

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran teknologi sudah tidak asing lagi bagi masyarakat utamanya pada ranah pendidikan. Kondisi masyarakat era 4.0 pada dunia pendidikan merupakan cara masyarakat merespon kebutuhan industri yang menyesuaikan dengan kurikulum baru untuk selaras dengan kebutuhan siswa. Teknologi bersama dengan pendidikan berdiri seirama dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Selanjutnya dalam penerapannya revolusi 4.0 berpotensi mengecilkan peran manusia dan menggerus jati diri kemanusiaan (Rachael, 2022). Bentuk kewaspadaan masyarakat dalam meminimalisir dampak revolusi 4.0 hadirilah konsep *smart society* 5.0 yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi yang semakin pesat. Hal ini sejalan dengan penerapan kurikulum merdeka.

Sementara itu, pada penerapannya proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Menurut Yanuar dan Pius (2023) berpendapat bahwa pembelajaran konvensional yakni suatu pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang lama contohnya yakni seorang guru yang masih mengandalkan ceramah dan mengandalkan buku cetak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya ialah keterbatasan sumber belajar. Pada dasarnya sumber belajar banyak jenisnya salah satunya adalah buku cetak. Banyak sekolah yang masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber belajar utama contohnya buku paket. Berdasarkan hasil observasi di SMA N 7 Denpasar, buku paket yang disediakan oleh sekolah dalam

rangka memfasilitasi siswa yakni buku yang bersumber dari pusat, sehingga pembelajaran kurang interaktif. Sebuah pembelajaran yang interaktif memerlukan sentuhan konten teknologi digital. Konten digital merupakan salah satu unsur yang menentukan kualitas teknologi di bidang pendidikan. Konten digital harus sesuai dengan kurikulum, relevan dengan materi, menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Kemudahan teknologi dan dibarengi dengan ketersediaan sosial media saat ini seharusnya mampu dimanfaatkan sebagai konten pembelajaran agar bersifat kontekstual. Namun, tidak semua menyadari hal tersebut sehingga perlu adanya pengetahuan serta kemampuan dalam mengolah konten-konten digital yang memenuhi kriteria tersebut.

Penerapan kurikulum merdeka mendorong guru harus mampu menguasai teknologi digital, sarana komunikasi atau jaringan yang sesuai untuk mengakses, mengelola, memadukan, mengevaluasi dan menciptakan informasi agar berfungsi dalam sebuah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 mengenai standar proses pendidikan dasar dan menengah, di mana salah satu isi dari standar proses tersebut adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Guru diharapkan dapat menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi, termasuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Sebab teknologi akan membantu mengembangkan semua jenis keterampilan berpikir, mulai dari tingkat yang paling mendasar hingga tingkat keterampilan berpikir kritis (Muderawan, 2011).

Integrasi teknologi dalam pengembangan materi ajar sangatlah penting dalam ranah pendidikan, sehingga dapat membawa perkembangan pada ilmu pengetahuan, termasuk pada konsep-konsep mata pelajaran IPS khususnya pada bidang sosiologi. Masalah yang sering muncul sumber pembelajaran IPS yang digunakan kurang variatif, monoton, atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat menghambat efektivitas pembelajaran (Suryani & Aman, 2019). Padahal bahan ajar IPS cukup beragam dan bervariasi hanya saja penggunaan dan penerapannya dalam sekolah itu masih sangat kurang karena sarana dan prasarana yang tidak mendukung serta kurangnya pengetahuan tentang media baru oleh pengajar sehingga pembelajaran terkesan kuno, membosankan dan tidak menarik minat siswa (Wibowo, 2019).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menghadapi tantang global yakni dengan pengembangan bahan ajar, seperti modul yang direalisasikan dalam bentuk digital (e-modul atau *electronic module*). Melalui e-modul mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil penelitian oleh Erdi dan Padwa (2021) yang dilakukan di SMK N 2 Tabanan, yang mengungkapkan bahwa penggunaan e-modul menjadi solusi yang baik terhadap hasil belajar siswa hal ini didukung oleh kesesuaian tampilan, kemudahan penggunaan e-modul, motivasi terhadap siswa dan isi konten didapat respon siswa sebesar 91,65% yang artinya adalah tingkat pencapaian siswa dengan e-modul dalam kategori baik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Saparudin (2022) yang dilakukan di SMA N 3 Makasar bahwa 61% siswa di kelas X mengalami kesulitan dalam meningkatkan motivasi belajar secara mandiri. E-Modul menjadi solusi untuk mengatasi masalah kesulitan belajar mandiri siswa dan meningkatkan motivasi

belajar siswa. Hal yang sama juga sesuai dalam penelitian yang dilakukan oleh Dari dan Sudata (2022) yang melakukan penelitian tentang E-Modul Berorientasi *Discovery Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul berbasis *discovery learning* dapat membantu siswa dalam belajar mandiri dan meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut semakin memperjelas bahwa penggunaan e-modul dalam pembelajaran mampu meningkat minat, motivasi serta kemandirian siswa.

Maka dari itu disadari bahwa penyajian bahan ajar dalam bentuk elektronik tentu akan menjadi lebih menarik dan memberikan kemudahan yang pada akhirnya dapat menunjang serta melengkapi peran guru sebagai sumber informasi bagi peserta didik. Selain itu e-modul memiliki banyak kelebihan jika dibandingkan dengan buku cetak biasa. Selain karena tidak memerlukan biaya mahal, e-modul mudah diakses kapan saja dan dimana saja dengan biaya yang murah jika dibandingkan dengan modul cetak biasa. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *E-modul* yakni pengembangan E-Modul interaksi sosial sebagai solusi permasalahan masih terbatasnya pemahaman siswa terkait materi interaksi sosial. Hasil wawancara dengan beberapa siswa SMA N 7 Denpasar, yakni siswa mengaku interaksi sosial cukup sulit untuk dipahami karena terlalu banyak hafalan. Hal ini didukung pula dengan hasil ulangan harian siswa pada kelas X 4 SMA N 7 Denpasar yang menunjukkan bahwa dari 35 orang siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum hanya 15 orang. Jika kondisi ini dibiarkan berlanjut maka hal ini akan bermuara pada hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi interaksi sosial juga

dilatar belakang faktor motivasi belajar siswa yang rendah karena menganggap materi interaksi sosial sulit untuk dipahami sehingga siswa tidak termotivasi untuk mempelajarinya.

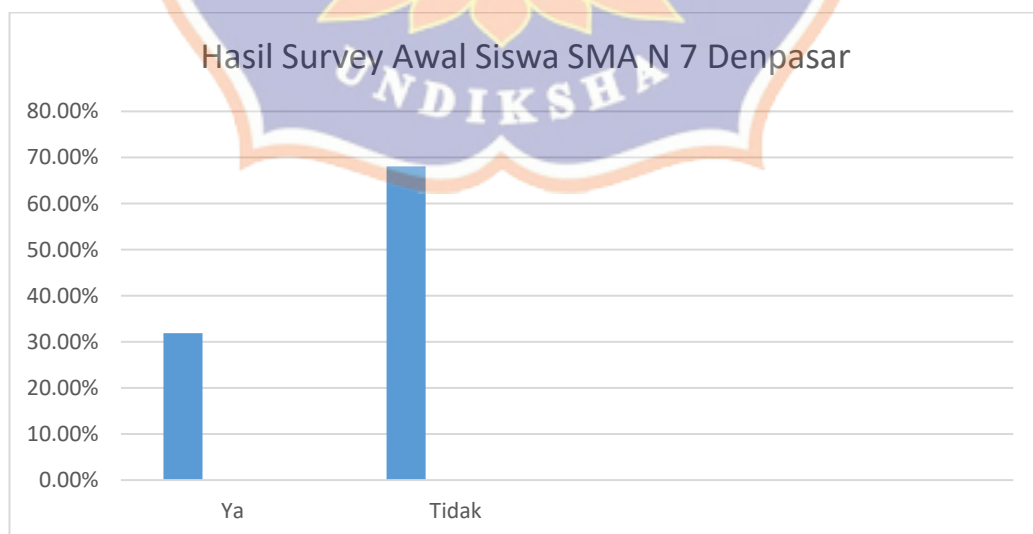
Selain itu rendahnya nilai siswa pada materi interaksi sosial disebabkan oleh masih terbatasnya pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial. Kondisi ini dikuatkan dengan hasil survey pemahaman siswa SMA N 7 Denpasar mengenai materi interaksi sosial dengan berbantuan *google form* pada link berikut ini <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc7BJKAeTzScOX3RfP46hBKrJdobvcVjqhIpiPB58rZAOkFhQ/viewform>.

Survei kecil yang dilakukan yakni dengan menanyakan “Apakah saling melemparkan *like*, komentar di sosial media (Platform X) merupakan interaksi sosial?”. Berikut adalah hasil jawaban siswa, yang diperoleh dari 94 siswa

Tabel 1.1 Hasil Survei Awal Siswa SMA N 7 Denpasar

Ya	31,9%
Tidak	68,1%

Gambar 1.1 Hasil Survey Awal Siswa SMAN 7 Denpasar



Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih keliru dalam memahami materi interaksi sosial. Diakui bahwa situasi ini dikarenakan Guru IPS pada bidang sosiologi jarang mengaitkan materi interaksi sosial dengan *platform* media sosial. Gagasan ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara pada tanggal 25 Mei 2024 dengan Bapak Aristana (24) selaku guru sosiologi di SMA N 7 Denpasar yang menyatakan bahwa pembelajaran pada materi interaksi sosial sangat jarang menyinggung tentang interaksi di sosial media. Faktanya banyak orang yang tidak menyadari bahwa pentingnya memahami materi interaksi sosial melalui sosial media sebagai bentuk upaya meningkatkan literasi digital.

Menurut Gilster literasi merupakan kemampuan untuk memahami informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui komputer (dalam Saputra 2022 : 118). Literasi digital Indonesia masih tergolong rendah. Situasi ini mengacu pada indeks Literasi Digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan *Katadata Insight Center* (KIC) pada 2021, indeks literasi digital Indonesia berada di angka 3,49. Angka 3.49 ini menempatkan Indonesia di kategori sedang dengan skala penilaian dari 0-5. Rendahnya literasi digital juga ditunjukan oleh siswa-siswi SMA N 7 Denpasar hal ini terbukti dari kurang bijaknya siswa dalam menjalin inteaksi sosial pada platform media sosial. Siswa kerap membagikan konten yang mengarah pada pembullying serta memancing konflik sosial.

Faktanya SMA N 7 Denpasar sudah mengupayakan program digitalisasi dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi digital yang disesuaikan dengan

4 pilar literasi digital yakni cakap digital, aman digital, budaya digital, dan etika digital pada kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ketua Digitalisasi SMA N 7 Denpasar atas nama Bapak Dewa Dikso (31), mengakui bahwa sejauh ini mekanisme pelaksanaan digitalisasi yang telah dilakukan baru sampai tahap cakap digital. Artinya siswa sudah memiliki kemampuan dalam memahami perangkat lunak dan perangkat keras TIK, memahami sistem operasi digital dan memahami cara berkomunikasi dan berkolaborasi secara digital. Namun belum sepenuhnya memahami 3 pilar lainnya yakni aman digital, budaya digital, dan etika digital.

Oleh karena itu pemahaman tentang literasi digital harus ditingkatkan. Guru perlu ditingkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam proses pengajaran literasi digital, kepala sekolah perlu memfasilitasi guru atau tenaga kependidikan dalam mengembangkan budaya literasi digital sekolah serta siswa juga perlu ditingkatkan ketrampilannya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara diselipkannya pemahaman literasi digital pada pembelajaran. Misalnya dengan mengintegrasikan materi interaksi sosial melalui Platform X sebagai materi pembelajaran.

Platform X merupakan aplikasi media sosial yang cukup populer saat ini yang menduduki peringkat satu konten berita di dunia. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya mendapatkan berbagai manfaat dengan berbagai konten yang informatif dari berbagai aspek, seperti kesehatan, sosial, budaya, politik, ekonomi dan pendidikan. Berdasarkan data yang ditampilkan pada aplikasi yaitu *Play Store* dan *App Store* yang mengungkap rating penilaian dan ulasan pengguna X terbaru 2024 terus mengalami peningkatan dengan angka pencapaian rating 4,8 dari rating tertinggi yaitu lima dan menduduki peringkat satu sebagai penyedia konten berita.

Namun selama ini sebagian masyarakat banyak yang menganggap bahwa *platform* X dipandang sebagai salah satu aplikasi yang memiliki muatan negatif oleh generasi muda utamanya kalangan siswa karena sering disalah gunakan, padahal pada *Platform* X terdapat berbagai konten positif serta edukatif yang tidak disadari. Selain itu siswa aktif memanfaatkan *Platform* X sebagai sarana untuk menjalin interaksi secara virtual atau interaksi sosial yang bersifat tidak langsung.

Berdasarkan uraian diatas, penting dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran e-modul interaksi sosial melalui platform X dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa dan literasi digital. Hal ini merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang sebelumnya belum pernah. Dilakukan. Hal ini sesuai dengan hasil survei berikut ini dengan guru-guru IPS pada bidang sosiologi di Kota Denpasar dengan berbantuan Platform Mentimeter dengan link <https://www.menti.com/ale2txrc2jxh> yang disebarkan melalui forum grup *Whatshap* MGMP Sosiologi Kota Denpasar.

Hasil survey menunjukan bahwa sebagian besar guru IPS bidang sosiologi di Kota Denpasar mengaku belum pernah mengaitkan platform X dengan materi interaksi sosial saat pembelajaran dikelas. Banyak orang yang belum menyadari bahwa interaksi sosial melalui *Platform* X memiliki muatan yang sejalan dengan CP (Capaian Pembelajaran) IPS khususnya pada bidang sosiologi yang tertuang dalam Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yang isinya adalah peserta didik mampu memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji interaksi dimasyarakat yang memberikan dasar berpikir kritis bagi siswa dalam merespons gejala sosial yang terjadi di masyarakat. Berbekal pengetahuan kritis tersebut, peserta didik mampu mempraktikkan pengetahuan sosiologi untuk mengenali

identitas diri dan lingkungan sosial sekitarnya yang beragam sehingga mampu berperilaku sesuai dengan lingkungan sosial budaya masyarakatnya.

Hal ini bertalian pula dengan isi TP (Tujuan Pembelajaran) yang berbunyi siswa harus mampu mengidentifikasi interaksi langsung dan tidak langsung, bentuk-bentuk interaksinya dan faktor interaksi sosial. Oleh karena itu berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **E-Modul Interaksi Sosial melalui Platform X sebagai Materi Ajar IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Literasi Digital di SMA N 7 Denpasar.**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS saat ini masih bersifat konvensional sedangkan tuntutan kurikulum menuntut tenaga pendidik mampu mengintegrasikan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Kurangnya inovasi dalam bahan ajar IPS sehingga pembelajaran.
2. Masih terbatasnya kemampuan siswa dalam hal memahami materi interaksi sosial.
3. Motivasi belajar siswa masih rendah. Proses belajar mengajar kurang kontekstual sehingga siswa menganggap pembelajaran IPS membosankan karena terfokus pada hafalan dan bahan ajar yang digunakan masih monoton dan kurang inovatif.
4. Urgensi literasi digital saat ini sebagai tuntutan kurikulum merdeka dan rendahnya tingkat literasi digital siswa siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran perlu pengembangan e-modul untuk peningkatan motivasi dan pemahaman literasi digital siswa.
2. Pengembangan e-modul interaksi sosial melalui Platform X.
3. Pembelajaran IPS (Sosiologi) fase E kelas X SMA pada capaian memahami materi Interaksi Sosial di SMA Negeri 7 Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

1. Mengapa pengembangan E-Modul interaksi sosial melalui *Platform X* penting untuk dilakukan ?
2. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan dari E-Modul interaksi sosial melalui *Platform X* dalam pembelajaran interaksi sosial ?
3. Bagaimana E-Modul interaksi sosial melalui *Platform X* dalam meningkatkan motivasi dan literasi digital siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Menganalisis pentingnya pengembangan E-Modul interaksi sosial melalui *Platform X*.
- 2) Menganalisis kevalidan dan kepraktisan E-Modul interaksi sosial melalui *Platform X*.
- 3) Menganalisis E-Modul interaksi sosial melalui *Platform X* dalam meningkatkan motivasi dan literasi digital siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penulis berharap penelitian ini bisa dijadikan sumber informasi serta referensi dalam mengkaji isu tentang interaksi disosiatif melalui *Platform X* dan pengembangan materi IPS pada Fase serta untuk meningkatkan motivasi dan literasi digital pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Bagi siswa, pengembangan E-Modul interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa tentang literasi digital melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif bahan ajar yang inovatif dalam menyampaikan materi interaksi sosial, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif di kelas. Bagi sekolah, khususnya SMA Negeri 7 Denpasar, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi untuk mata pelajaran lainnya, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan data dan informasi yang dapat digunakan sebagai referensi dan menyediakan model pengembangan media pembelajaran yang dapat di adaptasi atau dikembangkan lebih lanjut bagi peneliti lain.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

1. Menghasilkan e-modul interaksi sosial yang layak digunakan sebagai materi ajar IPS di SMA N 7 Denpasar.

2. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi interaksi sosial melalui penggunaan e-modul.
3. Mengembangkan literasi digital siswa melalui interaksi dengan e-modul di Platform X.

1.8 Asumsi Pengembangan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan e-modul interaksi sosial yang dirancang khusus sebagai materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa di SMA N 7 Denpasar. E-modul ini akan berfokus pada interaksi sosial yang terjadi melalui *Platform X* dengan tujuan utama meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi interaksi sosial, sekaligus mengembangkan literasi digital mereka melalui pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis teknologi. Validitas dan efektivitas e-modul akan dievaluasi berdasarkan respons siswa serta peningkatan yang terukur pada motivasi belajar dan kompetensi literasi digital siswa.

1.9 Penjelasan Istilah

1. E-modul merupakan bentuk digital dari modul ajar mandiri yang dirancang untuk diakses melalui perangkat elektronik. E-modul mengintegrasikan berbagai format media seperti teks, gambar, suara, dan video, dilengkapi dengan fitur interaktif serta yang memfasilitasi pembelajaran fleksibel sesuai dengan kebutuhan individu pembelajar.

2. Interaksi sosial merujuk pada proses hubungan timbal balik antarindividu atau antarkelompok, di mana terdapat pengaruh saling memengaruhi.
3. *Platform X* adalah Twitter yang telah berganti nama
4. Materi Ajar IPS adalah substansi kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial yang mencakup konsep, teori, dan data mengenai kehidupan sosial kemasyarakatan.
5. Motivasi belajar didefinisikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.
6. Literasi digital adalah kemampuan esensial dalam era kontemporer yang mencakup kapasitas untuk mencari, mengevaluasi, menciptakan, dan mengkomunikasikan informasi menggunakan teknologi digital secara efektif, etis, dan bertanggung jawab.

