

EKSPLORASI JENIS-JENIS BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR BERDASARKAN KONTEKS SOSIAL DAN TEKNOLOGIS

Jelsy Anjelina¹, Ichsan²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

¹25204081005@student.uin-suka.ac.id, ²ichsan01@uin-suka.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology and social dynamics has shaped new learning patterns among elementary school students that are no longer limited to face-to-face interactions, but also involve virtual media and environments. This condition has given rise to increasingly diverse types of learning, ranging from social learning through peer interaction to technology-based learning such as interactive multimedia and educational games. This study aims to explore and map the types of learning among elementary school children in social and technological contexts and identify their pedagogical implications. The method used was a Systematic Literature Review (SLR) through searching national and international indexed journals in the range of 2015–2025 using Google Scholar and Scopus. The research stages included identification, selection, quality assessment, thematic analysis, and data synthesis. The results of the study show that in a social context, the dominant types of learning include collaborative learning, observational learning, and peer interaction, which contribute to cognitive and social-emotional strengthening. In the context of technology, learning methods such as game-based learning, self-paced learning, and multimedia-based learning have emerged, which increase motivation and conceptual understanding. The integration of these two approaches has given rise to hybrid learning with various types of collaborative-digital, reflective-digital, exploratory-inquiry, and multimodal-integrative learning. These findings confirm that the learning styles of elementary school children are dynamic and require adaptive teaching strategies that balance social interaction and technology.

Keywords: *Elementary School, Social and Technological Context, Types of Learning.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan dinamika sosial telah membentuk pola belajar baru pada siswa sekolah dasar yang tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka, tetapi juga melibatkan media dan lingkungan virtual. Kondisi ini memunculkan variasi jenis belajar yang semakin beragam, mulai dari belajar sosial melalui interaksi sebaya hingga belajar berbasis teknologi seperti multimedia interaktif dan game edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memetakan jenis-jenis belajar anak sekolah dasar dalam konteks sosial dan teknologis serta mengidentifikasi implikasi pedagogisnya. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) melalui penelusuran jurnal nasional dan internasional terindeks pada rentang 2015–2025 menggunakan Google Scholar dan Scopus. Tahapan penelitian meliputi identifikasi, seleksi, penilaian kualitas, analisis tematik, dan sintesis data. Hasil kajian menunjukkan bahwa dalam konteks

sosial, jenis belajar dominan mencakup pembelajaran kolaboratif, observasional, dan interaksi sebaya yang berkontribusi pada penguatan kognitif dan sosial-emosional. Dalam konteks teknologi, muncul bentuk belajar seperti *game-based learning*, *self-paced learning*, dan *multimedia-based learning* yang meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Integrasi keduanya melahirkan pembelajaran hybrid dengan ragam jenis belajar *kolaboratif-digital*, *reflektif-digital*, *eksploratif-inquiry*, dan *multimodal-integratif*. Temuan ini menegaskan bahwa jenis belajar anak SD bersifat dinamis dan menuntut strategi pengajaran adaptif yang memadukan interaksi sosial dan teknologi secara seimbang.

Kata Kunci: Jenis Belajar, Konteks Sosial dan Teknologis, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Kemajuan pendidikan di sekolah dasar di zaman sekarang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh konteks sosial serta kemajuan teknologi digital. Anak sekolah dasar belajar dalam ruang lingkup yang melibatkan interaksi bersama teman sebaya, guru yang secara bersama membentuk motivasi, keterampilan sosial dan strategi belajar siswa. Interaksi sosial dengan teman sebaya, guru, dan keluarga memberikan kontribusi terhadap perkembangan emosional anak sekolah dasar, seperti kemampuan untuk mengenali, mengekspresikan, serta mengelola emosi, sehingga interaksi sosial menjadi faktor penting dalam menyiapkan anak untuk belajar secara mendalam (Okta Nadia et al., 2023).

Keterlibatan orang tua, komunikasi keluarga, serta dukungan

emosional mampu mempengaruhi kesiapan belajar anak, kemampuan anak mengelola tugas (Ashraf et al., 2021). Interaksi sosial di ruang digital turut membentuk perilaku sosial anak termasuk empati digital, kolaborasi, serta kemampuan menyelesaikan konflik yang akan berimplikasi pada jenis-jenis belajar yang dipilih siswa (Aulia et al., 2025). Dengan demikian, interaksi sosial di sekolah maupun rumah membentuk motivasi, keterampilan sosial, serta strategi belajar anak, sekaligus memengaruhi pilihan jenis belajar dan perkembangan emosional mereka.

Perkembangan teknologi memudahkan akses terhadap perangkat digital, aplikasi pembelajaran, serta media interaktif yang menghadirkan peluang besar bagi berkembangnya berbagai jenis belajar yang lebih interaktif. Teknologi memungkinkan anak untuk

mengakses sumber belajar yang lebih luas dan fleksibel, sekaligus mendorong kemandirian belajar apabila didukung dengan literasi digital yang memadai (Saifuddin & Putra, 2024). Media interaktif digital mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa bila dirancang sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa (Aisyah et al., 2025). Oleh karena itu, perkembangan teknologi dan media interaktif digital meningkatkan akses, partisipasi, serta kemandirian belajar anak, terutama jika didukung literasi digital dan desain pembelajaran yang sesuai perkembangan kognitif.

Meskipun digitalisasi memberikan banyak potensi positif, tetapi masih terdapat tantangan terkait kesenjangan akses teknologi dan pemahaman penggunaan platform digital di kalangan peserta didik sekolah dasar yang bisa menghambat interaksi sosial yang sehat (Elma et al., 2025). Digitalisasi pembelajaran memberikan potensi besar untuk interaksi kolaboratif, tidak semua interaksi yang muncul bersifat positif, karena ada beberapa siswa merasa terisolasi atau kurang mendapat dukungan sosial yang bermakna (Budiansyah et al., 2025). Dengan

demikian, masih terdapat tantangan signifikan berupa kesenjangan akses teknologi serta keterbatasan pemahaman penggunaan platform digital, yang bisa menghambat interaksi sosial yang sehat dan menyebabkan beberapa siswa merasa terisolasi serta kurang mendapat dukungan sosial yang bermakna.

Walaupun pendidikan dasar menjadi pondasi penting untuk kemampuan akademik serta karakter siswa, kenyataannya masih terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk mencapai prestasi belajar optimal. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor internal seperti rendahnya motivasi, perbedaan minat dan gaya belajar, serta keterbatasan strategi kognitif yang dimiliki anak (Hamidah & Barus, 2021). Di sisi lain, faktor eksternal juga menjadi tantangan, termasuk kualitas pembelajaran yang tidak merata, dukungan keluarga yang bervariasi, dan keterbatasan sarana prasarana di sekolah (Payon et al., 2021). Jadi, prestasi belajar siswa SD dipengaruhi oleh factor-faktor internal seperti motivasi, minat, gaya, strategi belajar dan faktor eksternal seperti kualitas pembelajaran, dukungan keluarga,

sarana prasarana, yang jika kurang mendukung bisa menghambat pencapaian belajar optimal.

Kajian tentang mode sosial-emosional pembelajaran dalam ekosistem digital menyoroti perlunya memahami aspek efektif dan interaksi sosial ketika anak belajar melalui teknologi sehingga upaya pedagogis mampu menyeimbangkan efisiensi digital dan pengembangan karakter sosial (Erstad et al., 2024). Selain aspek sosial, penggunaan platform digital juga dimanfaatkan untuk membangun kesadaran diri dan regulasi emosi siswa melalui fitur refleksi, jurnal digital berkontribusi signifikan terhadap peningkatan *self-regulation* siswa. Dengan begitu, pembelajaran digital tidak hanya mendorong efisiensi akademik tetapi juga memperkuat karakter sosial dan emosional anak (Pradita et al., 2025).

Konvergensi antara konteks sosial seperti keluarga, teman sebaya, budaya sekolah dan konteks teknologis seperti akses, literasi digital, media pembelajaran membentuk jenis-jenis belajar baru pada anak sekolah dasar, seperti *Social-digital learning*, *Collaborative multimodal learning* dan *self-regulated digital learning* (Ma & Ooi, 2025).

Perkembangan ini mendorong munculnya jenis-jenis belajar yang baru pada anak SD, yang bersifat hybrid, yaitu menggabungkan interaksi sosial dan penggunaan teknologi. Misalnya termasuk *Social-digital learning* menggabungkan diskusi peer-to-peer melalui media daring, dan *Collaborative multimodal learning* yang memanfaatkan berbagai platform digital untuk pembelajaran kelompok. Sehingga fenomena ini menuntut pemahaman lebih mendalam tentang jenis-jenis belajar anak, sehingga strategi pembelajaran bisa menyesuaikan perkembangan sosial-teknologis yang kompleks (Fianto et al., 2024).

Meskipun terdapat sejumlah penelitian yang membahas gaya belajar, faktor internal/eksternal, dukungan keluarga, dan dampak teknologi, masih terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan telaah literatur yang mengintegrasikan semua elemen tersebut secara konseptual, khususnya fokus pada jenjang sekolah dasar. Kesenjangan penelitian meliputi kurangnya sintesis mengenai bagaimana jenis-jenis belajar berubah di lantaran kombinasi pengaruh sosial dan teknologi, serta minimnya rekomendasi pedagogis

berbasis bukti untuk guru SD yang harus mengelola keberagaman jenis belajar di kelas yang terdigitalisasi. Oleh karena itu, penelitian ini penting karena bertujuan untuk melakukan eksplorasi literatur yang komprehensif guna memetakan jenis-jenis belajar anak SD berdasarkan konteks sosial dan teknologis, sekaligus merumuskan implikasi pedagogis yang operasional bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar dalam menghadapi dinamika pembelajaran modern.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)* untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensistesis literatur terkait jenis-jenis belajar anak sekolah dasar dalam konteks sosial dan teknologis. SLR dipilih karena memungkinkan proses seleksi dan analisis literatur secara sistematis, transparan, dan berulang sehingga memperkuat kredibilitas temuan serta meminimalkan bias seleksi (Arrofi, 2024). Untuk menjamin ketelitian dan konsistensi, penelitian ini mengikuti tahapan umum SLR seperti yang diuraikan dalam literatur metodologis: perumusan pertanyaan penelitian, pencarian literatur, seleksi dan

evaluasi literatur, ekstraksi data, sintesis temuan dan pelaporan hasil (Sholihin et al., 2024).

Pada tahap awal peneliti merumuskan dengan jelas pertanyaan kajian utama, yaitu mengenai jenis-jenis belajar anak sekolah dasar dalam konteks sosial dan teknologis serta implikasinya terhadap praktis pedagogis (Iman et al., 2024). Selanjutnya, penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik dan internasional, menggunakan kombinasi kata kunci spesifik dengan batasan tahun publikasi untuk menjaga relevansi dengan konteks era digital saat ini (Widiansyah & Fitriansyah, 2025). Hasil pencarian awal kemudian di seleksi terhadap artikel untuk memastikan cocoknya topik, populasi, serta konteks sosial atau teknologis yang dibahas (Udin et al., 2024).

Setelah seleksi setiap artikel yang memenuhi kriteria inklusi kemudian di evaluasi kualitasnya berdasarkan aspek metodologis dan kontribusi terhadap tema kajian (Norlita et al., 2023). Dari artikel terpilih, data kemudian di ekstraksi secara sistematis, mencakup aspek yang berkaitan dengan jenis atau pola belajar, konteks sosial, serta

penggunaan media dan teknologi (Putri et al., 2025). Selanjutnya dilakukan analisis tematik untuk mengelompokkan jenis-jenis belajar dan pola interaksi sosial-teknologis yang muncul, serta menyintesis temuan untuk membangun kerangka konseptual yang komprehensif.

Untuk mempermudah pemahaman proses penelitian, tahapan *Systematic Literature Review* (SLR) pada penelitian ini digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1. Tahapan *Systematic Literature Review* (SLR)

Dengan demikian, metode SLR ini memungkinkan penelitian untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana literatur terdahulu telah membahas jenis belajar anak SD dalam kerangka sosial maupun teknologi, sekaligus mengidentifikasi celah penelitian dan membuka rekomendasi bagi praktik dan kebijakan Pendidikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Jenis-jenis Belajar Anak SD Dalam Konteks Sosial

Pembelajaran anak sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial di lingkungan mereka, sehingga bentuk-bentuk belajar yang muncul kerap bersifat kolaboratif seperti anak belajar melalui diskusi, kerja kelompok, dan pemodelan perilaku teman sebaya yang selaras dengan teori pembelajaran sosial yang menekankan peran pengamatan dan imitasi dalam konstruksi pengetahuan anak (Gelman, 2015). Penelitian empiris menunjukkan bahwa interaksi sejawat (*Peer Interaction*) memperbaiki hasil belajar melalui peningkatan motivasi, sikap positif, dan efikasi diri, sehingga pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan pencapaian akademik jika didesain dengan dukungan instruksional yang memadai (Pan et al., 2024).

Kerangka sosiokultural juga menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak dipromosikan melalui bantuan *more knowledgeable others* yaitu guru dan teman dalam zona proksimal perkembangan, sehingga jenis belajar observasional dan

scaffolding menjadi penting dalam konteks kelas dasar (Ring et al., 2018). Model-model pembelajaran kontekstual dan kolaboratif yang dikaji dalam literatur pendidikan menunjukkan bahwa aktivitas berbasis kelompok dan proyek sosial tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membangun keterampilan sosial-emosional seperti komunikasi, negosiasi, dan empati pada sekolah dasar (Dewi, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa jenis-jenis belajar sosial seperti kerja kelompok, proyek Bersama, atau pembelajaran kolaboratif berbasis peer learning sangat relevan untuk SD, terutama dalam membangun kompetensi sosial sejak dini.

Namun, efektivitas interaksi sosial dalam kelas bergantung pada struktur pedagogis dan kualitas fasilitasi guru, tanpa pengelolaan tugas dan peran yang jelas, kerja kelompok dapat menghasilkan ketidakseimbangan partisipasi dan kualitas pembelajaran yang tidak merata (Hank & Huber, 2024). Literatur meta-analisis dan tinjauan perkembangan terkini merekomendasikan penggabungan strategi pembelajaran sosial seperti peer tutoring dan jigsaw dengan

penilaian formatif untuk memaksimalkan manfaat kolaborasi dan memitigasi resiko disfungsi kelompok pada siswa SD (Miller, 2022). Dengan demikian, belajar dalam konteks sosial tidak hanya berkaitan dengan kognitif, tetapi juga membentuk aspek afektif dan moral peserta didik.

Lebih jauh lagi, efektivitas lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi termasuk interaksi tatap muka, komunikasi antarsiswa, dan struktur kelompok yang baik juga berkorelasi dengan peningkatan keterampilan interpersonal dan perilaku sosial anak (Sarifah & Hanif, 2025). Kajian literatur juga menemukan bahwa keberhasilan metode sosial-kolaboratif sangat tergantung pada desain pedagogis dan dinamika kelompok (Karina et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan aspek manajemen kelas, distribusi peran, dan kualitas fasilitasi guru agar proses belajar sosial di SD berjalan efektif dan adil bagi semua siswa.

Pembahasan terkait tema jenis-jenis belajar anak SD dalam konteks sosial memerlukan pemetaan yang sistematis agar hubungan antara konsep, karakteristik, dan

implikasinya dalam pembelajaran berbagai sumber literatur disajikan dapat dipahami dengan lebih jelas. dalam bentuk tabel berikut:
 Oleh karena itu, informasi dari

Tabel 1. Jenis Belajar Anak SD Dalam Konteks Sosial

No	Penulis/Tokoh	Jenis Belajar Sosial	Penjelasan Inti
1.	Susan A. Gelman	Pembelajaran Sosial (<i>Social Learning</i>)	Anak belajar melalui pengamatan, diskusi, kerja kelompok, serta meniru perilaku teman sebaya dalam lingkungan sosial
2.	Fangfang Pan, Et all	Interaksi Sebaya (<i>Peer Interaction</i>)	Interaksi antar siswa meningkatkan motivasi belajar, sikap positif, dan efikasi diri
3.	Emer Ring & Lisha O'Sullivan	Belajar Observasional dan Scaffolding	Anak belajar dengan bantuan guru atau teman yang lebih mampu (<i>more knowledgeable others</i>) dalam zona perkembangan proksimal
4.	Citra Ayu Dewi	Pembelajaran Kolaboratif dan Kontekstual	Aktivitas kelompok dan proyek sosial membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi, negosiasi, dan empati
5.	Corinna Hank	Pembelajaran Berbasis Kerja Kelompok Terstruktur	Efektivitas belajar sosial sangat tergantung pada kejelasan peran dan struktur tugas
6.	Patricia H. Miller	Peer Tutoring & Jigsaw Learning	Strategi pembelajaran sosial efektif jika digabung dengan penilaian formatif
7.	Nadiatus Sarifah	Lingkungan Belajar Kolaboratif	Interaksi tatap muka, komunikasi aktif, serta struktur kelompok yang jelas mendukung perkembangan sosial anak

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, jelas bahwa jenis-jenis belajar dalam konteks sosial kolaboratif, observasional, proyek kelompok, dan interaksi peer merupakan bagian integral dari proses pendidikan di SD. Oleh karena itu, implementasi strategi pembelajaran yang memanfaatkan interaksi sosial secara optimal menjadi sangat

penting untuk mendukung perkembangan holistic siswa, baik secara akademik maupun karakter.

Jenis-jenis Belajar Anak SD Dalam Konteks Teknologis (*Digital Learning*)

Perkembangan teknologi telah memungkinkan siswa sekolah dasar mengakses media pembelajaran digital yang beragam yaitu mulai dari multimedia interaktif, aplikasi Pendidikan, hingga game edukatif sehingga membuka peluang bagi munculnya variasi jenis belajar berbasis teknologi (Tiarasari, 2021). Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) juga terbukti berpengaruh baik terhadap motivasi dan minat belajar siswa di sekolah dasar, siswa yang diajar dengan GBL menunjukkan peningkatan minat dan pemahaman konsep dibanding kelompok kontrol (Widiana, 2022). Implementasi multimedia berbasis GBL yang menggabungkan interaksi, visual, audio, dan simulasi dapat membantu siswa memahami materi abstrak secara lebih konkret, serta mendukung gaya belajar berbeda sehingga memungkinkan diferensiasi dalam proses pembelajaran dasar (Wayan et al., 2023).

Teknologi digital sudah membuka peluang bagi munculnya berbagai jenis belajar baru bagi siswa sekolah dasar, diantaranya pembelajaran berbasis media interaktif, permainan edukatif, dan learning management system yang mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif (Wibowo et al., 2022). Selain itu, media digital memungkinkan siswa belajar secara mandiri (*Self-paced learning*) dan fleksibel, siswa dapat mengulang materi, mengakses materi kapan saja, dan menyesuaikan ritme belajar sesuai kebutuhan (Hodaifah et al., 2025). Integrasi media digital seperti video pembelajaran, animasi interaktif, dan aplikasi edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta membuat pembelajaran yang lebih menarik dan relevansi bagi siswa sehingga membantu mereka menyerap materi dengan lebih baik (Maulina & Wati, 2025).

Dengan demikian, jenis-jenis belajar dalam konteks teknologi bagi siswa SD termasuk multimedia interaktif, *game based learning*, pembelajaran digital mandiri, dan pembelajaran hybrid menawarkan potensi tinggi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman

konsep, serta fleksibilitas belajar. Namun, agar potensi ini benar-benar terealisasi diperlukan dukungan dan perencanaan pedagogis, kompetensi guru, serta tersedianya akses dan infrastruktur yang memadai.

Untuk memahami lebih jelas jenis-jenis belajar tersebut, berikut disajikan table pembahasan yang memuat sumber rujukan, bentuk pembelajaran digital serta dampaknya:

Tabel 2. jenis Belajar Anak SD Dalam Konteks Teknologis

No	Sumber Referensi	Jenis Belajar Teknologis	Dampak Terhadap Siswa
1.	Anggi Tiarasari	Pembelajaran Berbasis Media Digital Interaktif	Meningkatkan Variasi Cara Belajar dan Kemudahan Akses Materi
2.	I Wayan Widiana	Game-Based Learning	Meningkatkan Motivasi, Minat Belajar, dan Pemahaman Konsep
3.	Adrianus I Wayan Illia Yuda Sukmana, Et all	Multimedia Berbasis GBL	Membantu Memahami Konsep Abstrak Secara Konkret dan Mendukung Berdiferensiasi Gaya Belajar
4.	Agung Wibowo	Pembelajaran Berbasis Media Interaktif dan LMS	Membuka Peluang Belajar Mandiri dan Kerja Sama Antarsiswa
5.	Hodaifah, Et all	Self-Paced Learning (Belajar Mandiri)	Memberikan Fleksibilitas dan Kemandirian Belajar
6.	Winaldha Maulina, Et all	Pembelajaran Berbasis Video dan Animasi Edukatif	Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Daya Tarik Materi

Berdasarkan tabel di atas, teknologi digital telah memperluas spektrum cara belajar siswa sekolah dasar. Setiap jenis pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan spesifik yang bisa disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pembelajaran berbasis media interaktif seperti

memberikan stimulasi multisensorik melalui teks, gambar, audio, dan video, sehingga cocok untuk siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori.

Pendekatan *Game-Based Learning* menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Unsur permainan seperti

tantangan, level, dan penghargaan membuat siswa merasa belajar sambil bermain, sehingga beban kognitif yang biasanya muncul dalam pembelajaran konvensional menjadi lebih ringan. Selain itu, keberadaan platform pembelajaran digital dan LMS memungkinkan terciptanya model pembelajaran mandiri (*Self-Paced Learning*) dan kolaboratif.

Integrasi Jenis-jenis Belajar Sosial Dan Teknologis (Pembelajaran Hybrid)

Penerapan model pembelajaran hibrid (*Hybrid Learning*) merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka sosial dan pembelajaran daring berbasis teknologi, memungkinkan siswa sekolah dasar memperoleh manfaat ganda karena interaksi sosial langsung dan fleksibilitas belajar digital sehingga membentuk jenis-jenis belajar baru yang lebih adaptif terhadap kebutuhan kontemporer (Raihan et al., 2025). Penelitian di SD menunjukkan bahwa hybrid learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan model konvensional atau pembelajaran sepenuhnya daring, hal ini menunjukkan bahwa kombinasi

antara kehadiran fisik, interaksi sosial dan media digital membuat proses belajar menjadi lebih menarik serta efektif (Sulthoniyah et al., 2022).

Selain itu, integrasi teknologi digital dalam konteks belajar sosial memperkuat literasi digital siswa sekaligus mendukung aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hybrid learning di SD berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, serta membantu mereka menyesuaikan gaya belajar, akses informasi, dan kolaborasi lintas ruang (Rachmawati et al., 2022). Media digital berfungsi sebagai mediator kolaborasi, siswa bisa bekerja sama melalui platform daring maupun langsung, berbagi hasil, berdiskusi, dan membangun produk bersama. Pendekatan kolaboratif dalam *blended/hybrid learning* terbukti meningkatkan interaksi kelompok, konsistensi hasil belajar, dan keterlibatan siswa dari berbagai latar belakang kemampuan (Tzuchen et al., 2025).

Integrasi sosial-teknologis pada model hibrid melahirkan jenis belajar *kolaboratif-hybrid* yang merupakan kelompok tatap muka yang diperluas ke ruang virtual melalui platform kolaborasi sehingga diskusi,

pembagian tugas, dan produk bersama berlangsung lintas ruang dan waktu (Lambropoulos & Pitsou, 2020). Model hybrid juga memfasilitasi belajar *reflektif-digital* yaitu menggunakan jurnal digital, portofolio elektronik, atau forum refleksi untuk merekam proses berfikir dan menerima umpan balik sehingga metakognisi dan regulasi diri berkembang lebih sistematis (Lambropoulos & Pitsou, 2020). Belajar *observasional-digital* melalui pengamatan model perilaku atau prosedur yang disajikan lewat video, simulasi, atau permainan edukatif. Mekanisme yang konsisten dengan landasan game-based dan multimodal learning yang menegaskan peran observasi serta representasi visual dalam membangun pemahaman (Plass et al., 2015).

Jenis belajar *Eksploratif-inquiry* muncul ketika teknologi menyediakan akses sumber belajar yang kaya dan siswa kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk mengonseptualisasikan temuan mereka, sehingga hybrid learning mendukung siklus inquiry-based learning yang diperkaya media digital (Ashraf et al., 2021). Belajar mandiri terbimbing (*Guided self-learning*)

siswa memanfaatkan modul digital untuk belajar self-paced namun tetap mendapatkan scaffolding sosial dari guru dan teman melalui sesi tatap muka, kombinasi pengulangan digital dan dukungan guru meningkatkan retensi dan kemandirian belajar (Tong et al., 2022). Hybrid menghasilkan belajar *regulative-kolaboratif*, yang mengembangkan kemampuan pengaturan diri dalam konteks kolaborasi digital yang memerlukan kesepakatan peran, komunikasi daring, dan negosiasi sosial (Faza & Lestari, 2025).

Jenis belajar *multimodal-integratif* memproses informasi melalui kombinasi teks, audio, visual, dan simulasi interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif bagi berbagai gaya belajar dan dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar apabila disertai desain instruksional yang baik (Ashraf et al., 2021). Jadi model hybrid tidak hanya menggabungkan dua setting yaitu tatap muka dan daring tetapi juga mengkonstruksi ragam jenis belajar baru seperti *kolaboratif-hibrid*, *reflektif-digital*, *observasional-digital*, *eksploratif-inquiry*, *mandiri-terbimbing*, *regulatif-kolaboratif*, dan *multimodal-integratif* yang bersama-

sama memperkaya pengalaman belajar siswa SD bila diimplementasikan dengan desain pedagogis dan dukungan infrastruktur yang memadai.

Untuk memperjelas bentuk-bentuk belajar yang muncul dari integrasi tersebut, berikut disajikan tabel klasifikasi jenis-jenis belajar dalam pembelajaran hybrid:

Tabel 3. Integrasi Jenis Belajar Sosial Dan Teknologis

No	Jenis Belajar	Peran Teknologi	Dimensi Sosial yang Terlibat
1.	Kolaboratif-Hybrid	Platform kolaboratif (Google Docs, LMS, forum diskusi, video conference)	Kerja tim, diskusi, pembagian peran
2.	Reflektif-Digital	E-portfolio, blog, forum refleksi	Umpan balik dari guru dan teman
3.	Observasional-Digital	Video pembelajaran, simulasi interaktif, game edukatif	Diskusi hasil pengamatan
4.	Eksploratif-Inquiry	Mesin pencari, database digital, video, simulasi	Diskusi kelompok, presentasi temuan
5.	Mandiri Terbimbing (<i>Guided Self-Learning</i>)	Modul digital, video, kuis online	Sesi tatap muka, mentoring guru
6.	Regulatif-Kolaboratif	Kalender digital, fitur komentar, chat, manajemen tugas	Negosiasi peran, komunikasi, kerja sama
7.	Multimodal-Integratif	Video, animasi, audio, AR/VR, simulasi	Diskusi makna dan interpretasi

Pembelajaran hybrid tidak sekedar memindahkan sebagian aktivitas belajar ke ruang digital, tetapi mengonstruksi ragam jenis belajar baru yang memadukan ranah kognitif, sosial, dan teknologi secara simultan. Jenis belajar kolaboratif-hybrid menunjukkan bagaimana interaksi sosial tidak lagi bergantung pada ruang fisik semata, melainkan

diperluas melalui platform digital, sehingga siswa dapat bekerja sama secara sinkron dan asinkron. Hal ini memperkuat kompetensi abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses belajar anak sekolah dasar tidak lagi dapat dipahami secara

sempit sebagai aktivitas kognitif individual, melainkan merupakan hasil dari interaksi kompleks antara konteks sosial dan konteks teknologi. Dalam konteks sosial, jenis-jenis belajar yang dominan meliputi pembelajaran kolaboratif, interaksi sebaya, pembelajaran observasional, serta scaffolding melalui peran guru dan teman yang lebih kompeten. Sementara itu, dalam konteks teknologi, muncul berbagai jenis belajar baru seperti pembelajaran berbasis platform digital. Jenis-jenis belajar ini membuka peluang peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta fleksibilitas belajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa.

Integrasi antara konteks sosial dan teknologi melalui model pembelajaran hybrid menghasilkan ragam jenis belajar baru, seperti *kolaboratif-hybrid*, *reflektif-digital*, *observasional-digital*, *eksploratif-inquiry*, *mandiri-terbimbing*, *regulatif-kolaboratif*, dan *multimodal-integratif*. Model hybrid tidak hanya menggabungkan dua media pembelajaran, tetapi juga membentuk ekosistem belajar yang lebih adaptif, fleksibel, dan relevan dengan

karakteristik generasi digital. Dengan desain pedagogis yang tepat, pembelajaran hybrid dapat memperkuat aspek kognitif, sosial, emosional, dan literasi digital siswa secara seimbang.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu masih menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)* yang hanya mengandalkan sumber-sumber pustaka tanpa melibatkan data empiris langsung di lapangan, sehingga temuan yang dihasilkan bersifat konseptual dan belum sepenuhnya mencerminkan kondisi nyata di berbagai sekolah dasar. Penelitian ini juga belum mengulas secara mendalam dampak jangka panjang dari pembelajaran hybrid terhadap aspek psikososial dan kesejahteraan mental siswa, sehingga membuka ruang untuk kajian lanjutan yang lebih komprehensif di masa mendatang.

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menggunakan pendekatan empiris seperti studi eksperimen, penelitian tindakan kelas, atau studi kasus guna menguji secara langsung efektivitas berbagai jenis belajar dalam pembelajaran hybrid terhadap hasil

belajar, motivasi, dan perkembangan sosial-emosional siswa sekolah dasar. Peneliti berikutnya juga perlu memperluas konteks penelitian ke sekolah-sekolah dengan kondisi infrastruktur yang beragam, termasuk di daerah terpencil, serta mengkaji dampak jangka panjang penggunaan teknologi terhadap aspek psikologis dan keseimbangan sosial anak, agar rekomendasi yang dihasilkan lebih komprehensif, aplikatif, dan relevan dengan kondisi nyata di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401.
- Arrofi, M. H. (2024). Systematic Literature Review (Slr) : Implementasi Moderasi Beragama Di Sekolah Dasar. *Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 4(2), 79–114. <https://doi.org/10.22515/literasi.v4i2.10977>
- Ashraf, M. A., Yang, M., Zhang, Y., & Liu, J. (2021). A Systematic Review of Systematic Reviews on Blended Learning: Trends, Gaps and Future Directions. *Psychology Research and Behavior Management*, 14, 1525–1541.
- Aulia, D. P., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2025). Peran Literasi Digital pada Perilaku Sosial Maya Siswa Kelas IV SDN Pasawahan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 600–614.
- Budiansyah, Susanto, I. A., & Aidillah, E. (2025). Navigating Social Skills in Elementary School : Children ' s Peer Interactions in the Digital Age. *Al-Adzka: The Scientific Journal of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education*, 15(2), 184–201.
- Dewi, C. A. (2021). The Effect of Contextual Collaborative Learning Based Ethnoscience to Increase Student ' s Scientific Literacy Ability. *Journal of Turkish Science Education*, 18(3), 525–541.
- Elma, Y. S., Suriansyah, A., Mulya, A., & Harsono, B. (2025). DIGITALISASI PEMBELAJARAN SEBAGAI SARANA PEMBENTUKAN INTERAKSI SOSIAL POSITIF PESERTA DIDIK DI SDN ANTASAN BESAR 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 5(1).
- Erstad, O., Černochová, M., Knezek, G., & Furuta, T. (2024). Social and Emotional Modes of Learning Within Digital Ecosystems : Emerging Research Agendas. *Technology, Knowledge and Learning*, 29(4), 1751–1766. <https://doi.org/10.1007/s10758-024-09775-w>
- Faza, A., & Lestari, I. A. (2025). Self-Regulated Learning in the Digital Age : A Systematic Review of Strategies , Technologies ,

- Benefits , and Challenges. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 26(2), 23–58.
- Fianto, Z. A., Krisgiyanti, N. A., Cahyani, B. S., & Nainggolan, A. (2024). Identifikasi gaya belajar siswa sekolah dasar guna mengaplikasikan pembelajaran berdiferensiasi. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(2), 110–116.
- Gelman, S. A. (2015). LEARNING FROM OTHERS: CHILDREN'S CONSTRUCTION OF CONCEPTS. *NIH Public Access*, 28(2), 115–140. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093659>. LEARNING
- Hamidah, N., & Barus, M. I. (2021). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 093 MANDAILING NATAL. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 7(3), 56–68.
- Hank, C., & Huber, C. (2024). Do Peers Influence the Development of Individuals ' Social Skills ? The Potential of Cooperative Learning and Social Learning in Elementary Schools. *International Journal of Applied Positive Psychology*, 9, 747–773.
- Hodaifah, Widodo, W., & Prahari, B. K. (2025). Implementation of Interactive Multimedia to Improve Science Literacy of Elementary School Students : Systematic Literature Review. *JOURNAL OF INNOVATION AND RESEARCH IN PRIMARY EDUCATION*, 4(3), 653–663.
- Iman, N., Kertamuda, P., Yulianti, D., & Nurwahidin, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Berbantuan Inshot di Bidang MIPA (A Systematic Literature Review). *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 1143–1152.
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., Arsyad, M., Pgri, U. I., Jakarta, I., Nida, S., Adabi, E., & Oleo, U. H. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik : Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6334–6344.
- Lambropoulos, N., & Pitsou, C. (2020). Blended Collaborative Learning Supporting Pedagogy Students ' Reflective Practice. *Creative Education*, 11, 1930–1946. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.1110141>
- Ma, Y., & Ooi, B. K. (2025). School factors and academic achievement of primary students in Dujiangyan , China : psychological capital as a mediator. *Frontiers in Education*, 02(1), 1–11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1493495>
- Maulina, W., & Wati, T. L. (2025). The Effectiveness of Video Media on Learning Outcomes of Elementary School Students [Efektivitas Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar]. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–7.

- Miller, P. H. (2022). Developmental theories: Past, present, and future. *Developmental Review*, 66(July), 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2022.101049>
- Norlita, D., Nageta, P. W., & Faradhila, S. A. (2023). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR): PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL ILMU SOSIAL, PENDIDIKAN DAN HUMANIORA*, 2(1), 209–219.
- Okta Nadia, D., Suhaili, N., & Irdamurni. (2023). PERAN INTERAKSI SOSIAL DALAM PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2727–2738.
- Pan, F., Zhu, G., Sui, W., & Fu, M. (2024). The effects of peer interaction on learning outcome of college students in digital environment — The chain-mediated role of attitude and self-efficacy. *Studies in Educational Evaluation*, 83(September), 101404. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101404>
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *EDUCATIONAL PSYCHOLOGIS* T, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pradita, L., Darma, J., Nurwendari, W., & Nurhayani, U. (2025). The Influence Of Self-Concept, Self-Regulation And Digital Literacy On Student Independent Learning. *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1379–1391.
- Putri, A., Akmala, N., & Woro, A. (2025). Systematic Literature Review: Integrasi Filsafat Pendidikan dalam Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8, 248–257.
- Rachmawati, N., M.S, Z., & Arita. (2022). ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN HYBRID PADA KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 203–216.
- Raihan, P. D., Mustopa, A. U., Ulfa, M., Julistiyana, Y., & Sari, S. (2025). Optimizing Hybrid Learning in Primary Education: A Systematic Review on AI Integration and Pedagogical Transformation in Society 5.0. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 5(1), 1–13.
- Ring, E., Sullivan, L. O., Ryan, M., Burke, P., Immaculate, M., Ring, E., Sullivan, L. O., Ryan, M., Burke, P., & College, M. I. (2018). *A Melange or a Mosaic of Theories? How Theoretical Perspectives on Children's Learning and Development Can Inform a Responsive Pedagogy in*

- a Redeveloped Primary School Curriculum October 2018 A Melange or a Mosaic of Theories? How Theoretical Perspectives on Children's Learning and Development Can Inform a Responsive Pedagogy in a Redeveloped Primary School Curriculum. October.
- Saifuddin, M. F., & Putra, L. D. (2024). Digital Literacy in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 5(2), 86–99. <https://doi.org/10.30870/gpi.v5i2.24830>
- Sarifah, N., & Hanif, M. (2025). Efektivitas pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan interaksi sosial siswa di kelas. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 50–59.
- Sholihin, Agustini, K., Dantes, G. R., & Sudatha, I. G. W. (2024). Transformasi Pengajaran Bahasa Inggris melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(8), 8380–8386.
- Sulthoniyah, I., Nurafianah, V., Afifah, K. R., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Hybrid Learning dan Blended Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2466–2476.
- Tiarasari, A. (2021). The Effectiveness of Interactive Multimedia to Improve Cognitive Skill on Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 10(2), 387–395. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i2.17357>
- Tong, D. H., Uyen, B. P., & Ngan, L. K. (2022). The effectiveness of blended learning on students' academic achievement, self-study skills and learning attitudes: A quasi-experiment study in teaching the conventions for coordinates in the plane. *Heliyon*, 8(12), e12657. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12657>
- Tzuchen, J., Dejun, T., Wen, M., & Lan, C. (2025). Exploring the integration of cooperative learning in blended teaching environments. *Education and Information Technologies*, 16(10), 1–29.
- Udin, M. R., Munahefi, D. N., & Sugiman. (2024). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA DITINJAU DARI DISPOSISI MATEMATIS SISWA DENGAN MODEL PRISMA, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 603–609.
- Wayan, A. I., Yuda, I., Permana, A. A., & Wawan, I. G. (2023). Game-Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third-Grade Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219–227.
- Wibowo, A., Yus, A., Setiawan, D., Sinar, S. D. N., Ii, G., Selatan, T., & Medan, U. N. (2022). Analysis of the Effectiveness of Learning Multimedia Based on Contextual Learning in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Advanced*

Research (IJAR), 1(1), 21–32.

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.

Widiansyah, A., & Fitriansyah, F. (2025). Numeric Literacy Ability Of Elementary School Students Through Class AKM Activities at SDN Petukangan Selatan 05. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(2), 340–353. <https://doi.org/10.31949/jee.v8i2.13765>