemampuan menerapkan dan menganalisis menunjukkan bahwa media yang digunakan tidak hanya mendukung penguasaan konsep dasar, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk menggunakan pengetahuan dalam menghadapi situasi sosial. Pada soal C4, misalnya, kelas eksperimen memperoleh persentase jawaban benar hingga 90,91%, sedangkan kelas kontrol mencapai 52,38%. Pradipta et al. (2025) melaporkan bahwa *interactive e-book* berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesamaan tersebut terlihat pada penggunaan permasalahan sebagai stimulus yang mendorong siswa menerapkan pengetahuan untuk menentukan tindakan atau solusi.

Pengaruh simultan terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS menunjukkan bahwa kedua capaian tersebut berkembang dalam proses pembelajaran yang sama. Media interaktif menyediakan materi untuk membangun pemahaman konseptual sekaligus kasus yang mendorong siswa mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, berdiskusi, dan mengambil keputusan. Saprudin dan Pratama (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *website* dapat memberikan pengaruh terhadap lebih dari satu capaian pembelajaran secara simultan melalui analisis MANOVA. Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian ini karena perlakuan yang sama menghasilkan perbedaan pada literasi sosial dan hasil belajar IPS secara bersama-sama.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital berbasis analisis isu sosial aktual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap literasi sosial dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. Hasil *Independent Sample t-test* menunjukkan adanya

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
Vol. 7, No. 1, November 2026-Januari 2027
e-ISSN: 2774-7034 | p-ISSN: 2774-8014
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/elementary

perbedaan yang signifikan pada literasi sosial maupun hasil belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan hasil *MANOVA* menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut juga berbeda secara simultan. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif digital yang memadukan materi IPS dengan isu sosial aktual dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Siswa memperoleh kesempatan untuk memahami materi sekaligus mengidentifikasi, menganalisis, mendiskusikan, dan merespons persoalan sosial yang disajikan dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif digital berbasis isu sosial aktual dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, terutama untuk mengintegrasikan penguasaan materi dengan pengembangan literasi sosial. Implementasinya perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, ketersediaan sarana digital, serta isu sosial yang relevan dengan lingkungan peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan media pada materi IPS, jenjang, dan konteks sekolah yang berbeda serta mengkaji dampaknya terhadap kemampuan lain, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

Adoe, T. Y., Sampe, M., Koroh, T. R., & Bulu, V. R. (2025). Inovasi Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Literasi Sosial Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, *1*(1), 146-162. https://doi.org/10.64690/jakap.v1i1.905

Arbi, Z. F., & Amrullah, A. (2024). Transformasi sosial dalam pendidikan karakter di era digital: Peluang dan tantangan. *Social Studies in Education*, *2*(2), 191-206. https://doi.org/10.15642/sse.2024.2.2.191-206

Ary, D., Jacobs, L. C., Irvine, C. K. S., & Walker, D. A. (2019). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.

Dewi, N. N. A. C., Agung, A. A. G., & Astawan, I. G. (2025). Ethnic Group Map Learning Media Based on the Global Diversity of Bhinneka Tunggal Ika in Social Studies for Grade V Elementary School Students. *Jurnal Edutech Undiksha*, *13*(1), 127-136. https://doi.org/10.23887/jeu.v13i1.92710

Diniyah, N., Sholikhah, M. A., Fasya, Z., & Purwodidodo, A. (2025). Upaya Memilih Teknologi yang Tepat untuk Mendukung Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, *11*(2), 127-138. https://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/article/view/428

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). How to design and evaluate research in education (10th ed.). McGraw-Hill.

Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hess, D. E., & McAvoy, P. (2015). The political classroom: Evidence and ethics in democratic education. Routledge.

Kim, H. J., Hong, A. J., & Song, H. D. (2019). The roles of academic engagement and digital readiness in students' achievements in university e-learning environments.

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794

International Journal of Educational Technology in Higher Education, *16*(1), 1-18. https://doi.org/10.1186/s41239-019-0152-3

Lin, C. P., Wong, L. H., & Shao, Y. J. (2012). Comparison of 1: 1 and 1: m CSCL environment for collaborative concept mapping. *Journal of Computer Assisted Learning*, *28*(2), 99-113. https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2011.00421.x

Mayer, R. E. (2014). The Cambridge handbook of multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

National Council for the Social Studies. (2013). The college, career, and civic life (C3) framework for social studies state standards. NCSS.

Pradipta, I. K. R., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2025). E-Book Interactive Problem Based Learning of the History of the Indonesian Nation's Struggle Material in Science Learning to Improve the Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students: Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *13*(1), 12-22. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.92421

Rahayu, G. D. S., Jayadinata, A. K., & Kelana, J. B. (2026). Interactive Digital Multimodal Teaching Materials Based on Socio-Scientific Issues to Improve the Ability to Read Socio-Scientific Texts and Critical Thinking of Elementary School Students. *International Journal of Language Education*, *10*(1), 38-63. https://doi.org/10.26858/ijole.v10i1.83710

Rosyad, S., Avalentina, K. Z., Sofiana, I. A., Puspitasari, E., & Putri, W. A. (2026). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan teori*. Naba Edukasi Indonesia.

Saprudin, S., & Pratama, A. T. (2025). The effect of website-based digital learning media on students' cognitive learning outcomes in class x biology material. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, *18*(1), 138-147. https://doi.org/10.21009/biosferjpb.49284

Sariyatun, Suryani, N., Sutimin, L. A., Abidin, N. F., & Akmal, A. (2021). The Effect of Digital Learning Material on Students' Social Skills in Social Studies Learning. *International Journal of Instruction*, *14*(3), 417-432. https://doi.org/10.29333/iji.2021.14324a

Susanto, R., & Hapudin, M. S. (2024). Improving Primary School Students Critical Thinking Abilities with the Help of Online Media: Effective Learning Strategies in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 11, No. 2, pp. 252-267). Indonesia University of Education. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i2.71790

Tauhid, R. (2025). Literasi Digital Sebagai Pilar Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar: Literasi Digital Sebagai Pilar Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 286-293. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24612

Zygmunt, E., & Clark, P. (2016). *Transforming teacher education for social justice*. Teachers College Press.

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar
https://doi.org/10.51878/elementary.v7i1.15794