

ABSTRAK

Mariyastini, Sang Ayu Putu (2025), *Pengembangan E-Modul Interaksi Sosial melalui Platform X sebagai Materi Ajar IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Literasi Digital di SMA Negeri 7 Denpasar*. Tesis, Pendidikan IPS, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I : Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., dan Pembimbing II : Prof. Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Si.

Kata-kata kunci : e-modul, interaksi sosial, motivasi belajar, literasi digital, IPS, Platform X

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis Platform X sebagai materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada topik interaksi sosial, guna meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital siswa di SMA Negeri 7 Denpasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada urgensi integrasi teknologi dalam pembelajaran serta kebutuhan media ajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model 4-P (Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran). Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 7 Denpasar, yang terdiri atas satu kelas sebagai kelas uji coba produk pengembangan. Kelas-kelas tersebut ditetapkan menggunakan teknik random sampling sederhana dari pasangan kelas yang setara, berdasarkan hasil uji kesetaraan kelas yang dilakukan sebelumnya. Pengumpulan data dilakukan melalui: 1) Angket validasi ahli (untuk menilai kelayakan e-modul), 2) Angket motivasi belajar, dan 3) Angket literasi digital siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, dengan menghitung rata-rata persentase skor dari setiap instrumen dan menginterpretasikan hasilnya berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Hasil Penelitian: Kepraktisan e-modul dinilai Oleh guru sebesar 91,25% (kategori “sangat praktis”), Oleh siswa sebesar 86,45% (kategori “sangat praktis”). Efektivitas e-modul dalam meningkatkan hasil belajar juga menunjukkan hasil yang signifikan secara positif, dengan peningkatan skor rata-rata: Motivasi belajar siswa sebesar 73,71% (kategori “tinggi”), dan Literasi digital siswa sebesar 77,80% (kategori “tinggi”). Berdasarkan hasil tersebut, e-modul interaktif berbasis Platform X layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan relevan, khususnya dalam pembelajaran IPS untuk generasi digital. Penelitian ini menyarankan agar guru dapat menggunakan e-modul berbasis platform digital sebagai media ajar pendukung dalam pembelajaran IPS, guna meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, dan kemampuan literasi digital, serta menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi abad ke-21.

ABSTRAK

Mariyastini, Sang Ayu Putu (2025), *Development of Social Interaction E-Module through Platform X as Social Studies Teaching Material to Improve Learning Motivation and Digital Literacy at SMA Negeri 7 Denpasar*. Thesis. Social Studies: Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and reviewed First Advisor by: Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., and Second Advisor by Prof. Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Si.

Keywords: e-modules, social interaction, learning motivation, digital literacy, social studies, *Platform X*

This study aims to develop an interactive e-module based on Platform X as a Social Sciences (IPS) teaching material, especially on the topic of social interaction, to improve students' learning motivation and digital literacy at SMA Negeri 7 Denpasar. The background of this study is based on the urgency of technology integration in learning and the need for interactive, interesting teaching media that are in accordance with the characteristics of the digital generation. The method used is research and development (R&D) with the 4-P model (Definition, Design, Development, and Dissemination). The subjects of the study were grade X students of SMA Negeri 7 Denpasar, consisting of one class as a trial class for the development product. These classes were determined using a simple random sampling technique from equivalent class pairs, based on the results of the previous class equivalence test. Data collection was carried out through: 1) Expert validation questionnaire (to assess the feasibility of the e-module), 2) Learning motivation questionnaire, and 3) Student digital literacy questionnaire. Data analysis was carried out descriptively quantitatively, by calculating the average percentage score of each instrument and interpreting the results based on predetermined categories. Research Results: The practicality of e-modules was assessed by teachers at 91.25% (category "very practical"), by students at 86.45% (category "very practical"). The effectiveness of e-modules in improving learning outcomes also showed significant positive results, with an increase in the average score: Student learning motivation by 73.71% (category "high"), and Student digital literacy by 77.80% (category "high"). Based on these results, interactive e-modules based on Platform X are suitable for use as innovative and relevant alternative learning media, especially in social studies learning for the digital generation. This study suggests that teachers can use e-modules based on digital platforms as supporting teaching media in social studies learning, in order to increase student active participation, learning motivation, and digital literacy skills, as well as adapt learning to the development of 21st century technology.