



INTEGRASI NILAI *SDGS* DALAM PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI UPAYA MEREDUKSI PERILAKU *PHUBBING* MAHASISWA

Hafiyyan Faza Agniya¹, Ferani Mulianingsih²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: hafiyyanfaza123@students.unnes.ac.id

Diterima: 24/06/2026; Direvisi: 28/07/2026; Diterbitkan: 12/08/2026

ABSTRAK

Penggunaan *smartphone* yang semakin melekat dalam aktivitas mahasiswa tidak hanya mendukung kebutuhan akademik, tetapi juga dapat mengganggu kualitas interaksi tatap muka. Dalam lingkungan perguruan tinggi, penggunaan ponsel secara berlebihan ketika sedang berkomunikasi dengan dosen maupun teman dapat menyebabkan mahasiswa mengabaikan lawan bicara dan lebih memusatkan perhatian pada perangkat digital, yang dikenal sebagai perilaku *phubbing*. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan pemahaman mahasiswa mengenai penggunaan teknologi secara etis, proporsional, dan bertanggung jawab melalui proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah integrasi nilai-nilai *Sustainable Development Goals* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai strategi pedagogis untuk mereduksi perilaku *phubbing* mahasiswa. Artikel ini bertujuan mengkaji integrasi nilai-nilai *Sustainable Development Goals* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai strategi pedagogis untuk mereduksi perilaku *phubbing* mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain kajian konseptual berbasis studi kepustakaan. Fokus analisis diarahkan pada relasi konseptual antara nilai pembangunan berkelanjutan, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, etika digital, dan perilaku sosial mahasiswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa nilai kehidupan sehat dan sejahtera, pendidikan berkualitas, komunitas berkelanjutan, konsumsi digital yang bertanggung jawab, komunikasi yang damai, serta kemitraan memiliki relevansi substantif dalam membentuk kesadaran mahasiswa mengenai penggunaan teknologi secara etis, proporsional, dan bertanggung jawab. Integrasi nilai-nilai tersebut dapat diaktualisasikan melalui orientasi masalah, dialog reflektif, pembelajaran kolaboratif, proyek sosial, kesepakatan etika digital, dan asesmen partisipatif. Kajian ini menegaskan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis nilai *Sustainable Development Goals* berpotensi menjadi medium strategis dalam memperkuat kesadaran kritis, empati, tanggung jawab sosial, dan etika digital mahasiswa, sehingga mampu berkontribusi terhadap reduksi perilaku *phubbing* dalam interaksi akademik.

Kata Kunci: *Etika Digital, Mahasiswa, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Phubbing, Sustainable Development Goals*

ABSTRACT

The increasing integration of smartphones into students' daily activities not only supports their academic needs but can also disrupt the quality of face-to-face interactions. In higher education settings, excessive smartphone use while communicating with lecturers and peers may cause students to ignore their interlocutors and focus more on their digital devices, a behavior known as *phubbing*. This condition highlights the need to strengthen students' understanding of ethical, proportional, and responsible technology use through the learning process. One approach that can be employed is the integration of *Sustainable Development Goals* (SDGs) values into Social



Studies learning as a pedagogical strategy to reduce students' *phubbing* behavior. This article aims to examine the integration of Sustainable Development Goals values into Social Studies learning as a pedagogical strategy to reduce students' *phubbing* behavior at Universitas Negeri Semarang. This study employs a descriptive qualitative approach with a conceptual study design based on library research. The analysis focuses on the conceptual relationship among sustainable development values, Social Studies learning, digital ethics, and students' social behavior. The findings indicate that the values of healthy life and well-being, quality education, sustainable communities, responsible digital consumption, peaceful communication, and partnership have substantive relevance in shaping students' awareness of ethical, proportional, and responsible technology use. The integration of these values can be actualized through problem orientation, reflective dialogue, collaborative learning, social projects, digital ethics agreements, and participatory assessment. This study affirms that Social Studies learning based on Sustainable Development Goals values has the potential to serve as a strategic medium for strengthening students' critical awareness, empathy, social responsibility, and digital ethics, thereby contributing to the reduction of *phubbing* behavior in academic interactions.

Keywords: *Digital Ethics, Students, Social Studies Learning, Phubbing, Sustainable Development Goals*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran telepon pintar memberikan kemudahan bagi individu untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, mengakses media sosial, serta mendukung berbagai aktivitas akademik. Perkembangan tersebut memberikan manfaat dalam memperluas akses terhadap informasi dan membangun konektivitas sosial, tetapi penggunaan teknologi yang tidak proporsional juga dapat memengaruhi kualitas interaksi secara langsung. Perubahan pola interaksi tersebut menjadi semakin penting untuk diperhatikan dalam lingkungan pendidikan tinggi karena mahasiswa tidak hanya dituntut memiliki kemampuan akademik, tetapi juga kemampuan berkomunikasi, berinteraksi, dan membangun hubungan sosial secara efektif. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan akademik, dengan demikian, perlu disertai kesadaran mengenai batas antara penggunaan teknologi untuk menunjang aktivitas dan penggunaan yang berpotensi mengurangi kualitas hubungan interpersonal (Astuti et al., 2022).

Salah satu fenomena yang muncul seiring meningkatnya penggunaan smartphone adalah *phubbing*, yaitu perilaku mengabaikan orang lain dalam situasi sosial dengan memusatkan perhatian pada smartphone daripada berinteraksi secara langsung (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Perilaku tersebut dapat terjadi ketika seseorang memeriksa pesan, membuka media sosial, merespons notifikasi, atau menggunakan aplikasi lain pada saat percakapan tatap muka berlangsung. Intensitas *phubbing* yang lebih tinggi diketahui dapat menurunkan kualitas komunikasi dan kepuasan dalam interaksi sosial (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Fenomena tersebut menjadi persoalan dalam interaksi sosial karena penggunaan smartphone pada saat berkomunikasi dapat mengalihkan perhatian individu dari lawan bicara dan mengurangi kualitas keterlibatan dalam percakapan. *Phubbing* dapat memberikan konsekuensi negatif terhadap kualitas interaksi sosial dan pengalaman komunikasi interpersonal karena individu yang menjadi lawan bicara dapat merasa kurang diperhatikan dan kurang dihargai (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Fenomena *phone snubbing* juga telah ditemukan dalam konteks mahasiswa, sehingga menunjukkan bahwa



persoalan tersebut relevan untuk dikaji dalam kehidupan akademik dan sosial generasi muda (Windasantika & Nurhanifah, 2023).

Persoalan *phubbing* tidak hanya berkaitan dengan etika penggunaan telepon pintar, tetapi juga memiliki konsekuensi terhadap kondisi psikologis dan kualitas hubungan interpersonal. Pengalaman menjadi pihak yang di-*phubbing* dapat berkaitan dengan meningkatnya kesepian dan tekanan psikologis serta menurunnya kepuasan hidup, sehingga penggunaan telepon pintar dalam interaksi tatap muka perlu dipahami sebagai persoalan yang memiliki dimensi sosial dan psikologis (Maftei & Măirean, 2023). Dalam lingkungan perguruan tinggi, perilaku tersebut menjadi semakin penting karena interaksi antara mahasiswa dan dosen maupun antar mahasiswa merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Hubungan antara perilaku *phubbing* dan komunikasi interpersonal mahasiswa-dosen menunjukkan bahwa perhatian yang teralihkan oleh telepon pintar dapat menjadi persoalan dalam membangun komunikasi akademik yang efektif (Nurhasanah et al., 2024). Temuan mengenai hubungan *phubbing* dengan komunikasi interpersonal mahasiswa semakin memperkuat bahwa penggunaan telepon pintar yang tidak terkendali dapat berpengaruh terhadap kualitas hubungan sosial mahasiswa (Fitriana & Dewi, 2025).

Penggunaan telepon pintar dalam konteks pendidikan juga perlu dipahami secara proporsional karena perangkat tersebut pada dasarnya memiliki fungsi yang mendukung proses akademik. Mahasiswa dapat memanfaatkan telepon pintar untuk mengakses sumber belajar, berkomunikasi dalam kegiatan akademik, mencari informasi, dan mendukung penyelesaian tugas. Permasalahan muncul ketika penggunaan tersebut tidak lagi diarahkan pada kebutuhan akademik dan justru menggeser perhatian mahasiswa dari proses pembelajaran maupun interaksi langsung. Intensitas penggunaan telepon pintar diketahui memiliki keterkaitan dengan capaian akademik mahasiswa, sehingga pola penggunaan dan frekuensi pemanfaatannya menjadi aspek yang perlu diperhatikan dalam lingkungan pendidikan tinggi (Hsieh, 2025). Perilaku *phubbing* dalam percakapan juga dapat memengaruhi kualitas percakapan, keterhubungan antarpihak, dan persepsi mengenai kepantasan perilaku dalam situasi interaksi tertentu (Stevic et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa persoalan utama bukan terletak pada keberadaan teknologi, melainkan pada kemampuan individu dalam mengelola penggunaan teknologi agar tetap mendukung tujuan akademik dan tidak mengurangi kualitas interaksi sosial.

Persoalan tersebut memiliki relevansi dengan pengembangan kemampuan sosial mahasiswa dalam kehidupan akademik. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk kemampuan individu untuk berinteraksi, bekerja sama, menghargai orang lain, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Dalam konteks masyarakat yang semakin terdigitalisasi, penguatan nilai kemanusiaan dan hubungan interpersonal menjadi penting agar perkembangan teknologi tidak menggeser orientasi pendidikan terhadap pembentukan individu yang mampu membangun relasi sosial secara sehat (Astuti et al., 2022). Dinamika sosial yang melibatkan identitas, keberagaman, dan hubungan antarkelompok juga menunjukkan pentingnya kemampuan memahami konstruksi sosial serta pola komunikasi dalam kehidupan masyarakat (Riyani et al., 2025). Oleh karena itu, persoalan *phubbing* dapat ditempatkan bukan sekadar sebagai kebiasaan penggunaan telepon pintar, tetapi sebagai bagian dari persoalan sosial yang berkaitan dengan perhatian, komunikasi, penghargaan terhadap orang lain, dan kualitas hubungan interpersonal.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peluang untuk merespons persoalan tersebut karena pembelajaran IPS berkaitan erat dengan kehidupan sosial dan



pembentukan kemampuan mahasiswa dalam memahami berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat. Permasalahan penggunaan teknologi dan perubahan pola interaksi sosial dapat dikaji sebagai isu kontekstual yang memungkinkan mahasiswa menghubungkan pengetahuan sosial dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif, persoalan sosial dapat dikaji secara kritis melalui proses diskusi, refleksi, dan interaksi dengan orang lain. Pendekatan tersebut penting untuk membangun kesadaran bahwa penggunaan teknologi dalam kehidupan sosial tidak hanya berkaitan dengan manfaat dan kemudahan, tetapi juga mengandung konsekuensi terhadap kualitas hubungan antar manusia. Dengan demikian, pembelajaran IPS dapat menjadi ruang pedagogis untuk mengembangkan kesadaran kritis mahasiswa terhadap perilaku *phubbing* sekaligus mendorong penggunaan teknologi yang lebih etis dan bertanggung jawab.

Kajian mengenai fenomena *phubbing* selama ini lebih banyak menempatkannya dalam perspektif komunikasi interpersonal, psikologis, dan penggunaan telepon pintar, sedangkan pemanfaatan pembelajaran IPS sebagai ruang pedagogis untuk merespons persoalan tersebut masih memerlukan penguatan secara konseptual. Penelitian terdahulu juga belum banyak menghubungkan fenomena *phubbing* dengan nilai-nilai pembangunan berkelanjutan sebagai landasan pembentukan etika digital mahasiswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang kajian untuk mengintegrasikan persoalan perilaku digital dengan fungsi pendidikan dalam membangun kesadaran sosial, tanggung jawab, empati, dan penghargaan terhadap kualitas interaksi antar manusia. Kebaruan kajian ini terletak pada perumusan kerangka konseptual yang mengintegrasikan nilai-nilai SDGs ke dalam pembelajaran IPS untuk merespons perilaku *phubbing* mahasiswa. Berbeda dari kajian yang memandang *phubbing* terutama sebagai persoalan komunikasi interpersonal atau penggunaan *smartphone*, penelitian ini menempatkannya sebagai persoalan sosial dan etika digital yang dapat direspons melalui pembelajaran berbasis nilai pembangunan berkelanjutan. Kerangka konseptual tersebut menghubungkan SDG 3, SDG 4, SDG 11, SDG 12, SDG 16, dan SDG 17 dengan aktivitas pembelajaran IPS berupa orientasi masalah, diskusi reflektif, analisis masalah, pembelajaran kolaboratif, kesepakatan etika digital, dan refleksi.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan mengkaji integrasi nilai-nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs) dalam pembelajaran IPS sebagai pendekatan pedagogis untuk merespons perilaku *phubbing* mahasiswa di Universitas Negeri Semarang. Kajian ini diarahkan untuk menganalisis keterkaitan antara fenomena *phubbing*, nilai pembangunan berkelanjutan, dan karakteristik pembelajaran IPS serta memetakan bentuk aktivitas pembelajaran yang dapat mendukung internalisasi nilai tersebut. Secara konseptual, integrasi tersebut diarahkan untuk membangun kesadaran sosial dan etika digital mahasiswa, mendorong pengelolaan penggunaan *smartphone* secara lebih proporsional, serta meningkatkan kualitas interaksi dalam lingkungan akademik. Kerangka yang dirumuskan dalam kajian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran IPS yang lebih responsif terhadap tantangan perilaku digital mahasiswa serta menjadi pijakan bagi penelitian empiris selanjutnya untuk menguji efektivitasnya dalam konteks pendidikan tinggi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain kajian konseptual berbasis studi kepustakaan. Kajian konseptual digunakan untuk merumuskan hubungan teoretis antara nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), etika digital, dan perilaku *phubbing* mahasiswa. Sumber data dalam



penelitian ini terdiri atas artikel jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, publikasi akademik, serta dokumen resmi yang relevan dengan fokus kajian. Pemilihan sumber dilakukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: (1) sumber diterbitkan dalam rentang tahun 2016–2026 untuk memperoleh landasan yang relevan dengan perkembangan kajian *phubbing*, teknologi digital, pendidikan, dan pembangunan berkelanjutan; (2) sumber memiliki keterkaitan langsung dengan tema penelitian, meliputi *phubbing* dan interaksi sosial, penggunaan smartphone dalam konteks pendidikan, etika digital, *Sustainable Development Goals* (SDGs), *Education for Sustainable Development*, serta pembelajaran IPS; (3) artikel jurnal yang digunakan berasal dari publikasi ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik; (4) sumber memuat konsep, temuan empiris, atau argumentasi teoretis yang dapat mendukung analisis hubungan antara nilai SDGs, pembelajaran IPS, dan perilaku *phubbing* mahasiswa; dan (5) dokumen resmi lembaga internasional digunakan sebagai sumber pendukung untuk memperkuat landasan konseptual mengenai pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan. Sumber yang tidak memiliki keterkaitan langsung dengan fokus kajian atau tidak memberikan kontribusi terhadap pengembangan argumentasi penelitian tidak digunakan dalam analisis. Berdasarkan kriteria tersebut, literatur yang terpilih kemudian ditelaah, dibandingkan, dan disintesis sesuai dengan tema kajian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur secara sistematis, identifikasi konsep-konsep kunci, klasifikasi tema, dan sintesis gagasan. Literatur yang diperoleh dikelompokkan ke dalam empat tema utama, yaitu nilai SDGs dan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan, karakteristik pembelajaran IPS, perilaku *phubbing* mahasiswa, serta strategi pedagogis untuk mereduksi *phubbing*. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk membaca, menafsirkan, membandingkan, dan mengonstruksi makna dari berbagai literatur yang telah dikaji melalui identifikasi pola hubungan, kesesuaian konsep, perbedaan perspektif, serta peluang pengembangan model pembelajaran IPS berbasis nilai SDGs. Keabsahan kajian dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan berbagai artikel ilmiah, dokumen kebijakan, publikasi lembaga internasional, dan referensi akademik yang relevan, sehingga konsep yang dirumuskan memiliki landasan teoretis yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemetaan Nilai SDGs yang Relevan dengan Etika Digital Mahasiswa

Hasil telaah terhadap literatur menunjukkan bahwa pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan memiliki cakupan yang tidak terbatas pada aspek lingkungan, tetapi juga mencakup pembentukan pengetahuan, sikap, nilai, dan kompetensi yang mendukung kehidupan sosial yang berkelanjutan. Pendidikan tinggi menjadi salah satu ruang strategis untuk mengembangkan nilai tersebut karena mahasiswa berada pada tahap pendidikan yang menuntut kemampuan berpikir kritis, partisipasi sosial, dan tanggung jawab terhadap lingkungan kehidupannya. Perspektif *Education for Sustainable Development* menempatkan pendidikan sebagai sarana untuk membangun kompetensi yang memungkinkan individu mengambil keputusan secara bertanggung jawab dalam menghadapi persoalan sosial dan kehidupan masa depan (UNESCO, 2020).

Hasil kajian terhadap implementasi pendidikan berkelanjutan di perguruan tinggi menunjukkan bahwa integrasi nilai keberlanjutan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran, pengembangan kompetensi, serta pembentukan budaya dan praktik yang mendukung

keberlanjutan. Integrasi tersebut memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menghubungkan pengetahuan akademik dengan persoalan kehidupan nyata, termasuk perubahan pola interaksi akibat perkembangan teknologi. Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dengan demikian memiliki relevansi untuk membangun kesadaran mahasiswa mengenai konsekuensi sosial dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Lim et al., 2022).

Kajian mengenai SDGs dalam konteks pendidikan juga menunjukkan adanya keterkaitan antara tujuan pembangunan berkelanjutan dengan pembentukan etika mahasiswa di era digital. Nilai tanggung jawab, kesadaran sosial, dan kemampuan mempertimbangkan konsekuensi perilaku menjadi bagian yang dapat dikembangkan melalui proses pendidikan. Berdasarkan sintesis tersebut, beberapa tujuan SDGs dapat dipetakan memiliki relevansi dengan pembentukan etika digital mahasiswa, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan Nilai SDGs yang Relevan dengan Etika Digital Mahasiswa

Tujuan SDGs	Nilai yang Relevan	Relevansi dengan Etika Digital
SDG 3: Kehidupan Sehat dan Sejahtera	Keseimbangan dan kesejahteraan	Penggunaan teknologi secara proporsional
SDG 4: Pendidikan Berkualitas	Pembelajaran aktif dan berkualitas	Penggunaan gawai untuk mendukung proses pembelajaran
SDG 11: Kota dan Komunitas Berkelanjutan	Kehidupan sosial yang inklusif	Pemeliharaan kualitas interaksi sosial
SDG 12: Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab	Tanggung jawab dan pengendalian	Penggunaan teknologi secara bijaksana
SDG 16: Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh	Penghargaan, komunikasi, dan tanggung jawab sosial	Menghargai pihak lain dalam interaksi
SDG 17: Kemitraan untuk Mencapai Tujuan	Kolaborasi dan partisipasi	Penguatan interaksi dan kerja sama

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai yang terkandung dalam SDGs dapat dikelompokkan ke dalam aspek kesejahteraan, pendidikan, tanggung jawab, komunikasi, dan kolaborasi. SDG 3 dan SDG 12 terutama berkaitan dengan pengendalian dan penggunaan teknologi secara proporsional, sedangkan SDG 4, SDG 16, dan SDG 17 berkaitan dengan kualitas interaksi, komunikasi, dan keterlibatan dalam proses pendidikan. SDG 11 memperluas keterkaitan tersebut pada aspek kehidupan komunitas dan kualitas hubungan sosial, sehingga keseluruhan tujuan yang dipetakan menunjukkan adanya dimensi sosial yang dapat dikaitkan dengan pengembangan etika digital mahasiswa (Sartika et al., 2022).

Karakteristik Pembelajaran IPS yang Mendukung Internalisasi Nilai

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa pembelajaran IPS memiliki orientasi yang berkaitan dengan pemahaman terhadap fenomena sosial dan pengembangan kemampuan peserta didik dalam menghadapi persoalan kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS dapat menempatkan fenomena sosial sebagai bagian dari pengalaman belajar sehingga konsep yang dipelajari tidak terpisah dari realitas kehidupan. Karakteristik tersebut memberikan peluang

untuk menghadirkan persoalan penggunaan teknologi dan interaksi sosial sebagai bagian dari konteks pembelajaran (Lasmawan, 2019).

Kajian mengenai implementasi pembelajaran IPS juga memperlihatkan pentingnya konteks kehidupan nyata dalam proses pembelajaran. Penggunaan persoalan yang dekat dengan lingkungan peserta didik memberikan ruang untuk menghubungkan materi dengan pengalaman sosial yang mereka hadapi. Pembelajaran IPS berbasis konteks tersebut dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kegiatan belajar yang mengarahkan mahasiswa pada pengamatan, analisis, dan refleksi terhadap fenomena sosial di sekitarnya (Purnani & Mulianingsih, 2020). Selain konteks sosial, hasil telaah menunjukkan bahwa pembelajaran IPS juga berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan menganalisis persoalan secara kritis. Aktivitas belajar yang melibatkan analisis masalah sosial dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengidentifikasi sebab, dampak, dan alternatif penyelesaian suatu persoalan. Karakteristik tersebut menjadi relevan ketika isu *phubbing* digunakan sebagai fenomena sosial yang perlu dikaji melalui proses pembelajaran, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2 berdasarkan hasil sintesis literatur.

Tabel 2. Karakteristik Pembelajaran IPS dan Potensinya dalam Internalisasi Nilai

Karakteristik Pembelajaran IPS	Bentuk Aktivitas	Potensi Pengembangan
Kontekstual	Mengkaji isu sosial aktual	Kesadaran sosial
Partisipatif	Diskusi dan tanya jawab	Komunikasi
Kolaboratif	Kerja kelompok	Kerja sama
Kritis	Analisis permasalahan sosial	Berpikir kritis
Reflektif	Refleksi pengalaman	Kesadaran diri
Pemecahan masalah	Merumuskan alternatif solusi	Tanggung jawab sosial

Karakteristik pada Tabel 2 menunjukkan bahwa pembelajaran IPS menyediakan beberapa bentuk aktivitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan kompetensi sosial mahasiswa. Pembelajaran kontekstual dan partisipatif dapat memberikan ruang bagi mahasiswa untuk membahas persoalan yang dekat dengan kehidupan mereka, sedangkan kegiatan kolaboratif dan pemecahan masalah memberikan pengalaman interaksi secara langsung. Pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pembelajaran IPS juga dapat memperkuat kemampuan mahasiswa dalam menganalisis persoalan sosial dan mempertimbangkan alternatif penyelesaian secara kritis (Purnomo & Mulianingsih, 2021). Hasil telaah terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat menghadapi berbagai persoalan yang berkaitan dengan kondisi peserta didik, lingkungan belajar, dan strategi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran yang mampu merespons perubahan karakteristik dan permasalahan sosial yang berkembang di lingkungan peserta didik. Dengan demikian, persoalan perilaku digital dapat ditempatkan sebagai isu kontekstual yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kehidupan mahasiswa (Ubaidillah & Mulianingsih, 2023).

Bentuk Integrasi Nilai SDGs dalam Pembelajaran IPS

Hasil sintesis antara nilai SDGs dan karakteristik pembelajaran IPS menunjukkan bahwa integrasi nilai dapat dilakukan melalui aktivitas pembelajaran yang mengangkat persoalan sosial secara kontekstual. Integrasi tidak ditempatkan sebagai materi tambahan yang berdiri sendiri, tetapi dimasukkan ke dalam proses identifikasi masalah, analisis, diskusi,

kolaborasi, dan refleksi. Berdasarkan sintesis tersebut, bentuk integrasi nilai SDGs dalam pembelajaran IPS untuk merespons perilaku *phubbing* dirumuskan sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Bentuk Integrasi Nilai SDGs dalam Pembelajaran IPS

Tahap Pembelajaran	Aktivitas	Nilai SDGs	Perilaku yang Dikembangkan
Orientasi masalah	Mengidentifikasi kasus <i>phubbing</i>	SDG 4 dan SDG 16	Kesadaran sosial
Diskusi reflektif	Menganalisis dampak <i>phubbing</i>	SDG 3 dan SDG 16	Empati
Analisis masalah	Menghubungkan <i>phubbing</i> dengan kehidupan sosial	SDG 11 dan SDG 12	Berpikir kritis
Pembelajaran kolaboratif	Merumuskan alternatif solusi	SDG 17	Kerja sama
Kesepakatan etika digital	Menyusun aturan penggunaan gawai	SDG 12 dan SDG 16	Tanggung jawab
Refleksi	Mengevaluasi kebiasaan penggunaan gawai	SDG 3 dan SDG 4	Pengendalian diri

Berdasarkan Tabel 3, integrasi nilai SDGs dapat berlangsung melalui rangkaian aktivitas yang menghubungkan persoalan sosial, pengalaman mahasiswa, dan nilai pembangunan berkelanjutan. Tahap orientasi dan analisis masalah memberikan ruang untuk mengenali persoalan *phubbing*, sedangkan diskusi dan kegiatan kolaboratif mengarahkan mahasiswa untuk memahami dampak perilaku tersebut terhadap hubungan sosial. Kesepakatan etika digital dan refleksi kemudian memberikan ruang bagi mahasiswa untuk merumuskan serta mengevaluasi bentuk perilaku penggunaan gawai yang sesuai dengan kebutuhan interaksi akademik.

Hasil sintesis juga menunjukkan bahwa setiap tahapan pembelajaran memiliki kontribusi yang berbeda terhadap proses internalisasi nilai. Nilai SDG 16 dan SDG 17 lebih banyak muncul pada aktivitas yang menekankan komunikasi, kerja sama, dan hubungan dengan orang lain, sedangkan SDG 3 dan SDG 12 berkaitan dengan keseimbangan dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Pola tersebut menunjukkan bahwa integrasi nilai SDGs dapat dibangun secara lintas tujuan melalui rangkaian aktivitas pembelajaran yang saling berkesinambungan.

Potensi Pembelajaran IPS Berbasis SDGs terhadap Perilaku Interpersonal

Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi nilai SDGs dalam pembelajaran IPS memiliki potensi untuk mendukung pengembangan perilaku interpersonal mahasiswa. Potensi tersebut berkaitan dengan penguatan kesadaran sosial, empati, tanggung jawab, kolaborasi, dan kemampuan melakukan refleksi terhadap kebiasaan penggunaan teknologi. Hubungan perilaku *phubbing* dengan komunikasi interpersonal mahasiswa juga memperlihatkan pentingnya perhatian terhadap kualitas interaksi ketika penggunaan telepon pintar berlangsung dalam situasi sosial dan akademik (Basit et al., 2026).

Berdasarkan hasil sintesis literatur, potensi kontribusi pembelajaran IPS berbasis SDGs terhadap perilaku interpersonal dapat dipetakan berdasarkan nilai dan pengalaman belajar yang

dikembangkan. Pemetaan tersebut tidak dimaksudkan sebagai bukti perubahan perilaku secara empiris, tetapi sebagai hasil konseptual mengenai kemungkinan kontribusi pembelajaran terhadap pembentukan perilaku digital mahasiswa. Hubungan antara nilai, proses pembelajaran, dan perilaku yang diharapkan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Potensi Kontribusi Pembelajaran IPS Berbasis SDGs terhadap Perilaku Mahasiswa

Nilai/Proses	Perilaku yang Dikembangkan	Keterkaitan dengan <i>Phubbing</i>
Kesadaran sosial	Memahami dampak perilaku terhadap orang lain	Mengurangi kecenderungan mengabaikan lawan bicara
Empati	Memahami perspektif orang lain	Meningkatkan perhatian dalam interaksi
Tanggung jawab	Menggunakan gawai sesuai kebutuhan	Mengendalikan penggunaan smartphone
Kolaborasi	Meningkatkan keterlibatan dengan kelompok	Memperkuat interaksi langsung
Refleksi	Mengevaluasi kebiasaan digital	Mendorong kesadaran terhadap perilaku
Etika digital	Menghargai norma interaksi	Mendukung komunikasi yang lebih berkualitas

Berdasarkan Tabel 4, potensi pembelajaran IPS berbasis SDGs terhadap perilaku mahasiswa terutama terletak pada proses pembentukan kesadaran dan tanggung jawab sosial. Kesadaran terhadap dampak perilaku, empati terhadap lawan bicara, dan kemampuan melakukan refleksi dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar yang mendukung pengelolaan penggunaan teknologi. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi SDGs dalam pembelajaran IPS dapat dirumuskan sebagai pendekatan yang menghubungkan nilai pembangunan berkelanjutan dengan pengembangan perilaku interpersonal mahasiswa, meskipun efektivitasnya dalam mereduksi *phubbing* tetap memerlukan pengujian melalui penelitian empiris.

Pembahasan

SDGs sebagai Landasan Pembentukan Etika Digital Mahasiswa

Hasil kajian menunjukkan bahwa nilai SDGs dapat ditempatkan sebagai landasan normatif dalam membangun etika digital mahasiswa karena pembangunan berkelanjutan tidak hanya berkaitan dengan keberlanjutan lingkungan, tetapi juga dengan kualitas kehidupan manusia, pendidikan, hubungan sosial, dan tanggung jawab individu. Perspektif *Education for Sustainable Development* menempatkan pendidikan sebagai proses yang mendorong individu mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan kompetensi untuk mengambil keputusan yang bertanggung jawab terhadap kehidupan sosial dan lingkungan sekitarnya (UNESCO, 2020). Dalam konteks penggunaan teknologi, perspektif tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan perangkat digital secara efektif perlu berjalan beriringan dengan kemampuan mempertimbangkan konsekuensi sosial dari penggunaan teknologi.

Relevansi tersebut semakin kuat ketika pendidikan tinggi dipandang sebagai lingkungan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kebiasaan, nilai, dan kompetensi mahasiswa. Integrasi pembangunan berkelanjutan dalam pendidikan tinggi dapat dilakukan melalui pembelajaran dan budaya institusi yang memberikan kesempatan kepada



mahasiswa untuk menghubungkan pengetahuan dengan persoalan nyata yang dihadapi masyarakat (Lim et al., 2022). Perilaku *phubbing* dapat ditempatkan dalam kerangka tersebut karena penggunaan smartphone dalam interaksi tatap muka tidak hanya berkaitan dengan pilihan individu, tetapi juga menyangkut tanggung jawab mahasiswa dalam menjaga kualitas hubungan dengan orang lain.

Nilai SDGs yang telah dipetakan memperlihatkan bahwa persoalan *phubbing* dapat dipahami melalui beberapa dimensi yang saling berhubungan. SDG 3 dapat dikaitkan dengan keseimbangan penggunaan teknologi dan kesejahteraan, SDG 4 dengan kualitas keterlibatan dalam pembelajaran, SDG 12 dengan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi, sedangkan SDG 16 dan SDG 17 berkaitan dengan penghargaan, komunikasi, partisipasi, dan kolaborasi. Integrasi nilai tersebut sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan yang mengaitkan SDGs dengan pembentukan etika dapat membantu mahasiswa memahami bahwa perkembangan teknologi harus disertai tanggung jawab sosial dan pertimbangan terhadap dampaknya bagi orang lain (Sartika et al., 2022).

Pembelajaran IPS sebagai Ruang Pedagogis untuk Merespons *Phubbing*

Perilaku *phubbing* dapat mengganggu interaksi sosial asosiatif mahasiswa karena perhatian yang teralihkan pada smartphone berpotensi mengurangi keterlibatan dalam komunikasi dan hubungan sosial secara langsung (Majid et al., 2025). Karakteristik pembelajaran IPS memberikan dasar pedagogis yang kuat untuk mengangkat *phubbing* sebagai persoalan sosial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPS pada dasarnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami hubungan antara individu dan masyarakat melalui persoalan yang berkembang dalam kehidupan sosial, sehingga isu penggunaan teknologi dapat ditempatkan sebagai bagian dari realitas sosial yang perlu dianalisis. Orientasi pembelajaran yang menempatkan persoalan sosial sebagai konteks belajar memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami fenomena, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk memberikan respons terhadap persoalan tersebut secara kritis (Lasmawan, 2019). Pembelajaran IPS perlu dikembangkan secara adaptif agar mampu merespons berbagai persoalan sosial dan perubahan kondisi lingkungan belajar yang dihadapi peserta didik (Bimantoro & Mulianingsih, 2022).

Pembelajaran IPS yang kontekstual juga memungkinkan isu *phubbing* dikaji berdasarkan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mahasiswa. Penggunaan fenomena yang nyata dalam pembelajaran dapat membantu mengurangi jarak antara konsep akademik dan pengalaman sosial karena mahasiswa berhadapan dengan persoalan yang dapat diamati dalam lingkungan mereka sendiri. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPS memberikan peluang bagi mahasiswa untuk menghubungkan materi dengan kehidupan sosial sehingga pembelajaran tidak berhenti pada pemahaman konsep, tetapi berkembang menjadi proses interpretasi terhadap realitas sosial (Purnani & Mulianingsih, 2020).

Aspek berpikir kritis dalam pembelajaran IPS juga memiliki peran penting dalam merespons perilaku *phubbing*. Mahasiswa perlu diarahkan untuk menganalisis alasan penggunaan smartphone, mengidentifikasi dampaknya terhadap interaksi, serta mempertimbangkan alternatif perilaku yang lebih sesuai dengan situasi akademik. Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran IPS dapat mendukung proses tersebut karena mahasiswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menganalisis permasalahan, mengevaluasi konsekuensi, dan merumuskan alternatif penyelesaian (Purnomo & Mulianingsih, 2021).

Mekanisme Integrasi Nilai SDGs dalam Mereduksi Perilaku *Phubbing*

Integrasi nilai SDGs dalam pembelajaran IPS berpotensi memberikan pendekatan yang lebih konstruktif dibandingkan dengan sekadar memberikan larangan penggunaan *smartphone*. Larangan yang hanya berfokus pada pembatasan perangkat belum tentu membangun kesadaran mahasiswa mengenai alasan sosial dan akademik di balik aturan tersebut. Pendekatan berbasis nilai memungkinkan mahasiswa memahami bahwa pengelolaan penggunaan teknologi merupakan bagian dari tanggung jawab terhadap diri sendiri, proses pembelajaran, dan orang lain yang terlibat dalam interaksi.

Proses tersebut dapat dimulai melalui orientasi masalah yang menghadirkan fenomena *phubbing* sebagai persoalan yang perlu dikaji bersama. Diskusi selanjutnya dapat diarahkan untuk mengidentifikasi dampak perilaku tersebut terhadap komunikasi, konsentrasi, partisipasi, dan hubungan interpersonal, kemudian mahasiswa menghubungkannya dengan nilai SDGs yang relevan. Proses pembelajaran seperti ini memungkinkan nilai SDGs tidak hanya disampaikan sebagai konsep, tetapi diterjemahkan menjadi pertimbangan dalam mengambil keputusan dan menentukan perilaku di lingkungan akademik. Interaksi sosial yang sehat memerlukan toleransi, komunikasi, dan penghargaan terhadap keberadaan serta kepentingan orang lain (Sudirman et al., 2025).

Pembentukan kesepakatan etika digital menjadi bagian penting karena perubahan perilaku memerlukan aturan yang dipahami dan diterima oleh pihak yang terlibat dalam pembelajaran. Mahasiswa dapat dilibatkan dalam menentukan kondisi ketika *smartphone* diperbolehkan, situasi ketika perhatian perlu diarahkan sepenuhnya kepada dosen atau teman, serta bentuk penggunaan perangkat yang tetap mendukung aktivitas akademik. Keterlibatan tersebut dapat memperkuat rasa tanggung jawab karena aturan penggunaan teknologi tidak hanya berasal dari otoritas dosen, tetapi dibangun melalui proses partisipatif yang mencerminkan nilai kolaborasi dan kemitraan.

Mekanisme tersebut relevan dengan temuan mengenai hubungan *phubbing* dan komunikasi interpersonal mahasiswa. Ketika perhatian mahasiswa lebih banyak diarahkan kepada *smartphone*, interaksi dengan orang yang berada di hadapannya berpotensi mengalami gangguan sehingga kualitas komunikasi menjadi kurang optimal (Basit et al., 2026). Oleh karena itu, pembelajaran yang mendorong mahasiswa mengenali dampak perilaku, merefleksikan kebiasaan digital, dan menyusun alternatif penggunaan teknologi dapat menjadi jalur konseptual untuk mengembangkan perilaku interpersonal yang lebih bertanggung jawab.

Implikasi Integrasi SDGs terhadap Pembentukan Etika Digital Mahasiswa

Integrasi SDGs dalam pembelajaran IPS memiliki implikasi bahwa pembentukan etika digital perlu ditempatkan sebagai bagian dari proses pendidikan, bukan hanya sebagai aturan tambahan dalam penggunaan teknologi. Mahasiswa perlu memperoleh kesempatan untuk memahami alasan mengapa perhatian terhadap lawan bicara, partisipasi dalam diskusi, dan pengendalian penggunaan *smartphone* merupakan bagian dari tanggung jawab sosial. Pendekatan tersebut sejalan dengan karakter pembelajaran IPS yang menempatkan persoalan sosial dan kehidupan masyarakat sebagai bagian penting dari pengalaman belajar.

Implikasi berikutnya berkaitan dengan perubahan posisi mahasiswa dari objek aturan menjadi subjek yang terlibat dalam pembentukan etika digital. Mahasiswa dapat dilibatkan dalam mengidentifikasi persoalan, menganalisis dampak *phubbing*, merumuskan kesepakatan penggunaan gawai, dan melakukan refleksi terhadap kebiasaan mereka sendiri. Pola tersebut memungkinkan proses pembelajaran mengembangkan tanggung jawab dan kemampuan



mengambil keputusan secara lebih mandiri, sekaligus memperkuat keterkaitan antara nilai pembangunan berkelanjutan dan kehidupan akademik.

Implementasi pendekatan tersebut juga perlu mempertimbangkan bahwa teknologi tetap memiliki fungsi penting dalam pembelajaran. Smartphone tidak dapat diposisikan sebagai sumber masalah secara keseluruhan karena perangkat tersebut dapat mendukung pencarian informasi, komunikasi akademik, dan berbagai aktivitas pembelajaran. Persoalan yang perlu dikelola adalah penggunaan teknologi yang tidak sesuai dengan konteks dan mengganggu kualitas interaksi, sehingga tujuan integrasi SDGs bukan menghilangkan penggunaan teknologi, melainkan membentuk pola penggunaan yang proporsional, bertanggung jawab, dan berorientasi pada kualitas hubungan sosial.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan, integrasi nilai SDGs dalam pembelajaran IPS dapat dipahami sebagai pendekatan yang menghubungkan pembangunan berkelanjutan, pendidikan sosial, dan etika digital dalam satu proses pembelajaran. Nilai-nilai SDGs memberikan landasan mengenai tanggung jawab, kesejahteraan, komunikasi, dan keberlanjutan, sedangkan pembelajaran IPS menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk mengkaji persoalan sosial secara kontekstual melalui aktivitas diskusi, refleksi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Aktivitas pembelajaran tersebut dapat mendorong mahasiswa untuk meningkatkan kesadaran sosial dan etika digital, termasuk kesadaran mengenai pentingnya mengelola penggunaan smartphone dalam situasi interaksi akademik. Kesadaran tersebut selanjutnya diharapkan dapat mendorong penggunaan smartphone secara lebih proporsional dan bertanggung jawab sehingga berpotensi mengurangi kecenderungan perilaku *phubbing*. Dengan demikian, kontribusi utama kajian ini terletak pada perumusan hubungan konseptual antara nilai SDGs, pembelajaran IPS, pembentukan kesadaran sosial dan etika digital, serta pengelolaan penggunaan smartphone sebagai upaya potensial untuk mereduksi perilaku *phubbing*. Hubungan konseptual tersebut masih bersifat teoritis dan perlu diuji melalui penelitian empiris untuk mengetahui efektivitasnya dalam konteks perguruan tinggi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi nilai-nilai *Sustainable Development Goals* (SDGs) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berpotensi menjadi pendekatan pedagogis yang relevan untuk membangun etika digital dan mengurangi kecenderungan perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Nilai-nilai SDGs tidak hanya berfungsi sebagai materi pembelajaran, tetapi juga sebagai landasan pembentukan kesadaran sosial, tanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi, serta penghargaan terhadap interaksi antar manusia dalam lingkungan akademik.

Temuan kajian ini menegaskan bahwa upaya mereduksi *phubbing* tidak cukup dilakukan melalui pembatasan penggunaan telepon pintar, melainkan memerlukan proses pembelajaran yang mampu menginternalisasikan nilai tanggung jawab, kolaborasi, empati, dan komunikasi yang beretika. Dalam konteks tersebut, pembelajaran IPS memiliki posisi strategis karena karakteristiknya yang berorientasi pada penguatan kompetensi sosial dan pembentukan warga digital yang bertanggung jawab. Kajian ini memberikan kontribusi konseptual berupa penguatan perspektif bahwa integrasi nilai SDGs dapat dijadikan salah satu acuan dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih responsif terhadap tantangan perilaku sosial di era digital. Ke depan, penelitian ini dapat dikembangkan melalui studi empiris untuk menguji efektivitas implementasi model pembelajaran berbasis SDGs terhadap perubahan perilaku *phubbing* mahasiswa pada berbagai konteks pendidikan tinggi.



DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A., Mulianingsih, F., & Sholeh, M. (2022). Teori pendidikan humanistik, implikasinya dalam humanistik persaudaraan. *HARVESTER: Jurnal Teologi dan Kepemimpinan Kristen*, 7(1), 65–76. <https://doi.org/10.52104/harvester.v7i1.89>
- Basit, A., Nelyahardi, N., Elfira, N., & Lubis, M. A. (2026). The The Effect of *Phubbing* Behavior on The Interpersonal Communication Among Guidance and Counseling Students at Jambi University. *International Research-Based Education Journal*, 8(1), 67-77. <https://journal-fip.um.ac.id/index.php/irbej/article/view/3741>
- Bimantoro, G., & Mulianingsih, F. (2022). Problematika pembelajaran IPS pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri 24 Semarang. *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 4(2), 149–158. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v4i2.57030>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, 63, 9–18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Fitriana, S., & Dewi, R. S. (2025). Hubungan Perilaku *Phubbing* dan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Sriwijaya. *GUIDENA: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 15(2), 565-574. <https://doi.org/10.24127/gdn.v15i2.12526>
- Hsieh, C. Y. (2025). The impact of smartphone usage frequency on university students' academic performance: A meta-analysis of moderating factors. *Acta Psychologica*, 259, 105374. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105374>
- Lasmawan, I. W. (2019). Spectrum of social studies: Testing of the social reconstruction Vygotsky's paradigm in elementary schools social studies learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 159–168. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.19231>
- Lim, C. K., Haufiku, M. S., Tan, K. L., Ahmed, M. F., & Ng, T. F. (2022). Systematic review of education sustainable development in higher education institutions. *Sustainability*, 14(20), 13241. <https://doi.org/10.3390/su142013241>
- Maftai, A., & Măirean, C. (2023). Put your phone down! Perceived *phubbing*, life satisfaction, and psychological distress: The mediating role of loneliness. *BMC Psychology*, 11, 332. <https://doi.org/10.1186/s40359-023-01359-0>
- Majid, M. N., Hizam, I., Bahri, S., & Turmuzi, A. (2025). Dampak Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Asosiatif Mahasiswa Tadris Ips Ekonomi Uin Mataram. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 66-75. <https://doi.org/10.70115/semesta.v3i2.249>



- Nurhasanah, D., Nurdin, M. N. H., & Kusuma, P. (2024). Hubungan antara *phubbing* dengan komunikasi interpersonal mahasiswa-dosen. *Jurnal Talenta Mahasiswa*, 4(2). <https://doi.org/10.26858/jtm.v4i2.65785>
- Purnani, S. N., & Mulianingsih, F. (2020). Implementasi pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal di SMP Negeri 2 Jatinom Kabupaten Klaten. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 35–39. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v2i1.39847>
- Purnomo, A., & Mulianingsih, F. (2021). Development of higher order thinking skill in junior high school: Studies on social studies teachers in Pekalongan City. In *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)* (pp. 26–30). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210918.006>
- Riyani, M., Mulianingsih, F., & Rahman, A. (2025). A critical discourse analysis of the construction of Acehnese-Chinese ethnic identity in socio-political dynamics. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 17(1), 73–88. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v17i1.21199>
- Sartika, R., Praja, W. N., & Azis, A. (2022). Sustainable development goals: Recognition of Pancasila education materials in shaping student ethics in the digital era. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 19(2), 303–309. <https://doi.org/10.21831/jc.v19i2.48285>
- Stevic, A., Liftinger, H., & Matthes, J. (2025). Observing *phubbing* behaviors during casual and serious conversations: Consequences for conversation quality, connectedness, and appropriateness. *BMC Psychology*, 13, 170. <https://doi.org/10.1186/s40359-025-02426-4>
- Sudirman, Kalip, & Mulianingsih, F. (2025). The influence of social conflict, cultural diversity, and tolerance on social integration in urban societies. *The Eastasouth Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 188–198. <https://doi.org/10.58812/esssh.v2i02>
- Ubaidillah, D. N., & Mulianingsih, F. (2023). Upaya guru mengatasi learning loss mata pelajaran IPS di SMP Negeri 24 Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 5(2), 152–165. <https://doi.org/10.15294/sosiolum.v5i2.70540>
- UNESCO. (2020). *Education for sustainable development: A roadmap*. UNESCO.
- Windasantika & Nurhanifah. (2023). Analysis of phone snubbing behavior among college students. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 37(1), 11–19. <https://doi.org/10.21009/PIP.371.2>