

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran di abad ke-21 menekankan peran aktif peserta didik saat berlangsungnya kegiatan belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Berkenaan dengan itu, pembelajaran dirancang agar mampu mengembangkan keterampilan 4C (*critis, creative, communication, dan colaboration*), mendorong kompetensi digital, pengelolaan informasi, serta kecakapan bermedia. Selain itu, pembelajaran abad ke-21 diharapkan mampu mendukung peserta didik untuk senantiasa belajar sepanjang hayat, termasuk belajar mandiri, pemecahan masalah, dan pemanfaatan teknologi.

Sejalan dengan revolusi 4.0, perpaduan antara teknologi informasi dan komunikasi harus diwujudkan sebagai upaya meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran yang terimplementasikan, di samping pembelajaran kontekstual yang dilakukan dengan menghubungkannya ke dalam dunia nyata, masalah-masalah sosial, dan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik (Restu, dkk., 2009). Beberapa keterampilan tersebut juga dikemukakan Wagner (2008) sebagai keterampilan yang dibutuhkan dewasa ini meliputi: (1) *critical thinking and problem solving*, (2) *collaboration across network and leading by influence*, 3) *agility and adaptability*, (4) *initiative and entrepreneurialism*, (5) *effective oral and written communication*, (6) *accessing and analysing information*, and (7) *curiosity and imagination*.

Hal tersebut menunjukkan bahwa, pembelajaran Abad 21 mempersiapkan peserta didik yang memiliki karakter kritis dalam memecahkan masalah, kreatif dalam berinovasi, mampu berkomunikasi dan berkolaborasi, serta berperan aktif sebagai warga negara. Kompetensi tersebut sejalan dengan misi pelajaran Ilmu pengetahuan sosial yang menekankan pentingnya penanaman aspek kognitif, keterampilan, dan perilaku sosial dalam diri peserta didik sebagai upaya melatihnya menjadi warga negara yang baik, aktif, dan amanah dalam masyarakat (Winataputra, 2006).

Misi tersebut tersebut dapat dilihat secara eksplisit dari tujuan Pembelajaran IPS yang diramu dari berbagai sumber (Soemantri, 2023; Suryani, 2019; Prasetyo, 2020; Suprayogi & Ilmiyah, 2014), yaitu: (1) membentuk warga negara dengan kompetensi unggul terhadap masyarakat dan negaranya, disertai kemampuan sosial dan emosional untuk berperan dalam penguatan sosial dan budaya; (2) memperkuat *critical thinking* dan *skill problem solving* dalam memaknai berbagai fenomena sosial serta menyelesaikan persoalan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari; (3) menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab sosial dengan memahami urgensi dari interaksi sosial, norma kemanusiaan, dan kewajiban sosial dan kebangsaan; (4) mengenalkan lingkungan serta masyarakat sesuai dengan kondisi aktual sehingga peserta didik mampu memahami hubungan antara manusia, masyarakat, dan lingkungan; (5) membentuk karakter dan moral siswa dengan menanamkan nilai-nilai positif, dan membimbing peserta didik menjadi individu yang bermoral dan beretika, dan (6) mengembangkan keterampilan sosial, sehingga siswa mampu berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Berkenaan dengan Keterampilan Sosial dan Intelektual, peserta didik tidak hanya dituntut untuk kritis, analitis, dan solutif, tetapi juga memiliki keterampilan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial, serta kemampuan mencari, mengolah, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber. Berkenaan dengan sikap dan nilai sosial, peserta didik dituntut untuk memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap permasalahan sosial, menghargai perbedaan budaya, nilai, dan norma yang berlaku, serta menjalankan amanah bernegara.

Tuntutan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *Organizational Citizenship Behavior* (OCB) siswa menjadi bagian dari tujuan pembelajaran IPS. Hal ini dapat dikemukakan karena OCB pada peserta didik dalam pembelajaran, esensinya adalah mengacu pada perilaku sukarela peserta didik yang tidak termasuk dalam tugas formal mereka, tetapi secara positif mempengaruhi lingkungan belajar dan kinerjanya secara keseluruhan. Perilaku ini mencakup berbagai tindakan seperti membantu teman sebaya, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, menjaga kebersihan dan ketertiban, serta menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran (Adnan dan Prihatsanti, 2018).

OCB dalam hal ini mencerminkan perilaku sukarela yang mendukung lingkungan sekolah dan sosial tanpa tuntutan formal, yang menurut Ali, dkk. (2022) mencakup perilaku seperti: (1) membantu siswa lain memahami materi pelajaran atau membantu guru dalam persiapan tugas (Altruisme atau *Altruism*); (2) perilaku disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas terkait pembelajaran, seperti menyelesaikan tugas tepat waktu, mengikuti aturan, dan menunjukkan inisiatif dalam belajar (Kesadaran atau *Conscientiousness*), (3) kemampuan untuk menerima perubahan, kritik, dan masalah tanpa mengeluh atau mempermasalahkannya secara berlebihan, serta

menjaga sikap positif dalam situasi apapun (*Sportivitas* atau *Sportsmanship*), (4) keterlibatan aktif dalam kegiatan organisasi atau sekolah, seperti menghadiri rapat, memberikan masukan konstruktif, dan berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler (*Kebajikan Sipil* atau *Civic Virtue*), dan (5) perilaku sopan dan menghargai orang lain, seperti berbicara dengan bahasa yang baik, menghargai pendapat orang lain, dan menjaga hubungan baik dengan rekan kerja dan siswa (*Kesopanan* atau *Courtesy*).

Realita yang terjadi, capaian belajar IPS siswa masih belum maksimal. Temuan tersebut diperkuat dengan penelitian Sugiharti dan Haq (2019) yang menunjukkan bahwa dibandingkan dengan mata pelajaran lain, tingkat ketuntasan peserta didik pada mata pelajaran IPS tergolong rendah. Siswa yang berhasil mencapai nilai 70 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran IPS hanya mencapai 37,5% siswa, sementara untuk IPA sebesar 62,5%, Matematika 75%, dan Bahasa Inggris 62,5%. Penelitian lain oleh Widiastika (2017) di SMP Negeri 1 Kubu, Bali, juga mengungkapkan bahwa pada siklus awal pembelajaran, hanya sejumlah 60,98% peserta didik yang mampu meraih nilai KKM dengan rata-rata nilai 67. Kondisi ini mengindikasikan pemahaman mayoritas siswa terhadap materi IPS masih belum optimal. Baru setelah diterapkan model pembelajaran inkuiri berbasis LKS, ketuntasan meningkat signifikan menjadi 97,6% pada siklus kedua. Kondisi ini menggambarkan bahwa tanpa pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat, capaian belajar IPS siswa cenderung rendah.

Fenomena ini turut dirasakan pada pembelajaran IPS di Kecamatan Denpasar Selatan. KKM yang seharusnya diperoleh siswa untuk pelajaran IPS adalah 75, namun sebagian besar (59%) siswa belum mencapai standar tersebut, yang menandakan perlunya pembelajaran yang diimplementasikan dan dukungan eksternal dianalisis. Kecamatan

Denpasar Selatan merupakan salah satu wilayah administratif di Kota Denpasar yang berada pada bagian selatan Kota Denpasar. Wilayah ini memiliki karakter sosial yang cukup dinamis karena berada dalam lingkungan perkotaan, dekat dengan pusat aktivitas pendidikan, pariwisata, ekonomi, dan interaksi sosial masyarakat yang beragam. Karakter wilayah tersebut menjadikan siswa SMP di Denpasar Selatan berhadapan langsung dengan perubahan sosial, perkembangan teknologi, penggunaan media digital, serta tuntutan keterampilan abad ke-21. Berikut adalah capaian KKM SMP Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan untuk mata Pelajaran IPS. Perhatikan Tabel 1.1!

Tabel 1.1
 Nilai KKM Siswa SMP Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan untuk
 Mata Pelajaran IPS

No.	Nama SMP	Nilai KKM	Proporsi (%) Capaian KKM					
			< KKM		≥ KKM		Nilai Rata-rata Siswa	
			N	%	N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1.	SMP Negeri 11	75	65	60,00	81	40,00	71	94,70
2.	SMP Negeri 6	75	66	55,00	80	45,00	72	96,00
3.	SMP Negeri 9	75	64	58,00	79	42,00	70	93,30
4.	SMP Negeri 16	75	65	62,00	82	38,00	71	94,70
Rata-rata Keseluruhan			65	59,00	80,5	41,00	71,4	94,70

Sumber: Guru IPS di SMPN 6 Denpasar, SMPN 9 Denpasar, SMPN 11 Denpasar, SMPN 16 Denpasar.

Seiring dengan rendahnya hasil belajar IPS siswa, keterampilan sosial yang tercermin dalam Perilaku Sukarela atau *Organizational Citizenship Behavior* (OCB), yang merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran IPS, juga menunjukkan tingkat yang masih rendah. Studi pendahuluan mengenai OCB pada SMP Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan, khususnya di SMP N 6, SMP N 9, SMP N 11, dan SMP N 16, menunjukkan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan masih tergolong

rendah. Hasil survei terhadap 200 siswa pada SMP N di Denpasar Selatan mengungkapkan bahwa OCB siswa masih tergolong rendah. Perhatikan Tabel 1.2!

Tabel 1.2
Perilaku *Non Organizational Citizenship Behavior* (OCB) pada Siswa SMP di
Kecamatan Denpasar Selatan

No.	Indikator	Porporasi Siswa Non-OCB									
		SMPN 6 50 siswa		SMPN 9 50 siswa		SMPN 11 50 siswa		SMPN 16 50 siswa		Total 200 siswa	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Altruisme (<i>Altruism</i>)	30	60,00	28	56,00	34	64,00	29	58,00	121	60,00
2.	Kesadaran (<i>Conscientiousness</i>)	35	70,00	33	66,00	35	70,00	30	60,00	133	67,00
3.	Sportivitas (<i>Sportsmanship</i>)	27	54,00	25	50,00	33	66,00	27	54,00	114	56,00
4.	Kebajikan Sipil (<i>Civic Virtue</i>)	32	64,00	30	60,00	34	68,00	32	64,00	128	64,00
5.	Kesopanan (<i>Courtesy</i>)	24	48,00	26	52,00	28	56,00	26	52,00	104	52,00
Rata-Rata Non-OCB		30	59,00	28	57,00	33	65,00	29	58,00	120	60,00

Sumber: Hasil survei pendahuluan

Tabel 1.2, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMP di Kecamatan Denpasar Selatan masih berperilaku Non-OCB. Siswa belum menunjukkan perilaku positif yang diharapkan dalam lingkungan sekolah, terutama dalam aspek kesadaran (*conscientiousness*) dan kebajikan sipil (*civic virtue*). Mengacu pada hal tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa pemahaman dan penerapan nilai-nilai karakter di sekolah tersebut masih perlu mendapatkan perhatian yang serius. Sementara itu, SMPN 9 memiliki tingkat Non-OCB terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa, secara umum seluruh sekolah masih menghadapi tantangan dalam membentuk karakter siswa yang altruistik, disiplin, sportif, santun, dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan sekolah.

Selain itu, Tabel 1.2 menunjukkan bahwa peningkatan OCB siswa SMP di Kecamatan Denpasar Selatan penting dilakukan, karena sebagaimana yang dikemukakan Prasetyo (2020), IPS memiliki arah pembelajaran untuk membekali peserta didik dengan kemampuan sosial di tengah kompleksitas masyarakat yang kian meningkat, termasuk kemampuan kerja sama dan menghargai perbedaan.

Pada umumnya terdapat dua factor penentu hasil belajar siswa, yaitu: (1) faktor internal yang bersumber dari dalam diri siswa sendiri, meliputi factor fisik (kesehatan dan cacat tubuh), psikologi (kognitif, bakat, ketertarikan, perhatian, motivasi, kedewasaan, dan kesanggupan diri) dan factor kelelahan; (2) faktor eksternal bersumber dari aspek luar peserta didik, di antaranya factor lingkungan (lingkungan fisik dan lingkungan sosial) dan factor instrumental (metode pembelajaran, sarana prasarana pembelajaran, dan waktu sekolah) (Astawa dan Adnyana, 2018).

Berkenaan dengan faktor eksternal, kegiatan pembelajaran di banyak satuan pendidikan saat ini masih cenderung bersifat *teacher-centered*, yang menempatkan guru sebagai pusat aktivitas belajar-mengajar. Pada model ini, guru berperan aktif sebagai pemberi pengetahuan, sementara siswa menerima informasi secara pasif. Hal ini berdampak pada siswa yang cenderung menunggu instruksi atau penjelasan tanpa memiliki inisiatif sendiri. Model ini menghambat potensi peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif karena kurangnya kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri. Pendekatan *teacher-centered* ini sering kali menciptakan suasana pembelajaran yang monoton dan tidak merangsang partisipasi siswa secara optimal.

Fenomena tersebut juga terjadi dalam pembelajaran IPS di Bali. Kajian oleh Suryani menyatakan model pembelajaran yang mayoritas berfokus pada guru kurang efektif dalam

mengembangkan kemampuan kritis dan kolaboratif peserta didik, yang seharusnya menjadi salah satu tujuan utama pendidikan abad ke-21 (Suryani, 2023). Sejalan dengan itu, hasil penelitian oleh Triana dan Santosa turut mengungkapkan bahwa pendekatan yang hanya berpusat pada guru membuat siswa lebih banyak menunggu informasi dan kurang berperan aktif dalam mencari atau menggali pengetahuan secara mandiri (Triana & Santosa, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap modul IPS yang digunakan di SMP Negeri di Denpasar Selatan, bahan ajar yang tersedia masih cenderung berpusat pada penyajian materi, rangkuman, dan latihan soal yang menekankan aspek kognitif. Modul belum secara eksplisit memuat aktivitas yang mendorong penguatan OCB, seperti kerja sama, tanggung jawab, kepedulian, sportivitas, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Integrasi literasi digital juga masih terbatas karena belum banyak menyediakan kegiatan pencarian informasi digital yang kredibel, diskusi daring, kuis interaktif, refleksi digital, maupun proyek kolaboratif berbasis teknologi. Modul yang belum memadukan aspek teknologi dan nilai kemanusiaan secara utuh menyebabkan pembelajaran IPS kurang optimal dalam mengembangkan keseimbangan antara kemampuan kognitif, perilaku prososial, dan literasi digital. Keadaan tersebut tentunya menjadi persoalan yang sangat penting karena pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memahami materi serta kemampuan menggunakan teknologi.

Selain itu, pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* juga membatasi ruang bagi pengembangan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah. Sebagaimana dijelaskan oleh Arifin & Hamzah (2021), siswa yang terbiasa menunggu instruksi dari guru cenderung mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada masalah yang membutuhkan

inisiatif dan eksplorasi pribadi. Kondisi ini sangat tidak menguntungkan dalam konteks pendidikan modern yang menekankan pentingnya untuk mengembangkan kemampuan untuk beradaptasi, berpikir kritis, dan belajar siswa secara mandiri. Berkenaan dengan itu, untuk mengatasi masalah ini, berbagai pendekatan *student-centered* seperti pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran kolaboratif mulai direkomendasikan oleh para ahli pendidikan. Risnawati dan kawan-kawannya menyarankan penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam mengeksplorasi materi dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya (Risnawati & al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan audensi yang dilakukan dengan kepala sekolah, serta guru IPS di SMP Negeri se Kecamatan Denpasar Selatan, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Mayoritas siswa kesulitan memahami konsep-konsep dasar seperti sejarah, geografi, dan ekonomi, yang terlihat dari hasil ujian yang rendah. Selain itu, minat siswa terhadap pelajaran IPS cenderung rendah, karena mereka lebih fokus pada mata pelajaran lain yang dianggap lebih penting. Metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya interaksi membuat siswa tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Faktor lain yang mempengaruhi adalah materi pembelajaran yang kurang *up-to-date*. Buku teks tidak tersedia dalam jumlah yang cukup, media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif. Kurangnya dukungan orang tua dan lingkungan sosial yang tidak kondusif juga memperburuk situasi.

Memperhatikan esensi dari pembelajaran IPS, permasalahan yang dikemukakan, dan tuntutan pembelajaran Abad 21, inovasi yang dapat dilakukan dalam mengatasi masalah tersebut adalah penguatan modul pembelajaran, tanpa meninggalkan humanisasi yang menjadi penciri dari pembelajaran IPS. Hal yang perlu diperhatikan dalam

memberikan solusi adalah, perkembangan teknologi digital yang telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Transformasi ini menuntut inovasi dalam sistem pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan kompetensi sesuai tuntutan zaman. Berkenaan dengan itu, hal penting yang juga perlu diperhatikan adalah pendekatan *Student Centered Learning* dan teknologi adaptif sebagai upaya meningkatkan keterlibatan siswa, karena tingkat pemahaman terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih rendah.

Penelitian ini mengambil konteks SMP Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan karena sekolah negeri di wilayah ini memiliki karakter kelembagaan yang relatif setara dan dapat dijadikan dasar pengembangan produk pembelajaran. Terdapat empat SMP Negeri yang menjadi konteks penelitian pendahuluan, yaitu SMP Negeri 6 Denpasar, SMP Negeri 9 Denpasar, SMP Negeri 11 Denpasar, dan SMP Negeri 16 Denpasar. Keempat sekolah tersebut telah terakreditasi A, sehingga secara kelembagaan memiliki standar mutu yang memadai untuk dijadikan lokasi pengembangan dan uji coba e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik. Hasil survei terhadap 200 siswa yang dilakukan di empat SMP di Kecamatan Denpasar Selatan (SMP Negeri 11, SMP Negeri 9, dan SMP Negeri 16) mengungkapkan sebagaimana terlihat pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3
Pemahaman Siswa terhadap Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

No.	Aspek	SMPN 6 50 siswa		SMPN 9 50 siswa		SMPN 11 50 siswa		SMPN 16 50 siswa		Total 200 siswa	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Siswa yang mengalami	16	32,00	18	36,00	30	60,00	15	30,00	79	39,00

	kesulitan dalam mengevaluasi informasi yang mereka temukan di internet										
2.	Siswa yang menerima informasi tanpa melakukan verifikasi kebenarannya	18	36,00	20	40,00	33	66,00	17	34,00	88	44,00
3.	Siswa yang lebih sering menggunakan teknologi lebih sering untuk hiburan dan media sosial	22	44,00	24	48,00	38	76,00	25	50,00	109	54,00
4.	Siswa kesulitan membedakan antara informasi valid dan hoaks, yang berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis mereka dalam menyeleksi informasi digital	15	30,00	17	34,00	29	58,00	14	28,00	75	37,00
Rata-rata pemahaman siswa		18	35,00	20	40,00	32	65,00	18	36,00	70	35,00

Sumber: Hasil survei pendahuluan

Tabel 1.3 menunjukkan bahwa secara umum hanya 35% siswa SMP Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan yang memiliki pemahaman terhadap penggunaan teknologi. Jika dilihat per aspek, menunjukkan bahwa siswa lebih sering menggunakan teknologi untuk hiburan dan media sosial. Hal tersebut terlihat secara konsisten pada semua SMP Negeri di kecamatan Denpasar selatan yang dijadikan tempat melakukan penelitian pendahuluan.

Memperhatikan fenomena pada Tabel 1.3 tersebut, memperkuat bahwa pengembangan E-Modul dapat dijadikan sebagai alternatif solusi yang juga sekaligus dapat berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif dan fleksibel. E-modul dalam hal ini memiliki keunggulan dalam menyediakan materi ajar yang dinamis, mudah diakses, serta sesuai dengan kebutuhan individu. Selain itu, pemberdayaan E-modul secara optimal sebagai sumber belajar dan eksplorasi pengetahuan juga sangat dibutuhkan dalam meningkatkan Literasi Digital. Namun, optimalisasi E-modul memerlukan strategi pedagogis yang tepat agar efektivitas pembelajaran meningkat. Berkenaan dengan itu, penguatan E-modul harus mencakup desain instruksional yang efektif, dukungan teknologi yang memadai, serta peningkatan kompetensi digital guru dan siswa untuk pembelajaran yang lebih adaptif (Saputra et al., 2022; Wijayanti & Prasetyo, 2023).

Penelitian yang dimuat pada *Journal of Educational Development* menunjukkan bahwa dengan mengadopsi pembelajaran yang lebih inovatif, seperti penggunaan E-modul interaktif, siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar mereka. Pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan minat mereka terhadap mata pelajaran IPS. Berkenaan dengan itu, pergeseran dari modul konvensional ke modul interaktif berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Santoso & Lestari, 2023).

Pembelajaran IPS pada hakikatnya membutuhkan pendekatan yang tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman melalui pengalaman sosial, interaksi, dan pemecahan masalah. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman, keterlibatan aktif, dan interaksi dengan lingkungan belajarnya (Karli

& Margaretha, 2016). Pandangan ini relevan dengan pembelajaran IPS karena materi IPS berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat, lingkungan sosial, sumber daya, lembaga sosial, dan interaksi antarmanusia. Pembelajaran IPS yang hanya berpusat pada penyampaian materi dan latihan soal belum sepenuhnya memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi masalah sosial, berdiskusi, bekerja sama, dan membangun pemahaman secara bermakna.

Penguatan pembelajaran IPS juga perlu memperhatikan dimensi kemanusiaan siswa. Teori humanisme Maslow memandang bahwa peserta didik memiliki kebutuhan rasa aman, rasa memiliki, penghargaan, dan aktualisasi diri yang perlu diperhatikan dalam proses pendidikan (Maslow, 2021). Pemenuhan kebutuhan tersebut penting karena siswa akan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran apabila merasa diterima, dihargai, dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya. Pembelajaran yang humanis tidak hanya mendorong siswa memahami materi, tetapi juga membangun empati, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian sosial, dan kesadaran etis dalam berinteraksi dengan orang lain.

Menyadari akan esensi dari IPS sebagai mata Pelajaran, Pendidikan Teknohumanistik menjadi pendekatan yang mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan dalam pembelajaran dapat dijadikan pilihan untuk dipadukan dengan E-Modul. Hal ini dapat dikemukakan, karena Pendidikan Teknohumanistik bertujuan untuk menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan pembentukan karakter siswa agar mereka tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki nilai sosial yang kuat (Sukardi, 2021). Pendidikan Teknohumanistik dalam mata pelajaran IPS akan dapat membantu siswa memahami interaksi sosial, empati, dan tanggung jawab dalam masyarakat.

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan e-modul IPS, media digital, pendidikan karakter, pendekatan konstruktivisme, pendekatan humanistik, dan literasi digital telah banyak dilakukan, tetapi sebagian besar masih berfokus secara parsial pada peningkatan pemahaman konsep, motivasi, aktivitas belajar, hasil belajar, karakter, atau kompetensi digital. Tejokusumo & Shalihati (2022), Tamrin (2021), Khotimah et al. (2024), Magfiroh & Rachmadyanti (2023), Gunawan & Suniasih (2022), serta penelitian lain yang relevan belum secara terpadu mengembangkan e-modul IPS berbasis pendidikan teknohumanistik yang menempatkan OCB dan literasi digital sebagai dua luaran utama pembelajaran.

Celah tersebut menjadi dasar kebaruan penelitian (*novelty*) ini, yaitu pengembangan e-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik melalui LMS *Moodle* yang mengintegrasikan materi IPS, nilai humanistik, aktivitas digital, penguatan OCB, dan literasi digital dalam satu produk pembelajaran. Kebaruan penelitian (*novelty*) ini tidak hanya terletak pada bentuk produk digital, tetapi juga pada integrasi konseptual dan praktis antara penguasaan materi IPS, pembentukan perilaku prososial, dan pengembangan kecakapan digital siswa SMP Negeri di Denpasar Selatan.

Mengacu pada pemikiran yang telah dipaparkan tersebut, inovasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran abad-21 dengan teknologinya tanpa kehilangan humanistiknya adalah penerapan E-modul berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang interaktif dan humanis dalam pembelajaran IPS. Penguatan E-modul ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih relevan dan aplikatif, sehingga mereka dapat menerapkan nilai kebersamaan, etika sosial, serta berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berarti bahwa melalui penerapan E-modul IPS berbasis Pendidikan

Teknohumanistik, akan dapat ditingkatkan tidak saja OCB siswa, tetapi juga Literasi Digital siswa. Oleh karena itu, pengembangan e-modul harus mempertimbangkan interaktivitas, aksesibilitas, dan relevansi sosial agar efektivitas pembelajaran meningkat secara optimal (Santoso & Rahman, 2022; Widodo et al., 2023). Sesuai studi pendahuluan yang dilakukan di lapangan, SMP Negeri di Denpasar Selatan memiliki aksesibilitas dalam penggunaan internet, siswa membawa smarthphone, dan memiliki laboratorium komputer. Sehingga e-modul yang dikembangkan dapat digunakan di sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian dan Pengembangan

Memperhatikan apa yang telah dipaparkan dalam latar belakang, terdapat sejumlah masalah yang dapat diidentifikasi berkenaan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan.

- 1.2.1 Perilaku OCB siswa di lingkungan sekolah belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya *altuirm*, *conscientiousness*, *sportsmanship*, *courtesy* dan *civic virtue*.
- 1.2.2 Literasi digital siswa masih berada pada tingkat dasar hingga menengah, terutama berpikir kritis, etika digital dan pemanfaatan teknologi secara produktif.
- 1.2.3 Penyebab dari dua masalah tersebut tidak hanya karena pembelajaran IPS yang diimplementasikan lebih terfokus pada aspek kognitif (bukan pada perilaku sosial siswa yang menjadi penciri dari pembelajaran IPS), tetapi juga karena media pembelajaran dan bahan ajar yang belum inovatif.
- 1.2.4 Terkait dengan Pembelajaran abad 21 dan Kemajuan Teknologi, pembelajaran IPS yang terimplementasikan belum menerapkan pembelajaran interaktif yang

berbasis teknologi, tanpa meninggalkan karakter humanismenya. Pembelajaran lebih menekankan pada aspek kognitif, belum bersifat interaktif dan berbasis masalah.

- 1.2.5 E-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan OCB dan Literasi Digital siswa menjadi kebutuhan untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan (OCB dan Literasi Digital), namun belum dikembangkan dalam pembelajaran IPS. E-modul ini penting dikembangkan karena tidak saja akan menjadikan pembelajaran IPS yang interaktif, namun juga tetap dapat mengedepankan perilaku sosial dalam pembelajarannya.
- 1.2.6 Pengembangan E-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik sebelum digunakan akan membutuhkan uji validitas dan efektifitas, sehingga memiliki kelayakan untuk digunakan.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Mengacu pada latar belakang dan masalah yang telah teridentifikasi, dapat dirumuskan masalah penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

- 1.3.1 Bagaimanakah desain e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan untuk meningkatkan OCB dan literasi digital Siswa SMP Negeri di Denpasar Selatan?
- 1.3.2 Bagaimanakah validitas e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan untuk meningkatkan OCB dan literasi digital Siswa SMP Negeri di Denpasar Selatan?

- 1.3.3 Bagaimanakah keefektifan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan untuk meningkatkan OCB dan literasi digital Siswa SMP Negeri di Denpasar Selatan?

1.4 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Memperhatikan masalah yang telah dirumuskan tersebut di atas, dapat dikemukakan tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, yaitu:

- 1.4.1 Medeskripsikan desain e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan untuk meningkatkan OCB dan literasi digital Siswa SMP di Denpasar Selatan.
- 1.4.2 Menganalisis validitas e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan untuk meningkatkan OCB dan literasi digital Siswa SMP di Denpasar Selatan.
- 1.4.3 Menganalisis keefektifan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan untuk meningkatkan OCB dan literasi digital Siswa SMP di Denpasar Selatan.

1.5 Spesifikasi Produk Penelitian dan Pengembangan

E-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik ini dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut.

- 1.5.1 E-modul IPS berbasis Teknohumanistik yang dikembangkan dapat diakses dengan berbagai perangkat, di antaranya komputer, Laptop, dan *Smartphone*. *Platform* ini mendukung sistem operasi *Windows*, *Android*, dan *iOS*, sehingga siswa dapat

mengaksesnya di perangkat apapun yang mereka miliki. Format *web-based* dan aplikasi, e-modul yang digunakan memungkinkan akses fleksibel, baik melalui browser atau aplikasi khusus yang diinstal di perangkat siswa

1.5.2 Cakupan materi yang dikembangkan dalam E-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik sesuai dengan kurikulum SMP, mencakup berbagai topik IPS yang relevan dan terkini. E-modul ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai kemanusiaan, seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Hal ini bertujuan untuk membentuk sikap positif siswa, mendukung perkembangan OCB dan mempersiapkan mereka untuk menjadi individu yang peduli terhadap lingkungan sosial.

1.5.3 Fitur Utama dari produk yang dikembangkan terdiri dari:

- 1) Forum Diskusi Online: Fitur ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi aktif dengan teman sekelas dan guru, memberi mereka kesempatan untuk bertanya, memberi pendapat, dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi IPS.
- 2) Tugas Berbasis Proyek Kolaboratif: Tugas-tugas berbasis proyek ini mengajak siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, meningkatkan keterampilan kerja tim, dan memecahkan masalah bersama. Melalui proyek ini, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari dalam situasi dunia nyata.
- 3) Kuiz berbasis teknologi dan simulasi memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Simulasi memberikan pengalaman praktis yang mendalam, meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

- 1.5.4 E-modul ini dilengkapi dengan tutorial dan panduan penggunaannya, sehingga siswa dan guru mudah dalam penggunaannya.
- 1.5.5 Desain antarmuka e-modul ini dibuat sederhana dan intuitif agar mudah digunakan oleh siswa dari berbagai tingkat kemampuan teknologi. Dengan tampilan yang menarik, navigasi yang jelas, dan elemen-elemen visual yang mendukung, antarmuka ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah akses ke materi pelajaran, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 1.5.6 E-modul ini dilengkapi dengan sistem evaluasi otomatis yang memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time. Laporan kemajuan siswa yang terperinci memberikan wawasan kepada guru dan orang tua mengenai perkembangan akademis dan sikap OCB siswa, termasuk keterampilan literasi digital mereka. Evaluasi ini juga mencakup umpan balik otomatis untuk tugas, kuiz, dan proyek, sehingga siswa dapat segera mengetahui hasil dan perbaikan yang diperlukan.
- 1.5.7 Keamanan data siswa menjadi prioritas utama dalam pengembangan e-modul ini. Sistem login yang aman melindungi data pribadi siswa, sesuai dengan standar perlindungan data yang berlaku. Modul ini juga memastikan bahwa informasi siswa hanya dapat diakses oleh pihak yang berwenang, seperti guru dan orang tua, untuk menjaga privasi dan integritas data pribadi siswa

1.6 Signifikansi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diharapkan dapat memiliki signifikansi, baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Signifikansi Teoritis

- 1) Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan berkontribusi terhadap pengintegrasian teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan serta meningkatkan OCB dan literasi digital siswa
- 2) Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan memekaya kajian empiris teori pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam konteks pendidikan guru. Pengembangan e-modul IPS berbasis pendidikan teknohumanistik dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini, menunjukkan bagaimana teknologi dan nilai-nilai humanis dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan OCB dan literasi digital siswa.

1.6.2 Signifikansi Praktis

Signifikansi praktis dari penelitian dan pengembangan ini adalah manfaat langsung untuk pengguna dari produk yang dikembangkan. Signifikansi praktis penelitian dan pengembangan ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

- 1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang modul digital yang inovatif. Hasil penelitian ini nantinya dapat diterapkan pada pembelajaran yang dilakukan guru dengan pokok bahasan yang sesuai. Hasil penelitian ini memberikan wawasan atau petunjuk kepada guru IPS dan siswa pada jenjang SMP untuk meningkatkan OCB

dan literasi digital siswa. Hasil penelitian juga bisa dipakai pedoman dalam melakukan pembelajaran secara praktis.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar, yang berimplikasi pada peningkatan OCB dan literasi digital siswa.

3) Bagi Peneliti Lain

Dengan keterbatasan dari penelitian ini, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti lain yang ingin meneliti hal yang sama pada subyek dan pokok bahasan yang berbeda.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Sebagai suatu karya ilmiah tentu memiliki batasan-batasan yang mendasari penelitian dan pengembangan yang dilakukan serta keterbatasan sebagai potensi kelemahan dan area yang memerlukan penelitian lebih lanjut. Berkenaan dengan itu, sebagai upaya memberikan pemahaman yang jelas mengenai ruang lingkup, validitas, dan reliabilitas hasil penelitian, asumsi dan keterbatasan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat dikemukakan sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- 1) Diasumsikan bahwa materi pembelajaran yang didigitalisasikan untuk menjadi E-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik sudah melalui prosedur pengembangan materi pembelajaran, sehingga uji validitas dan efektivitas hanya akan dilakukan terhadap produk yang dikembangkan saja, yaitu E-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik.

- 2) Diasumsikan bahwa faktor-faktor lain yang meningkatkan OCB dan Literasi Digital siswa dianggap sama, sehingga yang mempengaruhinya adalah penggunaan E-model IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik dalam pembelajaran IPS.
- 3) Diasumsikan bahwa kriteria akreditasi sekolah yang sama, memiliki kelayakan yang sama untuk dijadikan sebagai tempat uji coba terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini.

1.7.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- 1) E-Modul IPS Berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan hanya untuk membelajarkan IPS pada jenjang SMP
- 2) Pengembangan E-Modul IPS Berbasis Pendidikan Teknohumanistik adalah dalam rangka meningkatkan OCB dan Literasi Digital Siswa SMP di Kecamatan Denpasar Selatan
- 3) E-Modul IPS Berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dikembangkan belum diuji cobakan dalam skala yang lebih luas

1.8 Penjelasan Istilah

Berkenaan dengan penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini, terdapat sejumlah istilah yang penting dijelaskan. Berikut merupakan istilah-istilah yang dimaksud tersebut.

1.8.1 E-modul

E-modul adalah bentuk modul pembelajaran yang disajikan dalam format digital atau elektronik. Modul ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Tujuan utama dari e-modul adalah untuk

menyediakan materi pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja, tanpa perlu menggunakan bahan cetak.

1.8.2 Pendidikan Teknohumanistik

Pendidikan Teknohumanistik adalah konsep pendidikan yang menggabungkan dua aspek penting, yaitu teknologi dan humanisme, dengan tujuan menciptakan individu yang tidak hanya cakap dalam penggunaan teknologi, tetapi juga memiliki nilai-nilai kemanusiaan yang kuat. Dalam pendidikan ini, teknologi digunakan sebagai alat untuk memperkuat dan memperkaya aspek kemanusiaan, etika, dan moral, bukan sekadar untuk efisiensi atau kemajuan teknologi itu sendiri

1.8.3 *Organization Citizenship Behavior* (OCB)

Organizational Citizenship Behavior (OCB), atau Perilaku Kewarganegaraan Organisasi, adalah konsep yang merujuk pada perilaku sukarela yang dilakukan oleh seseorang di luar dari tugas pokok atau tanggung jawab resmi mereka. Perilaku ini tidak diharuskan atau dijelaskan secara formal dalam deskripsi pekerjaan, tetapi memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas organisasi. OCB mencakup berbagai tindakan positif yang membantu meningkatkan kolaborasi.

1.8.4 Literasi digital Literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan teknologi digital, perangkat, dan aplikasi secara efektif dalam berbagai konteks, baik untuk keperluan pribadi, pekerjaan, maupun pembelajaran. Keterampilan ini mencakup pengetahuan dan pemahaman tentang cara menggunakan teknologi, serta kemampuan untuk memanfaatkan teknologi tersebut secara produktif, aman, etis dan bijak.

1.9 Novelty

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang dirancang tidak hanya sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai sarana penguatan karakter sosial dan kecakapan digital siswa. Secara lebih khusus, kebaruan penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

- 1.9.1 Pengembangan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang mengintegrasikan materi IPS, teknologi digital, dan nilai-nilai humanistik dalam satu desain pembelajaran.
- 1.9.2 Penempatan OCB dan literasi digital sebagai dua luaran utama pengembangan produk, sehingga e-Modul tidak hanya diarahkan pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pembentukan perilaku prososial dan kecakapan digital siswa.
- 1.9.3 Pengembangan produk dalam bentuk LMS berbasis Moodle yang interaktif, sehingga pembelajaran memungkinkan berlangsung melalui forum diskusi, kerja kolaboratif, umpan balik langsung, dan pemantauan aktivitas belajar siswa.