

INOVASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS TEKNOLOGI: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Sul Padli¹, Richlah Nur Majdina², Sinta Prahastini³, Astria Wulandari⁴, Sirajuddin Saleh⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Negeri Makassar, Jl. A. P. Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: 250002301066@student.unm.ac.id

Article History

Received: 03-05-2026

Revision: 15-05-2026

Accepted: 19-05-2026

Published: 25-05-2026

Abstract. This study aims to comprehensively analyze technology-based innovations in Social Studies learning through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The research employed an SLR design based on the PRISMA guidelines, involving the processes of identification, selection, and synthesis of scientific articles published between 2020 and 2025. Data sources were obtained from relevant SINTA-indexed journals and analyzed using qualitative content analysis techniques. The findings reveal that technology-based innovations in Social Studies learning encompass various approaches, including blended learning, project-based learning, and the use of interactive media, Learning Management Systems (LMS), and artificial intelligence. The results also indicate that technology has a positive impact on student engagement, digital literacy, and critical thinking skills. This study contributes theoretically by strengthening the integration of the TPACK framework in Social Studies learning and practically by providing recommendations for educators and policymakers in developing innovative and adaptive technology-based learning. The limitation of this study lies in the SLR approach, which depends on the quality of the literature analyzed. Future research is recommended to examine the empirical implementation of technology in Social Studies learning through qualitative or mixed methods approaches.

Keywords: Social Studies Learning Innovation, Educational Technology, Systematic Literature Review

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif inovasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis teknologi melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Metode penelitian menggunakan desain SLR dengan mengacu pada pedoman PRISMA, melalui proses identifikasi, seleksi, dan sintesis artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025. Sumber data diperoleh dari jurnal terindeks SINTA yang relevan dan dianalisis menggunakan teknik *qualitative content analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi mencakup berbagai pendekatan seperti blended learning, *project-based learning*, serta penggunaan media interaktif, LMS, dan kecerdasan buatan. Temuan juga mengindikasikan bahwa teknologi memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini berkontribusi secara teoretis dalam memperkuat integrasi kerangka TPACK dalam pembelajaran IPS, serta secara praktis memberikan rekomendasi bagi guru dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan adaptif. Keterbatasan penelitian terletak pada pendekatan SLR yang bergantung pada kualitas literatur yang dianalisis. Penelitian selanjutnya disarankan mengkaji implementasi teknologi pembelajaran IPS secara empiris melalui pendekatan kualitatif atau mixed methods.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran IPS, Teknologi Pendidikan, *Systematic Literature Review*

How to Cite: Padli, S., Majdina, R. N., Prahastini, S., Wulandari, A., & Saleh, S. (2026). Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi: *Systematic Literature Review*. *HORIZON: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 4 (3), 1006-1022. <http://doi.org/10.54373/hijm.v4i3.5575>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi ini ditandai dengan meningkatnya pemanfaatan perangkat digital dan penggunaan platform pembelajaran daring, perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat, dan integrasi kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Secara global, digitalisasi pendidikan tidak hanya dipandang sebagai inovasi, tetapi juga sebagai kebutuhan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tuntutan dan dinamika abad ke-21 (Arsyad et al., 2024). Dalam konteks ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peran penting karena berfungsi untuk membangun kesadaran sosial peserta didik, literasi global, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik terhadap dinamika masyarakat. Karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS menjadi topik penting yang terus mengalami perkembangan dalam studi pendidikan modern (Setiawan et al., 2024).

Transformasi digital dalam pendidikan Di Indonesia, semakin menguat sejak pandemi COVID-19 yang mendorong penerapan pembelajaran daring secara masif. Berbagai platform seperti *e-learning*, aplikasi berbasis mobile, serta media interaktif mulai digunakan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Meskipun demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS masih menemui sejumlah hambatan, salah satunya keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, serta kesenjangan akses digital antar wilayah. Penelitian oleh Dinata et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih didominasi oleh aplikasi sederhana seperti *Google Classroom* dan *WhatsApp*, yang belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi pembelajaran digital.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi serta hasil belajar siswa. Prihatini et al., (2025) menemukan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga rata-rata 24,2% serta meningkatkan keterlibatan belajar secara signifikan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan literasi digital serta hasil belajar siswa hingga 26,2% (Marsini & Wijayati, 2026). Hal ini mengindikasikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi mempunyai peluang yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPS.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran IPS belum berjalan optimal. Banyak guru masih menerapkan metode pembelajaran tradisional yang berfokus pada ceramah dan minim pemanfaatan teknologi. Wijanarko et al., (2022)

mengungkapkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS memerlukan kompetensi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang masih belum dimiliki secara merata oleh guru. Selain itu, keterbatasan pelatihan dan dukungan institusional turut menjadi hambatan dalam penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan perspektif sosial dan budaya, pembelajaran IPS berbasis teknologi berperan penting dalam membangun kesadaran global serta kewarganegaraan digital peserta didik. Teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara luas, memahami isu global, serta berpartisipasi dalam diskursus sosial secara aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap isu-isu global serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dan reflektif (Sumantri et al., 2025). Dengan demikian, inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan kompetensi sosial siswa.

Perkembangan teknologi juga membuka peluang integrasi berbagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPS, seperti pembelajaran berbasis inkuiri digital, *augmented reality*, dan media berbasis kearifan lokal. Susanto & Aramudin (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan *augmented reality* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep siswa secara signifikan. Sementara itu, Devi et al., (2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan relevansi pembelajaran dengan konteks sosial budaya siswa.

Hasil penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada efektivitas teknologi secara kuantitatif, seperti peningkatan hasil belajar atau motivasi siswa, dan belum banyak menggali secara mendalam bagaimana proses, pengalaman, serta makna implementasi teknologi dalam pembelajaran IPS. Pendekatan kualitatif yang mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa dalam mengintegrasikan teknologi masih relatif terbatas. Selain itu, studi *systematic literature review* (SLR) yang secara khusus mengkaji inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi dengan pendekatan tematik dan analitis juga masih belum banyak dilakukan secara komprehensif.

Kesenjangan penelitian (*research gap*) tersebut menandakan perlunya kajian yang lebih komprehensif dan mendalam untuk memahami pola, tren, serta dinamika inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi. Pendekatan *systematic literature review* dinilai relevan untuk mengidentifikasi, menganalisis, serta menyintesis berbagai hasil penelitian secara sistematis dan terarah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berperan sebagai pemetaan literatur, tetapi juga sebagai dasar dalam pengembangan kajian lebih lanjut untuk menemukan pola

konseptual dan implikasi praktis dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis secara sistematis berbagai inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi yang berkembang dalam kurun waktu 2020–2025. Fokus kajian meliputi jenis teknologi yang digunakan, pendekatan pembelajaran yang diterapkan, serta dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pendidikan IPS berbasis teknologi, terutama dalam kerangka integrasi TPACK dan pembelajaran abad ke-21. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, pengambil kebijakan, dan pengembang kurikulum dalam merancang serta menerapkan pembelajaran IPS yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi konkret dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPS di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menelaah, dan menyintesis berbagai temuan secara sistematis terkait inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi dalam rentang waktu 2020–2025. Pendekatan SLR dipilih karena dapat menyajikan gambaran yang komprehensif, transparan, dan dapat direplikasi mengenai perkembangan penelitian pada bidang tertentu. SLR juga memungkinkan peneliti untuk mengintegrasikan berbagai hasil penelitian secara objektif sehingga menghasilkan kesimpulan yang lebih kuat secara akademik. Dalam konteks penelitian pendidikan, metode ini banyak digunakan untuk menganalisis tren, efektivitas, serta kesenjangan penelitian secara sistematis (Nasution & Adiyono, 2026).

Desain penelitian ini mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA 2020), yang digunakan sebagai standar internasional dalam pelaksanaan dan pelaporan tinjauan sistematis SLR. PRISMA memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam tahapan identifikasi, seleksi, penilaian kelayakan, dan inklusi artikel yang relevan. Penggunaan PRISMA bertujuan untuk meningkatkan transparansi, validitas, dan reliabilitas proses seleksi literatur sehingga hasil kajian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Pratiwi et al., 2025). Tahap awal dalam penelitian ini adalah menyusun pertanyaan penelitian (*research question*) yang difokuskan pada: (1) bagaimana bentuk inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi, (2) teknologi apa saja yang digunakan, serta (3) bagaimana dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran. Perumusan pertanyaan ini menjadi dasar dalam menentukan strategi pencarian literatur, kriteria

inklusi-eksklusi, serta proses analisis data. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip SLR yang menekankan pentingnya fokus penelitian yang terarah, spesifik, dan terstruktur agar proses sintesis literatur dapat dilakukan secara sistematis (Edy et al., 2024).

Pencarian literatur yang dilakukan secara sistematis melalui database ilmiah seperti Google Scholar, serta portal jurnal nasional terakreditasi SINTA. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi kombinasi dari: “pembelajaran IPS,” “*social studies learning*,” “teknologi pendidikan,” “*digital learning*,” “*ICT in education*,” dan “*systematic literature review*.” Proses pencarian dilakukan dengan memanfaatkan operator Boolean (AND, OR) untuk memperluas maupun membatasi hasil penelusuran agar lebih relevan. Strategi pencarian ini dirancang untuk memastikan bahwa seluruh literatur yang relevan dapat teridentifikasi secara optimal.

Kriteria inklusi dan eksklusi ditetapkan secara ketat untuk memastikan kualitas artikel yang dianalisis. Kriteria inklusi mencakup: (1) artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal terindeks SINTA, (2) diterbitkan dalam rentang tahun 2020–2025 karena periode tersebut menunjukkan perkembangan terbaru inovasi pembelajaran berbasis teknologi, termasuk perkembangan teknologi dalam pembelajaran IPS, (3) membahas pembelajaran IPS atau pendidikan sosial berbasis teknologi, (4) menggunakan metode penelitian yang jelas, dan (5) tersedia dalam bentuk *full text*. Adapun kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel nonilmiah, seperti opini atau blog, (2) artikel yang tidak memiliki DOI atau metadata lengkap, serta (3) penelitian yang tidak sesuai dengan fokus kajian. Proses seleksi dilakukan secara bertahap mengikuti alur PRISMA, dimulai dari identifikasi, screening, penilaian kelayakan, hingga tahap inklusi (Ringo, 2025).

Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dianalisis menggunakan teknik *qualitative content analysis*. Teknik ini diterapkan dengan cara mengelompokkan temuan penelitian ke dalam beberapa kategori tematik, seperti jenis teknologi yang digunakan, model pembelajaran, serta dampak terhadap hasil belajar dan keterampilan abad ke-21. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, hubungan, serta tren penelitian yang berkembang dalam bidang pembelajaran IPS berbasis teknologi. Pendekatan analisis tematik dalam SLR juga terbukti efektif dalam mengungkap dinamika dan kompleksitas fenomena pendidikan (Hidayatullah et al., 2025).

Proses ekstraksi data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tabel matriks literatur yang memuat data penting dari setiap artikel, seperti nama penulis, tahun terbit, tujuan penelitian, metode yang digunakan, temuan utama, serta implikasi penelitian. Instrumen ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan bersifat sistematis dan mudah

dibandingkan antar studi. Proses ini juga membantu dalam menjaga konsistensi analisis serta meminimalisir bias subjektivitas peneliti dalam menginterpretasikan data. Teknik triangulasi sumber diterapkan untuk menjaga validitas dan reliabilitas penelitian melalui perbandingan berbagai hasil penelitian yang berasal dari sumber berbeda. Selain itu, audit trail juga diterapkan dengan mendokumentasikan seluruh proses penelitian, mulai dari pencarian hingga analisis data. Sintesis data dilakukan secara naratif dengan mengintegrasikan berbagai temuan penelitian ke dalam kerangka konseptual yang koheren. Sintesis yang dilakukan tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis melalui identifikasi kesenjangan penelitian (*research gap*), inkonsistensi temuan, serta peluang pengembangan penelitian di masa depan. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan utama SLR, yaitu tidak hanya merangkum penelitian yang ada, tetapi juga memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan praktik pendidikan (Pahmi et al., 2022).

HASIL

Bentuk Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi mengalami perkembangan yang signifikan dalam konteks pendidikan abad ke-21. Inovasi tersebut tidak hanya berfokus pada pemanfaatan perangkat teknologi, tetapi juga pada transformasi pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menuju *student-centered learning*. Bentuk inovasi yang dominan meliputi *blended learning*, *project-based learning*, gamifikasi, serta integrasi media digital interaktif seperti video, aplikasi pembelajaran, dan platform *Learning Management System* (LMS). Penelitian oleh Arriany et al., (2020) menegaskan bahwa penggunaan modul online mampu meningkatkan kemandirian belajar dan efektivitas pembelajaran IPS.

Inovasi berbasis gamifikasi dan diferensiasi pembelajaran juga mulai berkembang sebagai respons terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Ibrahim et al., (2025) menemukan bahwa model pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam pembelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga pedagogis dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menjadi landasan utama dalam mengembangkan inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi. Tiwan & Ningsih (2022) menegaskan bahwa integrasi teknologi, pedagogi, dan konten secara sinergis mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa. Inovasi ini memperkuat peran guru sebagai

fasilitator yang mampu mengelola berbagai sumber belajar digital secara efektif. Inovasi juga diwujudkan melalui penggunaan berbagai aplikasi digital seperti *augmented reality* (AR), video dokumenter, peta digital, serta *interactive flipbook*. Dewi & Muhibbin (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan sosial siswa secara signifikan. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memperkaya media pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi belajar.

Pemanfaatan media sosial seperti YouTube, TikTok, dan WhatsApp juga menjadi bentuk inovasi yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Mariyana (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran IPS mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran IPS tidak terlepas dari dinamika perkembangan teknologi komunikasi yang terus berkembang.

Tabel 1. Bentuk inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi

| Penulis dan Tahun | Judul | Tujuan | Metode | Hasil | Jurnal |
|-------------------------|--|-------------------------------------|------------------------|--|-------------------------------------|
| Arriany et al., (2020) | Pengembangan modul online untuk pembelajaran IPS | Mengembangkan modul online IPS | R&D | Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar | Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan |
| Ibrahim et al., (2025) | Inovasi pembelajaran IPS berbasis gamifikasi | Meningkatkan motivasi belajar siswa | Deskriptif kuantitatif | Motivasi dan partisipasi meningkat | Social Pedagogy |
| Tiwan & Ningsih, (2022) | Inovasi pembelajaran IPS berbasis TPACK | Mendeskripsikan integrasi TPACK | Kualitatif | Pembelajaran lebih efektif dan kontekstual | Jurnal Cakrawala Pendas |
| Dewi & Muhibbin, (2024) | Pembelajaran IPS berbasis aplikasi digital | Meningkatkan pemahaman konsep | Literature review | Pemahaman konsep dan keterampilan sosial meningkat | Jurnal Pendas |
| Mariyana, (2024) | Inovasi IPS melalui media sosial | Mengkaji penggunaan media sosial | Library research | Pembelajaran lebih kontekstual dan menarik | Jurnal Integrasi Ilmu Sosial |

Berdasarkan tabel sintesis literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi menunjukkan adanya karakteristik multidimensional yang mencakup aspek pedagogis, teknologis, dan kontekstual. Secara pedagogis, inovasi ditandai dengan pergeseran menuju pembelajaran aktif dan kolaboratif, seperti *project-based learning* dan gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu, melainkan

katalis dalam transformasi strategi pembelajaran. Secara teknologis, penggunaan berbagai platform digital, aplikasi interaktif, dan media sosial menunjukkan adanya diversifikasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran IPS.

Inovasi yang efektif tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis. Hal ini terlihat dari pentingnya pendekatan TPACK yang menjadi fondasi dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Tanpa kompetensi tersebut, penggunaan teknologi cenderung bersifat superfisial dan tidak memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Analisis menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi cenderung berorientasi pada peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media sosial dan aplikasi digital menjadi strategi yang efektif dalam menjembatani kebutuhan tersebut.

Jenis Teknologi yang digunakan dalam Pembelajaran IPS

Hasil *systematic literature review* menunjukkan bahwa jenis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran IPS berkembang secara signifikan dan mencerminkan integrasi ekosistem digital yang semakin kompleks. Teknologi tidak lagi diposisikan sekadar sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dari desain pembelajaran yang mendukung interaksi, kolaborasi, serta konstruksi pengetahuan siswa. Klasifikasi teknologi dalam pembelajaran IPS umumnya terbagi menjadi beberapa kategori utama, yaitu platform manajemen pembelajaran, teknologi komunikasi, media interaktif, kecerdasan buatan, serta *mobile learning*. Setiap kategori memiliki fungsi pedagogis yang berbeda, namun saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran IPS tidak bersifat parsial, melainkan sistemik dan multidimensional.

Teknologi berbasis platform seperti *Learning Management System* (LMS) berperan sebagai komponen utama dalam pengelolaan pembelajaran. Platform seperti Google Classroom, Moodle, dan Edmodo dimanfaatkan untuk mendistribusikan materi, mengelola tugas, serta memonitor perkembangan belajar siswa. Penelitian oleh Dinata et al., (2024) menunjukkan bahwa LMS menjadi teknologi paling dominan dalam pembelajaran daring di Indonesia karena kemudahan akses dan fleksibilitasnya. LMS juga memungkinkan integrasi berbagai sumber belajar digital dalam satu sistem yang terstruktur. Dengan demikian, LMS berperan sebagai tulang punggung dalam implementasi pembelajaran IPS berbasis teknologi.

Teknologi komunikasi seperti Zoom, Google Meet, dan Microsoft Teams berfungsi dalam mendukung interaksi sinkron antara guru dan siswa. Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara real-time meskipun berada pada lokasi yang berbeda. Studi oleh Pratiwi et al., (2025) menegaskan bahwa penggunaan teknologi komunikasi sinkron dapat meningkatkan interaksi sosial dan kehadiran kognitif siswa dalam pembelajaran daring. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran IPS yang menekankan diskusi, argumentasi, dan pemahaman fenomena sosial. Dengan demikian, teknologi komunikasi berperan dalam menjaga kualitas interaksi pedagogis dalam lingkungan digital.

Teknologi berbasis media interaktif seperti video animasi, *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR) memberikan kontribusi signifikan dalam memvisualisasikan konsep abstrak dalam IPS. Penggunaan AR dan VR memungkinkan siswa untuk “mengalami” fenomena sosial secara virtual, seperti simulasi peristiwa sejarah atau eksplorasi geografis. Susanto & Aramudin (2024) menemukan bahwa penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Media interaktif juga mendukung pembelajaran multimodal yang sesuai dengan gaya belajar siswa yang beragam. Oleh karena itu, teknologi ini menjadi inovasi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Teknologi berbasis kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) mulai digunakan dalam pembelajaran IPS, terutama dalam personalisasi pembelajaran dan analisis data belajar siswa. Marsini & Wijayati (2026) menunjukkan bahwa AI dapat membantu dalam memberikan rekomendasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa serta meningkatkan literasi digital mereka. AI juga memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi berbasis data secara lebih akurat dan efisien. Meskipun masih dalam tahap awal implementasi, teknologi ini memiliki potensi besar dalam mentransformasi pembelajaran IPS.

Pemanfaatan teknologi berbasis *mobile learning* menjadi tren yang terus berkembang seiring meningkatnya penggunaan *smartphone* di kalangan siswa. Aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan dari berbagai lokasi, sehingga mendukung fleksibilitas serta kemandirian belajar. Penelitian oleh Hidayatullah et al., (2025) menunjukkan bahwa *mobile learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, *mobile learning* menjadi solusi strategis dalam mengatasi keterbatasan akses dan mendukung pembelajaran yang lebih inklusif.

Tabel 2. Jenis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran IPS

| Penulis dan Tahun | Judul | Tujuan | Metode | Hasil | Jurnal |
|-----------------------------|--|--|--------|--|--|
| Dinata et al., (2024) | Implementation of Online Learning Based on Education Levels in Indonesia | Menganalisis penggunaan LMS dalam pembelajaran | SLR | LMS menjadi platform dominan dalam pembelajaran daring | Jurnal Teknologi Pendidikan |
| Pratiwi et al., (2025) | Effective Instructional Strategies for Elementary School Mathematics | Menganalisis strategi pembelajaran digital | SLR | Teknologi komunikasi meningkatkan interaksi belajar | Journal of Innovation in Primary Education |
| Susanto & Aramudin, (2024) | Media pembelajaran augmented reality pada IPS | Mengkaji efektivitas AR | SLR | AR meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep | Jurnal Pendas |
| Marsini & Wijayati, (2026) | AI in Social Studies Education | Mengkaji peran AI dalam pembelajaran | SLR | AI meningkatkan literasi digital dan personalisasi belajar | Jurnal Jendela Pendidikan |
| Hidayatullah et al., (2025) | ICT-Based Learning Assessment | Menganalisis pembelajaran berbasis ICT | SLR | Mobile learning meningkatkan keterlibatan siswa | Prisma Sains |

Berdasarkan tabel sintesis literatur, dapat disimpulkan bahwa jenis teknologi dalam pembelajaran IPS menunjukkan diversifikasi yang signifikan dan berkembang secara progresif mengikuti kemajuan teknologi digital. LMS sebagai teknologi dasar berfungsi sebagai infrastruktur utama dalam pengelolaan pembelajaran, sementara teknologi komunikasi berperan dalam menjaga interaksi sosial yang menjadi karakteristik utama pembelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memiliki dimensi pedagogis yang kuat dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, teknologi media interaktif seperti AR dan VR menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, terutama dalam aspek visualisasi dan pengalaman belajar. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep yang kompleks secara lebih konkret dan kontekstual. Namun demikian, implementasi teknologi ini masih terbatas pada sekolah dengan dukungan infrastruktur yang memadai, sehingga menimbulkan kesenjangan digital.

Penggunaan AI dan *mobile learning* menunjukkan arah perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin personal dan fleksibel. AI memungkinkan pembelajaran yang adaptif berbasis kebutuhan individu siswa, sementara *mobile learning* memperluas akses

pendidikan secara signifikan. Kedua teknologi ini mencerminkan pergeseran paradigma pembelajaran menuju *personalized learning* dan *ubiquitous learning*. Namun, tantangan utama dalam implementasinya adalah kesiapan sumber daya manusia, terutama kompetensi guru dalam mengelola teknologi tersebut.

Dampak Teknologi terhadap Proses dan Hasil Pembelajaran IPS

Hasil *systematic literature review* menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS memberikan dampak signifikan terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut tidak hanya tampak pada peningkatan capaian akademik, tetapi juga pada perubahan pola belajar siswa yang menjadi lebih aktif, partisipatif, dan reflektif. Dalam proses pembelajaran, teknologi berkontribusi dalam meningkatkan student engagement, interaktivitas, serta kolaborasi melalui penggunaan platform digital, media interaktif, dan aplikasi komunikasi. Siswa tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan menjadi pembelajar aktif yang mampu mengeksplorasi berbagai sumber informasi secara mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih konstruktif dan berorientasi pada siswa.

Pemanfaatan teknologi seperti *Learning Management System (LMS)*, video interaktif, dan aplikasi kolaboratif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian oleh Prihatini et al., (2025) mengindikasikan bahwa penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan sekaligus membentuk lingkungan belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan dinamis. Selain itu, teknologi juga mendukung kolaborasi yang lebih luas melalui diskusi daring dan aktivitas kerja kelompok berbasis digital. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak dibatasi oleh ruang maupun waktu.

Dari aspek hasil pembelajaran, teknologi memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, literasi digital, serta pemahaman konsep sosial siswa. Penelitian oleh Marsini & Wijayati (2026) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan literasi digital siswa serta membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti augmented reality juga terbukti meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks dalam IPS (Susanto & Aramudin, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya meningkatkan kuantitas hasil belajar, tetapi juga kualitas pemahaman siswa. Teknologi juga mendukung implementasi pembelajaran diferensiatif yang memungkinkan penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan adanya

teknologi, guru dapat menyediakan berbagai variasi materi, metode, dan evaluasi yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Hidayatullah et al., (2025) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis ICT memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih efektif, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya masing-masing. Hal ini menjadi penting dalam konteks IPS yang memiliki karakteristik materi yang kompleks dan multidimensional.

Namun demikian, hasil kajian juga menunjukkan bahwa dampak teknologi terhadap pembelajaran IPS tidak selalu bersifat positif secara otomatis. Terdapat variasi hasil yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kesiapan guru, kualitas desain pembelajaran, serta ketersediaan infrastruktur teknologi. Dinata et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan teknologi yang tidak didukung oleh kompetensi pedagogis yang memadai cenderung tidak memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi hanyalah alat, sementara keberhasilan pembelajaran tetap bergantung pada strategi pedagogis yang digunakan.

Kesenjangan akses teknologi (*digital divide*) juga menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Siswa yang berada di daerah dengan keterbatasan infrastruktur cenderung mengalami hambatan dalam mengakses pembelajaran digital. Kondisi ini berpengaruh terhadap munculnya kesenjangan hasil belajar antar siswa. Oleh sebab itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS perlu memperhatikan pemerataan akses serta dukungan kebijakan yang memadai.

Tabel 3. Dampak teknologi terhadap proses dan hasil pembelajaran IPS

| Penulis dan Tahun | Judul | Tujuan | Metode | Hasil | Jurnal |
|-----------------------------|---|--|--------|---|-----------------------------|
| Prihatini et al., (2025) | Digital Technology in Primary School Learning | Menganalisis dampak teknologi digital | SLR | Meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa | Edunesia |
| Marsini & Wijayati, (2026) | AI in Social Studies Education | Mengkaji peran AI dalam pembelajaran IPS | SLR | Meningkatkan literasi digital dan berpikir kritis | Jurnal Jendela Pendidikan |
| Susanto & Aramudin, (2024) | Augmented Reality dalam IPS | Menganalisis efektivitas AR | SLR | Meningkatkan pemahaman konsep | Jurnal Pendas |
| Hidayatullah et al., (2025) | ICT-Based Learning Assessment | Mengkaji pembelajaran berbasis ICT | SLR | Mendukung pembelajaran diferensiatif | Prisma Sains |
| Dinata et al., (2024) | Online Learning Implementation | Menganalisis pembelajaran daring | SLR | Dampak tergantung kesiapan guru dan desain | Jurnal Teknologi Pendidikan |

| | | | | | |
|-------------------------|----------------------------------|------------------------------------|------------|-------------------------------------|---------------|
| Sumantri et al., (2025) | Teknologi dalam Pembelajaran IPS | Mengkaji dampak teknologi pada IPS | Kualitatif | Meningkatkan kesadaran global siswa | Jurnal Sosial |
|-------------------------|----------------------------------|------------------------------------|------------|-------------------------------------|---------------|

Berdasarkan tabel sintesis literatur, dapat disimpulkan bahwa dampak teknologi dalam pembelajaran IPS bersifat multidimensional, mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Dari sisi proses, teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa, yang merupakan faktor kunci dalam pembelajaran yang efektif. Kondisi ini selaras dengan pandangan teori konstruktivisme yang menegaskan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan. Kehadiran teknologi turut mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan berorientasi pada peserta didik. Dari sisi hasil pembelajaran, peningkatan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21. Hal ini menjadi relevan dalam pembelajaran IPS yang bertujuan membentuk siswa sebagai warga negara yang kritis dan reflektif. Namun demikian, keberhasilan ini sangat bergantung pada kualitas implementasi teknologi dalam pembelajaran.

Analisis juga menunjukkan bahwa teknologi mendukung pembelajaran diferensiatif, yang memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristiknya. Hal ini menjadi keunggulan utama pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Namun, tantangan utama dalam implementasinya adalah kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan berbasis teknologi.

DISKUSI

Berdasarkan hasil *systematic literature review*, dapat dipahami bahwa inovasi pembelajaran IPS yang berlandaskan teknologi tidak semata-mata berpengaruh terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik, tetapi juga membawa perubahan mendasar pada keseluruhan proses pembelajaran. Temuan tersebut selaras dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibentuk secara aktif oleh siswa melalui keterlibatan dan interaksinya dengan lingkungan belajar. Penerapan teknologi, seperti *Learning Management System* (LMS), media pembelajaran interaktif, serta kecerdasan buatan, membuka peluang terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan kolaboratif. Ditinjau dari perspektif teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), hasil kajian ini semakin menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh kapasitas guru dalam memadukan unsur teknologi, pedagogi, dan materi ajar secara

proporsional dan terintegrasi (Wijanarko et al., 2022). Dengan demikian, teknologi tidak lagi diposisikan hanya sebagai sarana pendukung pembelajaran, melainkan telah menjadi komponen esensial yang terintegrasi dalam perancangan pembelajaran IPS yang bermakna.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini menunjukkan konsistensi dengan studi yang menegaskan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Prihatini et al., (2025) menemukan bahwa penggunaan teknologi digital meningkatkan *student engagement* serta hasil belajar secara signifikan, sementara Marsini & Wijayati (2026) menunjukkan bahwa pemanfaatan kecerdasan buatan mampu meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan penelitian ini memperkuat hasil-hasil tersebut dengan menunjukkan bahwa dampak positif teknologi tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek sosial dan kolaboratif dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penggunaan teknologi seperti augmented reality dan media interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks (Susanto & Aramudin, 2024). Hal ini menunjukkan adanya konsistensi empiris bahwa teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya variasi dampak teknologi yang tidak selalu positif, tergantung pada kualitas implementasi di lapangan. Temuan ini sejalan dengan Dinata et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tanpa didukung oleh kompetensi pedagogis yang memadai tidak memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar. Di sisi lain, beberapa penelitian terdahulu cenderung menampilkan hasil yang lebih optimistis terhadap penggunaan teknologi tanpa mempertimbangkan faktor kontekstual seperti kesiapan guru dan infrastruktur. Dalam hal ini, penelitian ini menawarkan perspektif yang lebih kritis dengan menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada desain pedagogis dan konteks implementasinya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memahami bahwa teknologi bukanlah solusi universal, melainkan bagian dari sistem pembelajaran yang kompleks.

Relevansi temuan ini juga dapat dilihat dalam konteks perkembangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut penguasaan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Pembelajaran IPS berbasis teknologi terbukti mampu mendukung pengembangan keterampilan tersebut melalui penggunaan berbagai media dan platform digital. Selain itu, integrasi teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis pada fenomena sosial aktual, sehingga meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi tidak

hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga secara sosial dan kultural dalam membentuk kompetensi warga negara yang adaptif terhadap perubahan global.

Dari sisi implikasi praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi pembelajaran IPS berbasis teknologi. Pelatihan berbasis TPACK perlu ditingkatkan agar guru mampu merancang pembelajaran yang tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyediaan infrastruktur teknologi yang merata juga menjadi kebutuhan mendesak untuk mengatasi kesenjangan digital yang masih terjadi. Dari sisi kebijakan, diperlukan dukungan yang lebih sistematis dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi, baik melalui kurikulum maupun program pengembangan profesional guru.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat konsep integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam kerangka TPACK dan pembelajaran konstruktivistik. Penelitian ini juga memperluas pemahaman tentang bagaimana teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih adaptif dan terdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan holistik dalam mengkaji pembelajaran berbasis teknologi, yang tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses dan dinamika implementasinya.

KESIMPULAN

Penelitian *systematic literature review* ini menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi telah berkembang secara signifikan dan memberikan kontribusi nyata terhadap transformasi proses dan hasil pembelajaran. Temuan utama menunjukkan bahwa inovasi tidak hanya terletak pada penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga pada perubahan paradigma pembelajaran menuju pendekatan yang lebih konstruktivistik, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Berbagai bentuk inovasi seperti *blended learning*, *project-based learning*, penggunaan media interaktif, serta integrasi kecerdasan buatan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami fenomena sosial. Selain itu, keberagaman teknologi yang digunakan mulai dari LMS, media komunikasi sinkron, hingga teknologi imersif menunjukkan bahwa pembelajaran IPS semakin terintegrasi dalam ekosistem digital yang dinamis.

REKOMENDASI

Penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama karena menggunakan pendekatan SLR yang bergantung pada kualitas dan ketersediaan literatur yang dianalisis. Oleh karena itu, Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, diperlukan studi empiris yang lebih mendalam dengan pendekatan kualitatif atau mixed methods untuk mengeksplorasi pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan teknologi secara kontekstual. Selain itu, kajian lanjutan juga perlu mengkaji potensi teknologi mutakhir seperti *artificial intelligence*, *learning analytics*, dan *immersive learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Dengan demikian, kajian ini memberikan sumbangan yang signifikan dalam memperluas khazanah literatur mengenai inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi serta menjadi landasan dalam pengembangan praktik pendidikan yang lebih adaptif dan sesuai dengan tuntutan era digital.

REFERENSI

- Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan Modul Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 52–66. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605>
- Arsyad, M., Fitroh, I., & Arifin, M. S. (2024). Transforming 21st Century Education: Analysing the Implementation of Technology in Teaching and Learning. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 10(2), 332–341. <https://doi.org/10.37567/jie.v10i2.3423>
- Devi, K. S., Febrianto, P. T., Noviyanti, N. A., Sahlya, Z., & Tsani, M. K. (2026). Tren Penelitian Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar: Systematic Literature Review Tahun 2021–2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 179–208. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43891>
- Dewi, I. K., & Muhibbin, A. (2024). Implementasi Desain Pembelajaran IPS yang Inovatif Melalui Aplikasi Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 566–580. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20248>
- Dinata, V., Wedi, A., & Fajarianto, O. (2024). Systematic Literature Review: Implementation of Online Learning Based on Education Levels in Indonesia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(3), 1148–1159. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i3.49636>
- Edy, S. K., Novaliyosi, N., & Widodo, S. A. (2024). Systematic Literature Review: Implementation of Problem Based Learning (PBL) on Students' Mathematical Cognitive and Affective Aspects. *PRISMA*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.35194/jp.v13i1.3278>
- Hidayatullah, S., Arliani, E., & Hidayati, K. (2025). ICT-Based Mathematics Learning Assessment: A Systematic Review of Effectiveness, Challenges, and Pedagogical Impacts. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 13(4), 916–932. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v13i4.16987>
- Ibrahim, B., Adam, F., & Kusumah, I. (2025). Basreng: Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi dan Diferensiasi Soal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 6(2), 182–195. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v6i2.10898>

- Mariyana, W. (2024). Inovasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Melalui Media Sosial. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(8), 1–1. <https://doi.org/10.17977/um063v4i8p1>
- Marsini, M., & Wijayati, I. W. (2026). Reimagining Digital Citizenship through Artificial Intelligence in Elementary Social Studies Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(04), 1001–1016. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i04.2390>
- Nasution, I., & Adiyono, A. (2026). Educational Management Before, During, and After Covid-19: A Prisma-Based Statistical Systematic Literature Review. *Manajeria: Jurnal Ilmu Manajemen Pendidikan*, 5(01), 75–91. <https://doi.org/10.52431/manajeria.v5i01.4552>
- Pahmi, S., Juandi, D., & Sugiarni, R. (2022). The Effect of STEAM in Mathematics Learning on 21st Century Skills: A Systematic Literature Reviews. *PRISMA*, 11(1), 93–104. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i1.2039>
- Pratiwi, N., Atmoko, A., Taufiq, A., Faizah, S., & Alfari, R. (2025). Effective Instructional Strategies for Elementary School Mathematics: A PRISMA-Guided Systematic Literature Review. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(2), 380–391. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i2.1420>
- Prihatini, A., Setiawan, D., Avrilianda, D., & Ellianawati, E. (2025). Systematic Literature Review on Digital Technology in Primary School Learning (2020–2025). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 113–126. <https://doi.org/10.51276/edu.v7i1.1369>
- Ringo, S. S. (2025). Systematic Literature Review dengan Metode Prisma: Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 209–226. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1760>
- Setiawan, B., Habibah, E. N., Rahmadani, A. P., & Ardianti, D. F. N. (2024). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 01–17. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1167>
- Sumantri, M. D., Zahirah, A., & Safitri, S. (2025). Peran Teknologi pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa terhadap Isu Global. *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(2), 01–10. <https://doi.org/doi.org/10.62383/sosial.v3i1.709>
- Susanto, D. F., & Aramudin, A. (2024). Systematic Literaur Review: Media Pembelajaran Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 586–597. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16060>
- Tiwan, & Ningsih, T. (2022). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1385–1395. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>
- Wijanarko, A. W., Amania, Y. H., Sariyatun, S., & Ramadan, S. (2022). IT Synergy in the Application of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) in the Social Studies Learning Process: A Literature Study. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v9i1.40380>