

Dekonstruksi Disinformasi Digital dalam Pembelajaran Sosiologi: Systematic Literature Review (SLR) berbasis Perspektif Simulakra Baudrillard

Elma Maharani Giyanta^{1*}, Poerwanti Hadi Pratiwi²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

*Corresponding author, e-mail: elmamaharani.2025@student.uny.ac.id

Abstrak

Adanya disinformasi di era digital bukan sekadar sebagai informasi palsu, melainkan sebagai sistem hiperrealitas yang mendistorsi kesadaran siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis literatur mengenai strategi pedagogi sosiologi dalam mendekonstruksi disinformasi digital melalui kacamata filosofis Jean Baudrillard. Penelitian ini menggunakan desain *Systematic Literature Review* (SLR) yang dipandu oleh kerangka kerja SALSA (*Search, Appraisal, Synthesis, Analysis*). Sebanyak 30 literatur ilmiah nasional dan internasional yang terbit pada rentang 2021–2026 diekstraksi dan dianalisis secara tematis. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa realitas digital yang dikonsumsi siswa telah mencapai tahap simulakrum murni, yang memicu "kekalahan subjek" akibat dominasi kebenaran emosional dan pengejaran nilai tanda (*sign value*). Merespons hal tersebut, berbagai literatur menawarkan tipologi strategi mulai dari modul terstruktur hingga pedagogi emansipatoris. Sebagai bentuk kebaruan, penelitian ini mensintesis temuan tersebut ke dalam rumusan model "Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif" yang mencakup tiga fase taktis: dekonstruksi semiotik, audit simulakra formal, dan rekonstruksi subjek melalui praktik literasi sosial. Model ini direkomendasikan sebagai solusi teoretis dan praktis bagi pendidik untuk memulihkan kedaulatan berpikir dan nalar kritis siswa dari alienasi ruang siber.

Kata kunci: Disinformasi digital; Hiperrealitas; Jean Baudrillard; Pedagogi Sosiologi.

Abstract

The digital era presents disinformation not merely as false information, but as a system of hyperreality that distorts students' consciousness. This study aims to synthesize the literature on sociology pedagogical strategies in deconstructing digital disinformation through the philosophical lens of Jean Baudrillard. This study employs a Systematic Literature Review (SLR) design guided by the SALSA (*Search, Appraisal, Synthesis, Analysis*) framework. A total of 30 national and international scientific literatures published between 2021 and 2026 were extracted and analyzed thematically. The review indicates that the digital reality consumed by students has reached the stage of pure simulacrum, triggering the "defeat of the subject" due to the dominance of emotional truth and the pursuit of sign value. In response, various literatures offer a typology of strategies ranging from structured modules to emancipatory pedagogy. As a novelty, this study synthesizes these findings into the formulation of the "Critical-Simulative Sociology Pedagogy" model, which encompasses three tactical phases: semiotic deconstruction, formal simulacra audit, and subject reconstruction through social literacy practices. This model is recommended as a theoretical and practical solution for educators to restore students' cognitive sovereignty and critical reasoning from cyberspace alienation.

Keywords: Digital disinformation; Hyperreality; Jean Baudrillard; Sociology pedagogy.

How to Cite: Giyanta, E. M. & Pratiwi, P. H. (2026). Dekonstruksi Disinformasi Digital dalam Pembelajaran Sosiologi: Systematic Literature Review (SLR) berbasis Perspektif Simulakra Baudrillard. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 5(3), 562-572.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026 by author.

Pendahuluan

Fenomena disinformasi di era digital telah berkembang menjadi persoalan sosial yang tidak lagi dapat dipahami sekadar sebagai penyebaran informasi palsu, melainkan sebagai gejala transformasi realitas sosial itu sendiri. Di Indonesia, perkembangan teknologi komunikasi dan media sosial telah menciptakan ruang interaksi baru yang memungkinkan informasi menyebar secara cepat, masif, dan sulit diverifikasi. Dalam kondisi tersebut, batas antara fakta, opini, manipulasi, dan simulasi menjadi semakin kabur. Morris (2021) menegaskan bahwa kemunculan *fake news* atau hoaks bukan hanya dampak perkembangan teknologi digital, tetapi merupakan konsekuensi dari era *postmodern* yang telah diprediksi oleh Jean Baudrillard melalui konsep simulakra dan hiperrealitas. Dalam perspektif ini, media tidak lagi merepresentasikan realitas, melainkan menciptakan realitas baru yang tampak lebih meyakinkan dibanding kenyataan itu sendiri.

Konteks Indonesia menunjukkan bahwa percepatan migrasi aktivitas masyarakat ke ruang digital pascapandemi semakin memperluas paparan disinformasi dalam kehidupan sehari-hari (Fauzi, 2021). Media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga arena produksi makna, opini, dan identitas sosial. Akibatnya, masyarakat sering kali lebih mudah mempercayai narasi emosional dibandingkan fakta objektif yang berbasis data. Hariyadi (2021) menyebut kondisi ini sebagai bentuk “kegilaan virtual”, yakni situasi ketika individu kehilangan kemampuan rasional dalam memilah informasi karena terjebak dalam arus emosi, sensasi, dan validasi sosial digital. Fenomena tersebut memperlihatkan bahwa disinformasi bekerja bukan hanya melalui kebohongan, tetapi melalui penciptaan simulasi kebenaran yang terus direproduksi hingga dianggap sebagai realitas sosial yang sah.

Situasi hiperrealitas ini semakin diperkuat oleh keberadaan buzzer politik dan algoritma media sosial yang secara sistematis memproduksi serta mendistribusikan konten manipulatif untuk membangun opini publik tertentu. Hariyanto et al., (2024) menjelaskan bahwa buzzer politik tidak hanya menyebarkan propaganda, tetapi juga menciptakan polarisasi sosial melalui rekayasa citra, simbol, dan narasi digital. Dalam konteks pendidikan, kondisi ini menjadi sangat problematis karena siswa sebagai generasi digital native merupakan kelompok yang paling rentan terpapar simulasi informasi. Siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga bagian dari ekosistem reproduksi disinformasi melalui aktivitas berbagi konten di media sosial. Dengan demikian, persoalan disinformasi sesungguhnya tidak hanya berkaitan dengan lemahnya kemampuan literasi media, tetapi juga menyangkut krisis kesadaran kritis dalam memahami konstruksi realitas digital.

Ironisnya, dunia pendidikan, khususnya pembelajaran sosiologi, dinilai belum mampu merespons kompleksitas persoalan tersebut secara memadai. Pembelajaran sosiologi masih cenderung bersifat tekstual, teoritis, dan berorientasi pada hafalan konsep, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan pembacaan kritis terhadap realitas digital yang mereka hadapi setiap hari. Nurhasanah et al., (2025) menilai bahwa pendidikan sosiologi belum mampu menghadirkan perangkat analisis dekonstruktif yang dapat membantu siswa membedakan antara realitas sosial yang autentik dengan realitas semu hasil konstruksi media. Akibatnya, siswa mengalami apa yang disebut Valentinus et al., (2025) sebagai “kekalahuan subjek”, yaitu kondisi ketika individu kehilangan kedaulatan berpikir karena kesadarannya dikendalikan oleh arus simbol dan citra digital.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kelemahan mendasar dalam model literasi digital konvensional yang selama ini diterapkan di sekolah. Literasi digital umumnya hanya difokuskan pada kemampuan teknis, seperti memverifikasi sumber, mengenali hoaks, atau melakukan *fact-checking*. Padahal, persoalan utama disinformasi di era *post-truth* tidak berhenti pada benar atau salahnya informasi, melainkan pada bagaimana realitas dikonstruksi, dimanipulasi, dan disimulasi secara terus-menerus melalui media digital. Van Kessel et al. (2025) mengkritik pendekatan literasi digital yang terlalu prosedural karena gagal membedah dimensi ontologis dari disinformasi itu sendiri. Dengan kata lain, siswa diajarkan untuk memeriksa fakta, tetapi tidak dibimbing untuk memahami bagaimana sistem media dan algoritma membentuk cara berpikir, persepsi, serta kesadaran sosial mereka.

Selain itu, institusi pendidikan juga kerap terjebak dalam logika kapitalisme digital yang menempatkan citra, visualisasi, dan performativitas sebagai orientasi utama pembelajaran. Singgih et al. (2022) menegaskan bahwa pendidikan di era digital sering kali lebih menekankan tampilan visual, popularitas media, dan pencitraan akademik dibandingkan pembentukan kesadaran kritis yang substantif. Akibatnya, pembelajaran kehilangan fungsi emansipatorisnya sebagai ruang pembebasan intelektual. Dalam perspektif Baudrillard (1994), kondisi ini menunjukkan bahwa pendidikan turut menjadi bagian dari mekanisme simulasi sosial yang mereproduksi hiperrealitas, bukan membongkarnya. Baudrillard (1994) dalam konsepnya mengenai *the precession of simulacra* menjelaskan bahwa citra atau tanda telah berevolusi melewati realitas objektif hingga mencapai tahap simulakrum murni, yaitu fase di mana tanda tidak lagi memiliki hubungan sama sekali dengan kenyataan empiris apa pun. Ketika ruang kelas lebih mengutamakan estetika digital dan formalitas performatif, pendidikan sesungguhnya sedang terjebak pada fase ketiga dan

keempat simulakra di mana tanda digunakan untuk menyembunyikan absennya kedalaman makna, lalu memproduksi kebenaran buatannya sendiri. Akibatnya, terjadilah apa yang disebut sebagai implosi makna (*the implosion of meaning in the media*); sebuah kondisi ketika banjir informasi digital yang masif di sekolah justru melenyapkan esensi pengetahuan karena segalanya habis dikonsumsi hanya sebagai tontonan (*spectacle*). Peta simulasi digital ini akhirnya mendahului dan membentuk wilayahnya sendiri (*the map precedes the territory*), mendikte kesadaran siswa sehingga mereka menerima realitas artifisial tersebut sebagai satu-satunya kebenaran yang mutlak (Baudrillard, 1994).

Diskursus akademis mengenai respons dunia pendidikan terhadap krisis disinformasi selama ini terpolarisasi ke dalam dua paradigma utama. Paradigma pertama bertumpu pada pendekatan teknis-instrumental, yang meyakini bahwa bias informasi digital dapat dimitigasi melalui peningkatan kecakapan fungsional siswa. Berbagai studi pada aras ini berupaya menjawab krisis melalui perancangan modul literasi digital terstruktur, pelatihan praktik verifikasi konten media sosial, hingga dorongan literasi sosial berbasis sekolah (Madani et al., 2026; Pratiwi & Sugito, 2021; Yolanda & Hufad, 2025). Sebaliknya, paradigma kedua mengambil jarak melalui pendekatan filosofis-kritis. Kelompok literatur ini memandang disinformasi sebagai simptom dari era hiperrealitas di mana manipulasi tanda, simbol agama, dan petanda visual telah menggantikan realitas empiris itu sendiri (Essien, 2024; Pradoko, 2021; Rahman, 2025). Di dalam paradigma kritis inilah, kerangka pikir Baudrillard kerap ditempatkan sebagai alat bedah utama untuk mendiagnosis fenomena *fake news* di masyarakat kontemporer (Morris, 2021).

Namun demikian, komparasi sistematis terhadap kedua arus literatur di atas mengungkapkan kesenjangan penelitian yang mendasar. Pendekatan teknis-instrumental cenderung simplistik karena memperlakukan disinformasi sekadar sebagai "kesalahan fakta" yang dapat diselesaikan melalui cek fakta permukaan, tanpa menyentuh akar kepungan ontologis algoritma. Sebaliknya, pendekatan filosofis-kritis sangat tajam dalam mendiagnosis krisis simulasi, namun berhenti pada abstraksi teoretis tanpa menawarkan kerangka metodologis yang dapat dieksekusi oleh guru di dalam kelas sosiologi. Akibatnya, terjadi kebuntuan praksis dimana pedagogi literasi digital di sekolah tetap berjalan secara normatif dan gagal menarik kesadaran kritis siswa (*critical consciousness*) dari jebakan hiperrealitas (Gutiérrez-Ujaque, 2024).

Berangkat dari kondisi tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan teknis literasi digital, tetapi juga membangun kesadaran sosiologis kritis siswa dalam memahami konstruksi realitas digital. Pembelajaran sosiologi perlu diarahkan pada pendekatan yang kontekstual, reflektif, dan emansipatoris agar siswa mampu mendekonstruksi simbol, narasi, dan citra yang beredar di media sosial. Penggunaan media visual sebagai instrumen pembelajaran IPS menjadi salah satu strategi penting untuk menjembatani teori sosiologi dengan pengalaman digital sehari-hari siswa (Sulianta, 2025). Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi juga mengaitkannya dengan praktik sosial konkret di ruang digital. Sehingga salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan misalnya melalui literasi sosial (Pratiwi & Sugito, 2021). Namun, literasi sosial yang tidak diimbangi dengan kesadaran sosial dan kemampuan berpikir kritis tidak bisa berjalan maksimal. Diperlukan riset yang secara khusus berfokus pada disinformasi digital dan literasi sosial sehingga dapat mengurangi dampak yang membuat siswa terjebak dalam penerimaan informasi di permukaan tanpa mampu menguliti motif sosiologis di balik produksi citra tersebut.

Berdasarkan dari asumsi bahwa persoalan disinformasi digital tidak dapat diselesaikan hanya melalui pendekatan teknis literasi media, tetapi memerlukan pembacaan sosiologis yang lebih mendalam terhadap konstruksi realitas digital. Maka untuk menjembatani kesenjangan tersebut, artikel ini tidak sekadar menggunakan teori Baudrillard sebagai pisau analisis pasif, melainkan menghadirkan kebaruan (*novelty*) berupa sintesis sistematis antara teori simulakra dengan strategi pedagogi sosiologi. Kebaruan ini diwujudkan melalui formulasi kerangka konseptual taktis berjenjang yang dinamakan Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif, yang mengintegrasikan dekonstruksi semiotik, audit simulakra formal, dan rekonstruksi subjek ke dalam praksis pembelajaran formal. Meskipun teori simulakra lahir pada era awal *postmodernisme*, relevansinya justru semakin kuat dalam menjelaskan fenomena media sosial kontemporer yang dipenuhi manipulasi citra, hiperrealitas, dan simulasi kebenaran. Morris (2021) bahkan menyebut Baudrillard sebagai "Nabi *Fake News*" karena kemampuannya meramalkan dunia yang dikuasai oleh representasi semu. Melalui perspektif semiotika Baudrillard, citra digital dapat dipahami bukan lagi sebagai representasi realitas, melainkan sebagai tanda yang berdiri sendiri dan menggantikan realitas itu sendiri (Essien, 2024). Pendekatan ini menjadi relevan untuk menjelaskan bagaimana media sosial membentuk persepsi publik terhadap isu sosial, politik, dan budaya, termasuk fenomena politisasi agama di ruang digital (Rahman, 2025).

Untuk mengarahkan tinjauan literatur secara presisi, penelitian ini dirumuskan ke dalam dua pertanyaan penelitian utama, yaitu (1) bagaimana pemetaan tematis literatur terkini (2021–2026) mengenai fenomena simulakra dan disinformasi digital dalam konteks pendidikan sosiologi?; dan (2) bagaimana arsitektur konseptual "Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif" direkonstruksi dari hasil sintesis literatur untuk

memulihkan kognisi serta agensi kritis siswa? Melalui kerangka *Systematic Literature Review* (SLR), artikel ini bertujuan membedah secara holistik penahapan pedagogis tersebut sebagai pilar baru dalam kurikulum sosiologi kontemporer. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian sosiologi pendidikan di era *post truth* sekaligus menawarkan landasan konseptual bagi desain pembelajaran sosiologi yang lebih kritis, reflektif, dan emansipatoris dalam menghadapi tantangan hiperrealitas digital (Pradoko, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) melalui kerangka kerja konseptual SALSA (*Search, Appraisal, Synthesis, Analysis*) guna mengevaluasi dan mensintesis literatur secara transparan. Pemilihan desain SLR didasarkan pada kemampuannya untuk memetakan tren dan menghasilkan perbandingan konseptual yang dapat direplikasi sepenuhnya oleh peneliti lain di masa mendatang (Grant & Booth, 2009). Guna menjamin transparansi, reproduktibilitas, dan ketelitian metodologis, keseluruhan tahapan seleksi literatur didokumentasikan dengan merujuk pada pedoman pelaporan PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) (Page et al., 2021).

Tahap pencarian (*Search*) dilaksanakan secara komprehensif pada rentang tanggal 10 hingga 15 Mei 2026 melalui penelusuran terhadap seluruh literatur akademik global dan nasional yang membahas diskursus mengenai sosiologi pendidikan, hiperrealitas, dan literasi digital. Penelusuran dilakukan pada pangkalan data bereputasi, yakni *Google Scholar*, *Scopus*, dan *SINTA*. Proses pencarian data secara intensif menggunakan kombinasi kata kunci spesifik yaitu "*Disinformation in Sociology*", "*Jean Baudrillard Education*", "*Hyperreality in Classroom*", dan "*Critical Digital Pedagogy*". Selain itu pencarian (*search string*) juga dilakukan menggunakan operator Boolean spesifik yang disesuaikan dengan sintaksis masing-masing basis data: ("*hyperreality*" OR "*simulacra*" OR "*Baudrillard*") AND ("*disinformation*" OR "*fake news*" OR "*post-truth*") AND ("*sociology education*" OR "*digital literacy*" OR "*critical pedagogy*").

Parameter kelayakan literatur dioperasionalkan melalui kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel jurnal ilmiah berbasis penelitian empiris atau kajian konseptual yang melalui proses *peer-review*; (2) dipublikasikan dalam rentang waktu 2021 hingga 2026; (3) berfokus pada intervensi pedagogis atau analisis sosiologis terhadap media digital berbasis teori simulasi; dan (4) tersedia dalam teks penuh (*full-text*) berbahasa Indonesia atau Inggris. Kriteria eksklusi mencakup: (1) format publikasi berupa buku, *book chapter*, prosiding konferensi tanpa *peer-review*, atau artikel populer; dan (2) studi literasi digital teknis murni yang tidak memiliki muatan sosiologis/filosofis.

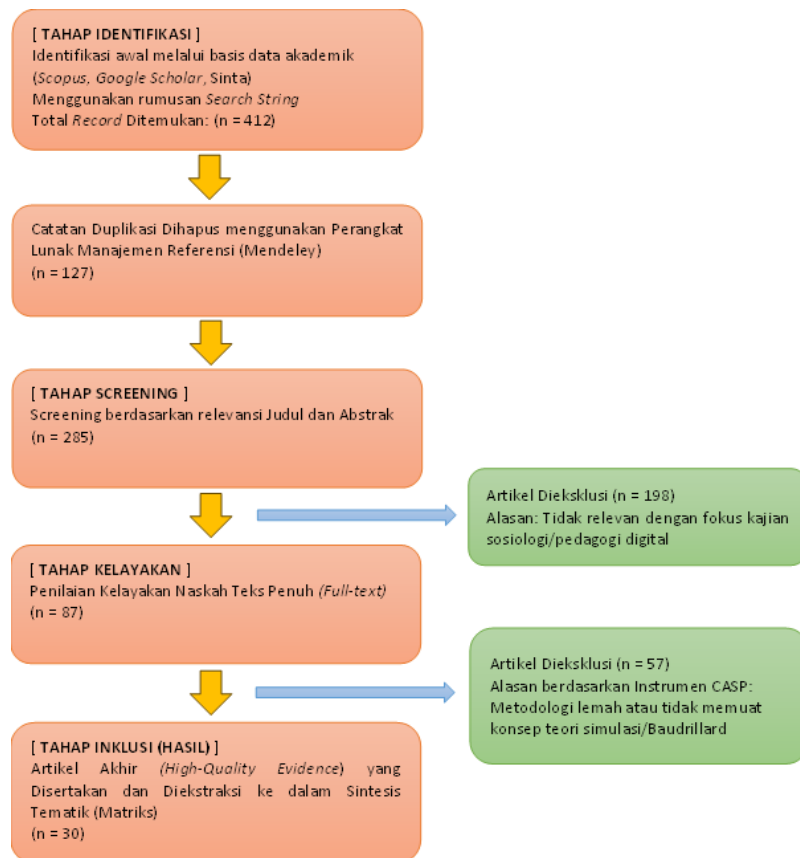
Alur seleksi literatur (diilustrasikan pada Gambar 1, Diagram Alur PRISMA) diawali dengan identifikasi awal yang menghasilkan 412 artikel. Setelah dilakukan penghapusan duplikasi menggunakan perangkat lunak manajemen referensi (*Mendeley*), tersisa 285 artikel. Tahap *screening* awal berdasarkan relevansi judul dan abstrak mengeliminasi 198 artikel, menyisakan 87 naskah untuk dievaluasi kelayakannya secara utuh (*eligibility*).

Tahap kedua adalah penilaian kelayakan (*Appraisal*). Literatur yang terkumpul dievaluasi menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi yang terukur dengan mengadaptasi pedoman pelaporan sistematis standar internasional (Page et al., 2021). Artikel dikurasi berdasarkan konsistensinya dalam mempertautkan masalah disinformasi, pisau analisis sosiologis Baudrillard, dan intervensi pedagogis kelas. Untuk menjamin kredibilitas dan memastikan keabsahan literatur yang dikaji, prosedur penilaian kualitas (*quality assessment*) diterapkan secara ketat dengan memprioritaskan artikel bereputasi. Pada tahap penilaian kualitas (*Appraisal*), ke-87 artikel teks penuh dievaluasi secara ketat menggunakan instrumen *Critical Appraisal Skills Programme* (CASP) untuk riset kualitatif dan ulasan sistematis. Sebanyak 57 artikel dieksklusi karena metodologi yang lemah atau luaran yang tidak sejalan dengan pertanyaan penelitian, sehingga menyisakan korpus akhir sebanyak 30 artikel kualitas tinggi (*high-quality evidence*) yang disertakan dalam sintesis.

Memasuki tahap ketiga, yakni sintesis data (*Synthesis*), prosedur ekstraksi dikelola menggunakan perangkat lunak manajer referensi (*reference manager*). Instrumen penelusuran utama berupa matriks ekstraksi data kualitatif yang disusun untuk merekam rancangan metodologi, temuan strategis, dan kedalaman teoretis dari masing-masing naskah literatur terpilih. Tahap *Synthesis* dan *Analysis* dijalankan menggunakan metode sintesis tematik (*thematic synthesis*) oleh Thomas & Harden (2008). Proses ini dilakukan dalam tiga langkah transparan: (1) *Free line-by-line coding* terhadap hasil temuan dari 30 artikel korpus; (2) Pengelompokan kode-kode awal (*descriptive themes*) yang menghasilkan pola keterulangan seperti "manipulasi tanda", "bias algoritma", hingga "alienasi siswa"; dan (3) Pengembangan tema analitis (*analytical themes*) yang mengonseptualisasikan kode deskriptif tersebut ke dalam kerangka pedagogi Baudrillardian. Berdasarkan sintesis tematik inilah, 30 literatur tersebut dikristalisasi ke dalam tiga kluster operasional yang

membentuk arsitektur Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif, yakni: (1) Dekonstruksi Semiotik, (2) Audit Simulakra Formal, dan (3) Rekonstruksi Subjek.

Proses pencarian dan seleksi studi literatur dalam penelitian ini mengacu pada panduan PRISMA, yang rinciannya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Prisma

Hasil dan Pembahasan

Transparansi Sintesis Tematik dan Ekstraksi Korpus Literatur

Sintesis tematik terhadap 30 artikel korpus terpilih dilakukan melalui tiga tahapan analisis kualitatif terstruktur. Tahap awal diawali dengan *free line-by-line coding* terhadap temuan utama setiap artikel untuk mengidentifikasi konsep kunci mengenai disinformasi dan literasi digital. Kode-kode awal tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam tema deskriptif (*descriptive themes*) berdasarkan kesamaan isu, seperti manipulasi simbol siber, kepungan algoritma, hingga alienasi kognitif siswa.

Pada tahap akhir, tema deskriptif diabstraksikan menjadi tiga tema analitis (*analytical themes*) yang merepresentasikan tingkatan respons pedagogis terhadap fenomena digital. Ketiga tema analitis inilah yang membentuk kluster pengkodean utama penelitian: (1) Dekonstruksi Semiotik, (2) Audit Simulakra Formal, dan (3) Rekonstruksi Subjek. Matriks sintesis komprehensif yang memetakan sebaran 30 literatur ke dalam tiga kluster ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Matriks Ekstraksi dan Sintesis Literatur

Kode Pengkodean (Fase Pedagogi)	Korpus Literatur yang Disintesis (Penulis dan Tahun)	Sintesis Fokus Kajian dan Kaitan dengan Teori Baudrillard	Sintesis Tematik: Implikasi Pembelajaran	Sintesis Kata Kunci
[KODE 1] Dekonstruksi Semiotik	Morris (2021); Rahman (2025); Natalia et al. (2025); Miyake (2025); Aryani	Membongkar Manipulasi Tanda: Literatur pada kelompok ini berfokus pada	Memberikan landasan teoretis untuk membongkar kebohongan struktural dan	<i>Fake News</i> , Simulakrum murni, <i>Sign value</i> , Semiotika digital, Komodifikasi

Kode Pengkodean (Fase Pedagogi)	Korpus Literatur yang Disintesis (Penulis dan Tahun)	Sintesis Fokus Kajian dan Kaitan dengan Teori Baudrillard	Sintesis Tematik: Implikasi Pembelajaran	Sintesis Kata Kunci
	(2024); Essien (2024); Pradhana & Tania (2021); Pradoko (2021); Sabaruddin et al. (2025); Aditiningrum & Adnan (2023); Hasbullah et al. (2022).	fenomena <i>fake news</i> , <i>virtual influencer</i> , dan komodifikasi media sebagai wujud simulakrum murni. Kajian menitikberatkan pada pergeseran makna (<i>signified</i> ke <i>signifier</i>) dan dorongan konsumsi yang didikte oleh "Nilai Tanda" (<i>Sign Value</i>) demi status visual.	visual dari informasi palsu (hiperrealitas). Pembelajaran difokuskan pada dekonstruksi motif di balik simbol/citra di ruang siber.	media, <i>Virtual influencer</i> .
[KODE 2] Audit Simulakra Formal	van Kessel et al. (2025); Yolanda & Hufad (2025); Singgih et al. (2022); Doruk et al. (2021); Nurhasanah et al. (2025); Hariyanto et al. (2024); Bouakaz & Khalid (2025); Sulianta (2025); Madani et al. (2026); Fauzi (2021); Mujayapura et al. (2025); Eduarsa & Gustaman (2024); Susan & Singgih (2023).	Evaluasi Algoritma dan Kapitalisme Digital: Literatur ini menyoroti kepuangan algoritma, polarisasi oleh aktor politik (<i>buzzer</i>), serta disinformasi sebagai masalah ontologis. Fokus kajian diarahkan pada ancaman kecerdasan buatan (AI) dan perlunya literasi informasi sebagai mekanisme perlindungan subjek.	Memandu praktik teknis dan metodologis di ruang kelas melalui pengembangan modul literasi digital, verifikasi informasi logis, dan pelacakan "teori kepentingan" aktor di balik simulasi media.	Ontologi media, Kepungan algoritma, Kapitalisme digital, <i>Fact-checking</i> , AI dalam pendidikan, Politik identitas.
[KODE 3] Rekonstruksi Subjek	Valentinus et al. (2025); Panambaian & Cahyadi (2026); Hariyadi (2021); Gutiérrez-Ujaque (2024); Asyahidda & Azis (2024); Pratiwi & Sugito (2021).	Restorasi Kedaulatan Diri: Literatur membedah dampak psikologis-sosiologis dari hiperrealitas, seperti fenomena FoMO, "kegilaan virtual", dan "kekalahan subjek". Kajian berpusat pada urgensi mengembalikan spiritualitas, nilai kemanusiaan, dan kemandirian agensi siswa dari alienasi ruang layar.	Menawarkan pedagogi digital emansipatoris dan literasi sosial terstruktur yang bertujuan menarik kesadaran kritis subjek didik agar kembali berpijak pada realitas masyarakat empiris (dunia nyata).	Kekalahan subjek, Kedaulatan diri, Pedagogi emansipatoris, Literasi sosial, FoMO, Kesadaran kritis.

Data yang tersaji dalam Tabel 1 menegaskan bahwa upaya menyelamatkan kognisi siswa di era pasca-kebenaran (*post-truth*) tidak dapat didekati melalui literasi digital yang bersifat teknis-instrumental belaka. Distribusi kluster literatur di atas memperlihatkan adanya alur konseptual yang bergerak secara progresif: dimulai dari pembongkaran abstrak atas tanda media, masuk ke dalam audit teknis terhadap institusi dan algoritma, dan bermuara pada restorasi kesadaran manusia. Ketiga ranah teoretis ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling interdependen membentuk satu kesatuan model pedagogi baru. Landasan teoretis dari integrasi literatur tersebut diejawantahkan secara operasional dalam bab temuan di bawah ini.

Tipologi Strategi Pembelajaran dalam Korpus Literatur

Berdasarkan ekstraksi tematis terhadap 30 literatur terpilih, ditemukan pemetaan tipologi strategi pedagogis yang ditawarkan para peneliti untuk mengintervensi dampak negatif ekosistem digital di lingkungan pendidikan. Tipologi ini bergerak dalam sebuah spektrum yaitu mulai dari ranah interpretasi teks, berlanjut ke intervensi struktural-kurikuler, hingga bermuara pada ranah pemulihan psikologis-sosiologis siswa. Pemetaan tipologi strategi pedagogis ini terbagi ke dalam tiga paradigma pendekatan utama yang saling berkesinambungan. Paradigma pertama terwujud dalam orientasi dekonstruksi semiotik, yang mencakup 11 artikel korpus. Arus literatur ini memusatkan perhatian pada mekanisme pembongkaran manipulasi simbolik, komodifikasi citra digital, dan penetrasi disinformasi di ruang publik. Kajian dalam kluster ini menyingkap bagaimana teknologi mutakhir, seperti kecerdasan buatan dan *virtual influencer*, secara sistematis memfabrikasi realitas artifisial yang mengaburkan persepsi siswa (Miyake, 2025). Lebih jauh, politisasi agama di ruang digital memperlihatkan rekayasa simbol-simbol sakral demi komodifikasi politik (Rahman, 2025), sementara tradisi pendidikan itu sendiri mengalami degradasi akibat dominasi "Nilai Tanda" (*Sign Value*) yang mengejar status dan validasi visual semata (Natalia et al., 2025; Sabaruddin et al., 2025). Secara konseptual, literatur pada kelompok ini menekankan urgensi pengulitan struktur penanda visual (*signifier*) yang secara agresif mengubur petanda asli (*signified*) dalam teks media digital (Aditiningrum & Adnan, 2023; Aryani, 2024; Essien, 2024; Hasbullah et al., 2022; Morris, 2021; Pradhana & Tania, 2021; Pradoko, 2021). Implikasi pedagogis dari kluster ini memosisikan kelas sosiologi sebagai ruang dekonstruksi kritikal, di mana siswa dilatih melatih kepekaan semiotik untuk menguraikan agenda tersembunyi di balik bentukan citra siber.

Jika paradigma pertama berfokus pada pembongkaran tanda, paradigma kedua bergerak pada aras struktural melalui orientasi audit simulakra formal. Arus literatur ini mengkritik kelemahan gerakan literasi digital tradisional yang sering kali hanya berhenti pada anjuran "cek fakta" secara teknis permukaan. Para peneliti dalam kelompok ini berargumen bahwa literasi digital kontemporer harus menyentuh pemahaman ontologis, di mana siswa diajak menyadari bahwa media tidak sekadar memantulkan realitas, tetapi secara aktif mengonstruksinya demi motif ekonomi-politik tertentu (Van Kessel et al., 2025). Secara praktis, gagasan ini diejawantahkan melalui perancangan modul pembelajaran Sosiologi yang melatih siswa untuk membedakan anatomi hoaks dan mengevaluasi bias algoritma kecerdasan buatan yang mengepung linimasa mereka (Doruk et al., 2021; Mujayapura et al., 2025; Yolanda & Hufad, 2025). Pendekatan struktural ini juga diintegrasikan secara terukur ke dalam proyek Kurikulum Merdeka, di mana siswa dibekali kerangka "Teori Kepentingan" untuk melacak siapa aktor politik atau kapitalis digital yang meraup keuntungan di balik viralnya sebuah disinformasi atau konten polarisasi, khususnya pada platform yang sangat lekat dengan remaja seperti TikTok (Eduarsa & Gustaman, 2024; Madani et al., 2026; Susan & Singgih, 2023).

Sebagai muara emansipatoris dari sintesis literatur, paradigma ketiga berpusat pada orientasi rekonstruksi subjek. Kelompok literatur ini membedah krisis eksistensial dan patologi sosiologis yang dialami siswa akibat alienasi yang berkepanjangan di ruang layar. Kepungan hiperrealitas terbukti telah memicu disorientasi kognitif yang parah hingga memunculkan fenomena "kekalahan subjek" yaitu suatu kondisi di mana siswa kehilangan kedaulatannya, menyerah pada dikte algoritma, dan tidak mampu lagi berpijak pada realitas masyarakat yang sesungguhnya (Hariyadi, 2021; Valentinus et al., 2025). Sebagai respons pemulihan, arus literatur ini menawarkan pendekatan pedagogi yang bertujuan merestorasi kesadaran digital kritis (*critical digital consciousness*) (Gutiérrez-Ujaque, 2024). Proses penyembuhan ini dilakukan dengan cara menarik siswa keluar dari kecemasan sosial seperti *Fear of Missing Out* (FoMO) (Asyahidda & Azis, 2024), serta mengembalikan nilai-nilai kemanusiaan dan spiritualitas mereka yang tergerus oleh materialisme digital (Panambaian & Cahyadi, 2026). Secara operasional, rekonstruksi subjek ini dieksekusi melalui praktik literasi sosial terstruktur yang menerjunkan siswa secara langsung ke dalam denyut kehidupan masyarakat empiris di luar media digital (Pratiwi & Sugito, 2021). Melalui perjumpaan fisik dengan realitas sosial inilah, agensi kritis dan kemandirian berpikir siswa direbut kembali dari cengkeraman dunia siber.

Pembahasan

Analisis Kritis Perspektif Jean Baudrillard: Simulakra dan Hiperrealitas

Temuan pedagogis dari korpus literatur mengindikasikan bahwa krisis disinformasi modern di kalangan siswa tidak lagi memadai jika didiagnosis sekadar sebagai kesalahan informasi teknis. Melalui analisis Jean Baudrillard, realitas digital yang dikonsumsi secara masif oleh siswa cenderung telah memasuki Tahap ke-4 Simulakrum. Pada fase ekstrem ini, citra atau tanda di media sosial telah memutus total keterkaitannya dengan realitas objektif, sehingga tanda-tanda tersebut menyimulasikan dirinya sendiri secara mandiri menjadi sebuah realitas baru. Kondisi ini terefleksi kuat dalam temuan literatur yang menyoroti bagaimana kecerdasan buatan mampu memproduksi *virtual influencer* untuk mengondisikan keintiman sosial siswa (Miyake, 2025), serta bagaimana sentimen agama direayasa dan direduksi menjadi sekadar komoditas visual demi simulasi kebenaran politik di ruang siber (Rahman, 2025). Siswa tidak lagi berhadapan dengan representasi dunia nyata, melainkan terkepung oleh dunia tiruan yang diproduksi secara algoritmik.

Lebih jauh dari sekadar fabrikasi informasi, analisis ini menyingkap kebuntuan yang kerap dialami oleh institusi pendidikan sosiologi saat ini. Kegagalan pedagogis sering kali bersumber dari paradigma usang yang masih memandang aktivitas digital siswa melalui kacamata "nilai guna" (*utility value*). Padahal, logika konsumsi generasi muda ditengarai telah bergeser secara radikal ke arah pengejaran "Nilai Tanda" (*Sign Value*). Siswa mengonsumsi, mereproduksi, atau menyebarkan suatu konten bukan sekadar berdasarkan fungsi atau kebenarannya, melainkan demi meraih validasi, status, dan prestise visual di mata kelompok sebayanya. Pergeseran ontologis ini terekam jelas dalam patologi sosial seperti fenomena *Fear of Missing Out* (FoMO) (Asyahidda & Azis, 2024), hingga tradisi akademik yang bergeser menjadi ajang pamer kemewahan artifisial akibat tekanan sitra media sosial (Natalia et al., 2025). Bahkan, dalam skala kelembagaan, kapitalisme digital telah berupaya mengubah pendidikan itu sendiri menjadi komoditas simulasi prestise semata (Sabaruddin et al., 2025; Singgih et al., 2022).

Ketika orientasi terhadap Nilai Tanda tersebut mengkristal di dalam ekosistem digital, siswa secara perlahan rentan terseret ke dalam lubang hiperrealitas. Dalam kondisi *post-truth* ini, tantangan mendasar bagi guru sosiologi adalah merebaknya "kebenaran emosional" yang berisiko mengikis nalar rasional. Luapan informasi digital yang tidak terbandung berpotensi memicu disorientasi kognitif atau "kegilaan virtual" (Hariyadi, 2021). Kondisi ini kerap diperparah oleh pabrikasi polarisasi identitas yang diorkestrasi oleh buzzer politik secara terstruktur (Hariyanto et al., 2024), menciptakan ruang gema (*echo chamber*) yang membuat dunia maya terasa lebih nyata dan dominan dibandingkan realitas empiris.

Sebagai implikasi puncaknya, kepungan hiperrealitas ini membawa ancaman sosiologis berupa "kekalahan subjek" (Valentinus et al., 2025). Konsep ini menggambarkan suatu kondisi kerentanan kognitif di mana siswa berpotensi kehilangan kedaulatan dirinya sebagai manusia yang berpikir bebas. Jika terus terpapar tanpa intervensi kritis, mereka rentan kehilangan kemampuan untuk membedakan batas demarkasi antara realitas sosial faktual dan fantasi visual yang didiktekan oleh algoritma linimasa mereka. Tanpa adanya kerangka pedagogis yang memadai, kondisi ini berisiko mereduksi posisi siswa dari seorang agen perubahan sosial menjadi sekadar objek pasif yang terus dieksploitasi oleh arsitektur simulakra digital.

Sintesis Konseptual: "Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif"

Sebagai bentuk kontribusi orisinal (*novelty*) dari penelitian ini, temuan-temuan literatur yang telah dibedah melalui kacamata Baudrillard disintesis menjadi sebuah model pembelajaran alternatif yang dinamakan "Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif". Rancangan ini merupakan arsitektur konseptual yang diproyeksikan untuk memfasilitasi pemulihan kedaulatan berpikir siswa. Untuk mengintervensi jebakan hiperrealitas, model ini menstrukturkan proses pedagogis ke dalam tiga fase taktis dan berkesinambungan.

Model Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif melalui tiga fase taktis yaitu Fase Dekonstruksi Semiotik, Fase Audit Simulakra Formal, dan Fase Rekonstruksi Subjek atau Restorasi Kesadaran. Fase pertama, yaitu Fase Dekonstruksi Semiotik. Pada tahap ini, guru mengajak siswa memasuki ruang kelas bukan sekadar untuk menghafal definisi atau teori sosiologi klasik, melainkan untuk berlatih membongkar struktur tanda di ruang siber. Mengadaptasi kerangka semiotika dekonstruktif yang diajukan oleh Essien (2024), siswa dilatih untuk menguliti bagaimana sebuah konten disinformasi atau tren media sosial diproduksi dengan sengaja melebihi-lebihkan petanda visual (*signifier*) guna mengubur atau memanipulasi kenyataan aslinya (*signified*). Siswa tidak lagi menelan informasi secara harfiah, melainkan didorong untuk menanyakan motif tersembunyi di balik sebuah citra digital yang sedang viral.

Setelah kepekaan semiotik terbangun, pembelajaran bergerak menuju Fase Audit Simulakra Formal. Pada tahap ini, fenomena disinformasi, hoaks, dan rekayasa identitas digital tidak lagi dijauhkan atau sekadar dilarang di dalam kelas, melainkan justru dibawa masuk sebagai "teks laboratorium sosiologi". Berpijak pada basis konseptual van Kessel et al. (2025) mengenai problematika ontologis media, siswa diajak melakukan audit terhadap cara kerja algoritma. Dalam praksis di tingkat sekolah, fase ini dapat dieksekusi

melalui penugasan literasi digital terstruktur (Eduarsa & Gustaman, 2024), di mana siswa diajak melacak motif ekonomi-politik dari aktor-aktor penyebar disinformasi menggunakan kacamata Teori Kepentingan (*Theory of Interest*) (Susan & Singgih, 2023). Siswa didorong untuk menyadari bahwa di balik setiap hoaks, terdapat struktur kapitalisme digital dan kepentingan kelompok yang sedang bekerja.

Sebagai muara emansipatoris dari model ini, pembelajaran diakhiri dengan Fase Rekonstruksi Subjek. Fase ini dirancang dengan visi utama untuk merebut kembali kedaulatan berpikir siswa agar tidak terus-menerus teralienasi sebagai objek pasif yang didikte oleh algoritma pasar kapitalistik. Mengintegrasikan pemikiran Panambaan & Cahyadi (2026), tahap ini berupaya mengembalikan esensi kemanusiaan dan nilai spiritualitas siswa yang kerap tergerus oleh hiperrealitas. Guna menghindari abstraksi yang berlebihan, langkah ini dapat dikonkretkan melalui pemanfaatan Praktik Literasi Sosial (Pratiwi & Sugito, 2021). Melalui praktik ini, siswa perlahan ditarik keluar dari bias layar gawai dan dihadapkan langsung pada realitas sosial empiris di masyarakat sekitar mereka.

Secara teoretis, integrasi dari ketiga fase dalam kerangka Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif ini menawarkan jalan keluar yang sistematis bagi pendidikan sosiologi di era *post-truth*. Meskipun demikian, sebagai sebuah luaran sintesis, model ini sepenuhnya masih bersifat konseptual sehingga belum dapat dijadikan klaim bahwa model ini "telah berhasil" mentransformasi atau merestorasi kesadaran siswa secara utuh dikarenakan belum dapat divalidasi. Oleh karena itu, efektivitas dan daya guna praksis dari arsitektur pedagogis ini membuka ruang yang luas bagi penelitian empiris lanjutan, baik melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maupun studi eksperimental di masa mendatang.

Kesimpulan

Krisis disinformasi di kalangan siswa tidak lagi memadai jika hanya ditangani melalui kecakapan literasi teknis, melainkan menuntut intervensi sosiologis yang mendalam terhadap jebakan hiperrealitas. Melalui tinjauan sistematis terhadap korpus literatur yang dibedah menggunakan lensa sosiologi postmodern Jean Baudrillard, penelitian ini mengidentifikasi tiga orientasi utama dalam merespons fenomena manipulasi siber. Sebagai implikasi teoretis sekaligus kebaruan (*novelty*) dari kajian ini, sintesis dari ketiga orientasi tersebut dirumuskan ke dalam model konseptual "Pedagogi Sosiologi Kritis-Simulatif" yang beroperasi secara berkesinambungan melalui tiga fase: dekonstruksi semiotik, audit simulakra formal, dan rekonstruksi subjek. Model alternatif ini menawarkan kerangka kerja yang berpotensi memfasilitasi pemulihan nalar rasional dan kedaulatan agensi siswa agar terlepas dari dominasi realitas artifisial. Namun demikian, penelitian ini dibayangi oleh keterbatasan metodologis yang mendasar, yakni arsitektur pedagogis yang dihasilkan murni merupakan sintesis konseptual dari kajian literatur dan belum divalidasi secara empiris di lapangan. Oleh sebab itu, adanya penelitian selanjutnya sangat disarankan untuk menguji efektivitas dan kepraktisan operasional kerangka ini secara riil di ruang kelas, misalnya melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maupun studi eksperimental, guna mengukur sejauh mana model ini secara faktual mampu menumbuhkan kesadaran digital kritis siswa.

Deklarasi Penulis

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis berkontribusi dalam penyusunan artikel, meliputi perumusan ide, pengumpulan dan analisis data, penyusunan naskah, serta revisi dan penyempurnaan artikel. Seluruh penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang dapat memengaruhi proses penelitian maupun publikasi artikel ini.

Pendanaan

Penelitian dan penyusunan artikel ini tidak memperoleh pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi lainnya.

Penggunaan Artificial Intelligence

Dalam penyusunan artikel ini, penulis dapat menggunakan perangkat berbasis *Artificial Intelligence* (AI) secara terbatas untuk membantu penyuntingan bahasa, pemeriksaan tata bahasa, dan/atau penyempurnaan struktur penulisan. Seluruh isi, analisis, interpretasi, dan tanggung jawab ilmiah atas artikel tetap menjadi tanggung jawab penulis.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian hingga penyelesaian artikel ini.

Daftar Pustaka

- Aditioningrum, K. A., & Adnan, R. (2023). Popularitas Dan Komodifikasi Konten Televisi Di Era Digital. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 12(2).
- Aryani, N. C. A. (2024). Consumption as Image: Analysis of Adolescent Consumer Behavior from Jean Baudrillard's Perspective.
- Asyahidda, F. N., & Azis, A. (2024). Konformitas dan Penyimpangan: Perspektif Sosiologis tentang Pengalaman FoMO di Kalangan Generasi Z pada Media Sosial TikTok. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 11(2), 120–132. <https://doi.org/10.24036/scs.v11i2.708>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (Galilee). University of Michigan press.
- Bouakaz, L., & Khalid, S. (2025). AI in education: a sociological exploration of technology in learning environments. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1700876>
- Doruk, E. K., Mengü, S., & Ulusoy, E. (2021). *Digital Siege*. Istanbul University Press. <https://doi.org/10.26650/b/ss07.2021.002>
- Eduarsa, J. 'Akmi, & Gustaman, F. A. (2024). Literasi Digital dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Don Bosko Semarang. *JISSE*, 2(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/JISSE/index>
- Essien, E. O. (2024). Deconstructing Hypertruth: Baudrillard's Semiotic Analysis. *The International Journal of the Image*, 15(2), 19–36. <https://doi.org/10.18848/2154-8560/cgp/v15i02/19-36>
- Fauzi, A. M. (2021). *Potret PPKM dalam Kehidupan Masyarakat Indonesia* (A. M. Fauzi, Ed.). Lakeisha.
- Grant, M. J., & Booth, A. (2009). A Typology of Reviews: An Analysis of 14 Review Types and Associated Methodologies. *Health Information & Libraries Journal*, 26(2), 91–108. <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2009.00848.x>
- Gutiérrez-Ujaque, D. (2024). Towards a Critical Digital Literacy and Consciousness in Higher Education: The Emancipatory Role of Critical Digital Pedagogy. *Pedagogies: An International Journal*, 19(3), 337–371. <https://doi.org/10.1080/1554480X.2024.2379787>
- Hariyadi, T. (2021). *Kegilaan Virtual*. Jejak Pustaka.
- Hariyanto, D., Dharma, F. A., Yussof, I., & Muharram, F. (2024). The Hyperreality of Identity Politics on Social Media. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1), 19–38. <https://doi.org/10.15575/cjik.v8i1.28356>
- Hasbullah, A. R., Ahid, N., & Sutrisno. (2022). Penerapan Teori Interaksi Simbolik dan Perubahan Sosial di Era Digital. *At-Tahdzib: Jurnal Studi Islam Dan Mu'amalah*, 10.
- Madani, A. S., Al Buqari, M. R., Naufal Raseuki, Z., & Surawan. (2026). Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Menyikapi Konten Keagamaan di TikTok. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 21(1). <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v21i1.12519>
- Miyake, E. (2025). *Virtual Influencers: Identity and Digitality in The Age of Multiple Realities*. Routledge.
- Morris, J. (2021). Simulacra in the Age of Social Media: Baudrillard as the Prophet of Fake News. *Journal of Communication Inquiry*, 45(4), 319–336. <https://doi.org/10.1177/0196859920977154>
- Mujayapura, M. R. R., Suryadi, K., & Sardin, S. (2025). Pembelajaran Sosiologi yang Kontekstual: Literasi Informasi dalam Pemanfaatan AI dan Google. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 15(2), 189–200. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v15i2.92438>
- Natalia, D., Idrus, I. I., Ahmad, M. R. S., & Najamuddin. (2025). Dynamics of Post-Defense Gift-Giving Among Students: Between Appreciation, Trends, and Financial Pressure. *SIGn Journal of Social Science*, 6(2), 187–202. <https://doi.org/10.37276/sjss.v6i2.561>
- Nurhasanah, B. F., Rahma, S. T., Setyowati, A. L. C., & Suyuti. (2025). Model dan Teknik Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Sosiologi Kontemporer. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 365–377. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.5636>
- Page, M. J., et al. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. In *BMJ* (Vol. 372). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Panambaian, T., & Cahyadi, A. (2026). Reorientation of Islamic Education Based on the Philosophy of Technology: Reinforcing the Role of Humanity and Spirituality Amid the Onslaught of Digitalization. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 6. <https://doi.org/10.69900/ag.v6i1.582>

-
- Pradhana, G. A., & Tania, S. (2021). Hyperreality of #blacklivesmatter movement on social media. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 37(3), 288–303. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2021-3703-17>
- Pradoko, A. M. S. (2021). Art Education Designs in the Hyperreality Post-Truth Society Era. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 552. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210602.059>
- Pratiwi, P. H., & Sugito, S. (2021). *Praktik Literasi Sosial untuk Mengembangkan Kesadaran Kritis [Disertasi Doktorat, Universitas Negeri Yogyakarta]* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <http://eprints.uny.ac.id/73337/>
- Rahman, L. R. (2025). Political of Religion in Digital Era: Analysis of Jean Baudrillard's Thoughts. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 21(1), 66–80. <https://doi.org/10.20414/jpk.v21i1.12691>
- Sabaruddin, Bahtiar, & Mutmainnah. (2025). From Utility Value To Sign Value: Student Consumerism In Digital Capitalism And The Negotiation Of Religious Values. *Asketik: Journal of Religion and Social Change*, 9(2), 236–254. <https://doi.org/10.30762/asketik.v9i2.2340>
- Singgih, D. S., Suyanto, B., & Ariadi, S. (2022). *Higher Education Capitalism in Indonesia as A Social Problem: A Case Study in The Digital Age*. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.20473/jsd.v17i1.2022.13-24>
- Sulianta, F. (2025). *Literasi Digital pada Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Susan, N., & Singgih, D. S. (2023). Interest As a Mode of Reality: Answering The Crisis of Digital Society. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 36(1), 88–100. <https://doi.org/10.20473/mkp.v36i12023.88-100>
- Thomas, J., & Harden, A. (2008). Methods for The Thematic Synthesis of Qualitative Research in Systematic Reviews. *BMC Medical Research Methodology*, 8. <https://doi.org/10.1186/1471-2288-8-45>
- Valentinus, Sadianto, F., Syukur, Y., Naban, M. R., Betu, M. A., & Ratman, V. F. (2025). Kekalahan Subjek Kaum Muda dalam Media Sosial Tinjauan Berdasarkan Konsep Hiperrealitas Jean Baudrillard. *Prosiding Seri Filsafat Teologi*, 35(34), 2025. <https://doi.org/10.35312/serifilsafat.v35i34>
- van Kessel, C., Manriquez, J. D., & Kline, K. (2025). Baudrillard, Hyperreality, and The 'Problematic' of (mis/dis)Information in Social Media. *Theory and Research in Social Education*, 53(2), 249–271. <https://doi.org/10.1080/00933104.2024.2439302>
- Yolanda, T., & Hufad, A. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Sosiologi Fase E Berbasis Literasi Digital. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 7821–7826. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.314>
-