

LAMPIRAN



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian
Lampiran 2	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 3	Data Siswa Kelas VIII C dan D
Lampiran 4	Instrumen Penelitian
Lampiran 5	Data Hasil Penelitian
Lampiran 6	Dokumentasi Kegiatan Penelitian
Lampiran 7	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas
Lampiran 8	Hasil Analisis Data (SPSS)
Lampiran 9	RPP
Lampiran 10	Lembar Validasi Ahli
Lampiran 11	Panduan Penggunaan E-Modul IPS Berbasis Pendidikan Teknohumanistik Untuk Siswa dan Guru
Lampiran 12	Login LMS Menggunakan Barcode (<i>As Guest</i>)
Lampiran 13	Lembar Observasi
Lampiran 14	Lembar Wawancara Studi Pendahuluan
Lampiran 15	Lembar Wawancara Pasca Implementasi



Lampiran 1

Surat Izin Penelitian





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444

Laman: <http://pasca.undiksha.ac.id>

Nomor : 5065/UN48.14.1/PT.02.05/2025

01 Oktober 2025

Lamp : 1 (satu) gabung

Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

Yth. **Kepala SMP Negeri 11 Denpasar**

di.....
Tempat.....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Disertasi mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program studi : S3 Ilmu Pendidikan

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS PENDIDIKAN
TEKNOHUMANISTIK UNTUK MENINGKATKAN ORGANIZATION
CITIZENSHIP BEHAVIOR DAN LITERASI DIGITAL SISWA SMP DI
DENPASAR SELATAN.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



as. Direktur,
Wakil Direktur I,

Iga Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2
Surat Keterangan Telah Melaksanakan
Penelitian





SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.9.8/650/SMPN11DPS

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 11 Denpasar, memberikan izin penelitian sesuai surat permohonan izin Observasi :

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni
NIM : 2339011015
Progam Studi : S3 Ilmu Pendidikan
Kampus : Universitas Pendidikan Ganesha
Perihal : Permohonan Ijin Observasi
Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul IPS Berbasis Pendidikan
Teknohumanistik untuk meningkatkan organization
Citizenship Behavior dan Literasi Digital Siswa SMP di
Denpasar Selatan
Tempat Survei : SMP Negeri 11 Denpasar
Jumlah : 1 Orang

Demikian Surat ini dibuat serta disampaikan untuk dapat dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Denpasar, 6 Oktober 2025
Kepala SMP Negeri 11 Denpasar

Komang Anggreni, S.Pd.M.Pd
NIP.19700311 199412 2 003



Lampiran 3

Data Siswa Kelas VIII C dan D





Kelas : VIII C

Semester :

[illegible]

Kadek Yoga Santhika, S. Pd.
NIP.199902162024211003



Kelas : VIII D

Semester :

[illegible]

[illegible]

Mengetahui,
Kepala SMPN 11 Denpasar

Denpasar,
Wali Kelas VII D

Zulkarnain, S. Pd.
NIP. 199402032024211002

Lampiran 4

Instrumen Penelitian



INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS PENDIDIKAN TEKNOHUMANISTIK
UNTUK MENINGKATKAN *ORGANIZATION CITIZENSHIP BEHAVIOR* DAN
LITERASI DIGITAL SISWA SMP DI DENPASAR SELATAN



PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025

INSTRUMEN VALIDASI PRODUK
OLEH AHLI MATERI

A. Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Materi

No	Indikator	Deskripsi Indikator	Jumlah butir
1.	Cakupan isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	8
2.	Kebenaran isi	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik	7
3.	Konteks isi	Ketepatan dan kekeluasan materi	10



B. Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI PRODUK OLEH AHLI MATERI

Petunjuk Pengisian.

1. Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama :

Instansi :

Kepakaran :

2. Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda $\surd$ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

3. Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Cakupan Isi				
1	Materi mencakup semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				
2	Materi disusun secara logis sesuai urutan tujuan pembelajaran				
3	Materi mampu membantu pencapaian kompetensi dasar				
4	Materi selaras dengan indikator pembelajaran				
5	Materi mencerminkan ketercapaian hasil belajar				
6	Materi telah memperhatikan ranah kognitif yang sesuai				
7	Materi telah mencakup aspek keterampilan yang dibutuhkan				
8	Materi mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila				
B	Kebenaran Isi				
9	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				
10	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik				
11	Materi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar				
12	Bahasa dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				

13	Materi memperhatikan latar belakang budaya peserta didik				
14	Materi mendukung pembelajaran inklusif				
15	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				
C	Konteks Isi				
16	Materi disajikan dengan konteks yang sesuai dengan kondisi aktual				
17	Materi memungkinkan pengembangan wawasan peserta didik				
18	Materi memberikan ruang eksplorasi dan diskusi				
19	Materi memuat nilai-nilai karakter yang kontekstual				
20	Materi mendorong pemecahan masalah yang nyata				
21	Materi tidak mengandung bias atau stereotip				
22	Materi memiliki kedalaman konten yang sesuai				
23	Materi tidak terlalu padat atau berlebihan				
24	Materi memberi peluang pembelajaran lintas disiplin				
25	Materi mendukung penguatan literasi dan numerasi				



INSTRUMEN VALIDASI PRODUK

OLEH AHLI MEDIA

A. Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Media

No	Indikator	Deskripsi Indikator	Jumlah butir
1.	Interaktivitas	Kemampuan produk mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam proses belajar	4
2.	Adaptif	Kesesuaian produk dengan kebutuhan, minat dan kemampuan siswa yang beragam	3
3.	Kelayakan	Kesesuaian isi/materi dengan kurikulum, relevansi tujuan pembelajaran	4
4.	Modus dan gaya interaktivitas	Ragam dan cara interaksi yang ditawarkan oleh produk kepada pengguna	3
5.	Kualitas interaktivitas	Sejauh mana produk pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif pengguna melalui umpan balik, navigasi yang fleksibel dan respons sistem yang relevan dengan tindakan pengguna	3
6.	Kualitas <i>user interface</i>	Desain tampilan yang memberikan kemudahan pada pengguna	3
7.	Kecukupan alat/ bahan pendukung tambahan	Ketersediaan media, alat bantu, atau sumber pelengkap dalam penggunaan produk	2
8.	Kestabilan saat penggunaan individu atau kelompok	Konsistensi kinerja produk saat digunakan oleh individu atau dalam kelompok	3

B. Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Media

Petunjuk pengisian

1. Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama :

Instansi :

Kepakaran :

2. Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda $\sqrt{\quad}$ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

3. Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Interaktivitas				
1	Media memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran.				
2	Fitur dalam media mendorong siswa untuk memberikan respon atau umpan balik.				
3	Media memfasilitasi komunikasi dua arah antara pengguna dan sistem.				
4	Penggunaan media membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.				
B	Adaptif				
5	Media mampu menyesuaikan diri dengan kemampuan atau kecepatan belajar siswa.				
6	Media dapat memberikan alternatif jalur belajar sesuai kebutuhan pengguna.				
7	Media menampilkan konten yang relevan dengan kondisi atau situasi pembelajaran yang berbeda.				
C	Kelayakan				
8	Konten dalam media sesuai dengan kompetensi dasar/materi pembelajaran.				

9	Informasi yang disajikan dalam media valid, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan.				
10	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa tanpa kesulitan teknis yang berarti.				
11	Media mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.				
D	Modus dan gaya interaktivitas				
12	Media menyediakan variasi gaya interaksi (misalnya klik, drag, pilih jawaban).				
13	Media menghadirkan lebih dari satu bentuk modus interaksi (teks, audio, visual).				
14	Media memberikan kebebasan bagi siswa untuk memilih cara berinteraksi sesuai kenyamanan mereka.				
E	Kualitas interaktivitas				
15	Respon yang diberikan media terhadap interaksi siswa cepat dan tepat.				
16	Interaksi yang terjadi dalam media bersifat bermakna, bukan sekadar formalitas.				
17	Interaksi melalui media dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.				
F	Kualitas user interface				
18	Tampilan antarmuka media sederhana, jelas, dan mudah dipahami.				
19	Tata letak menu, tombol, dan ikon dalam media tertata dengan rapi.				
20	Desain visual (warna, font, ikon) mendukung kenyamanan pengguna.				
G	Kecukupan alat/ bahan pendukung tambahan				
21	Media dapat digunakan dengan perangkat tambahan yang umum tersedia (misalnya laptop, HP, internet).				
22	Media tidak membutuhkan terlalu banyak alat/bahan tambahan yang rumit atau sulit diperoleh.				
23	Media dapat digunakan dengan perangkat tambahan yang umum tersedia (misalnya laptop, HP, internet).				
H	Kestabilan saat penggunaan individu atau kelompok				
24	Media dapat berjalan stabil saat digunakan oleh satu orang siswa (individual learning).				
25	Media tetap stabil ketika digunakan dalam pembelajaran kelompok.				

INSTRUMEN VALIDASI PRODUK
OLEH AHLI BAHASA

A. Kisi-Kisi Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Bahasa

No	Indikator	Deskripsi Indikator	Jumlah butir
1.	Interaktivitas	Kemampuan produk mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam proses belajar	4
2.	Adaptif	Kesesuaian produk dengan kebutuhan, minat dan kemampuan siswa yang beragam	3
3.	Kelayakan	Kesesuaian isi/materi dengan kurikulum, relevansi tujuan pembelajaran	4
4.	Modus dan gaya interaktivitas	Ragam dan cara interaksi yang ditawarkan oleh produk kepada pengguna	3
5.	Kualitas interaktivitas	Sejauh mana produk pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif pengguna melalui umpan balik, navigasi yang fleksibel dan respons sistem yang relevan dengan tindakan pengguna	3
6.	Kualitas <i>user interface</i>	Desain tampilan yang memberikan kemudahan pada pengguna	3
7.	Kecukupan alat/ bahan pendukung tambahan	Ketersediaan media, alat bantu, atau sumber pelengkap dalam penggunaan produk	2
8.	Kestabilan saat penggunaan individu atau kelompok	Konsistensi kinerja produk saat digunakan oleh individu atau dalam kelompok	3

B. Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Bahasa

Petujuk pengisian

1. Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama :

Instansi :

Kepakaran:

2. Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda $\sqrt{\quad}$ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

3. Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Keterbacaan				
1	Kalimat dalam produk mudah dibaca oleh siswa				
2	Paragraf disusun secara logis dan tidak berbelit				
3	Gaya bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				
4	Tidak terdapat penggunaan kalimat ambigu				
5	Tata letak teks mendukung keterbacaan.				
B	Ketepatan Makna				
6	Setiap kalimat menyampaikan makna yang jelas				
7	Tidak ada makna ganda dalam penyampaian informasi				
8	Makna kalimat tidak menyimpang dari konteks pembelajaran				
9	Hubungan antar kalimat menunjukkan makna yang padu				
10	Pemilihan kata tepat dan sesuai dengan pesan yang disampaikan				
C	Keefektifan Kalimat				
11	Kalimat disusun dengan struktur yang benar				
12	Setiap kalimat memiliki subjek dan predikat yang jelas				
13	Tidak ada pengulangan kata atau frasa yang tidak perlu				
14	Kalimat tidak terlalu panjang dan tetap padat makna				
15	Kalimat disusun sesuai dengan kaidah bahasa baku				
D	Ejaan				
16	Penulisan huruf kapital sesuai aturan				
17	Tanda baca digunakan secara tepat				
18	Tidak terdapat kesalahan penulisan kata				
E	Pemakaian Istilah				

19	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang keilmuan				
20	Istilah asing ditulis sesuai ejaan bahasa Indonesia				
21	Penggunaan istilah konsisten dalam seluruh produk				
22	Istilah dapat dipahami oleh peserta didik				
F	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia				
23	Produk disusun sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia				
24	Kalimat dalam produk bebas dari struktur nonbaku				
25	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan edukatif.				



INSTRUMEN PENELITIAN
ORGANIZATION CITIZENSHIP BEHAVIOR

A. Kisi – Kisi Instrumen (Kuesioner) *Organization Citizenship Behavior*

No	<i>Indikator</i>	Deskripsi Indikator	Jumlah butir
1	<i>Altruism</i> (kepedulian terhadap teman)	Sikap membantu orang lain dalam menyelesaikan tugas tanpa harapan imbalan	5
2	<i>Conscientiousness</i> (Kesadaran akan tugas)	Kepatuhan terhadap peraturan dan melakukan pekerjaan dengan lebih baik dari yang diharapkan	5
3	<i>Sportsmanship</i> (sikap sportif)	Sikap tidak mudah mengeluh dan menerima kondisi kerja dengan positif.	5
4	<i>Courtesy</i> (sopan santun)	Menunjukkan sikap hormat dan menghindari terjadinya konflik dengan rekan kerja	5
5	<i>Civic Virtue</i> (partisipasi sukarela dalam kegiatan sekolah)	Partisipasi aktif dan sikap peduli terhadap sekolah	5



B. Instrumen *Organization Citizenship Behavior*

INSTRUMEN PENELITIAN

KUESIONER *ORGANIZATION CITIZENSHIP BEHAVIOR* SISWA

Petunjuk Pengisian:

Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku siswa di lingkungan sekolah khususnya pada **Variable *Organizational Citizenship Behavior (OCB)***. Tanggapan Anda akan sangat membantu dalam penelitian ini.

Mohon baca setiap pernyataan dengan seksama dan berikan jawaban yang paling sesuai dengan pengalaman atau pandangan Anda di sekolah. Tidak ada jawaban benar atau salah. Semua jawaban yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Cara Mengisi Kuesioner:

1. Setiap pernyataan memiliki skala penilaian dari 1 hingga 4:
Skor 1 = Tidak Relevan
Skor 2 = Kurang Relevan
Skor 3 = Relevan
Skor 4 = Sangat Relevan
2. Berikan penilaian yang sesuai dengan perasaan Anda terhadap setiap pernyataan.
3. Isilah seluruh pernyataan tanpa ada yang terlewat untuk memastikan data yang terkumpul lengkap dan akurat.

Contoh Pengisian:

- Jika Anda sangat setuju dengan pernyataan “Saya bersedia membantu rekan kerja yang mengalami kesulitan dalam pekerjaannya,” Anda dapat memberi **tanda centang rumput (V)** nilai 4 pada kolom jawaban yang sesuai.

Catatan:

- Mohon untuk menjawab kuesioner ini secara jujur agar hasil penelitian dapat merefleksikan kondisi yang sebenarnya.

Terima kasih atas partisipasi Anda dalam penelitian ini.

Nama :

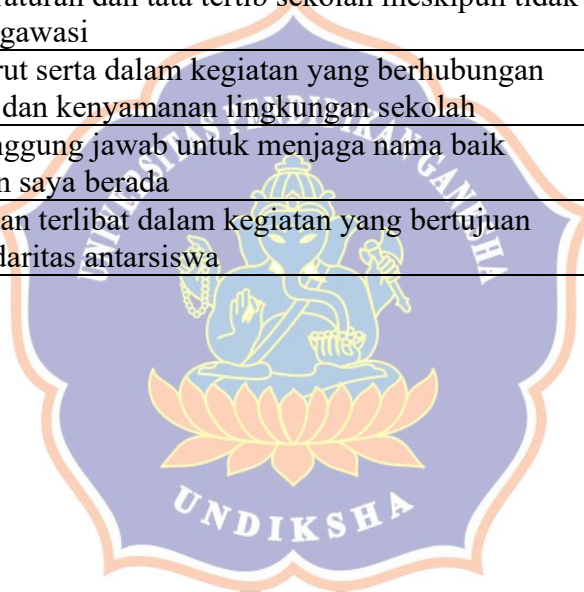
Kelas :

Sekolah :

VARIABEL ORGANIZATION CITIZENSHIP BEHAVIOR (OCB)

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Altruism (kepedulian terhadap teman)					
1	Saya bersedia membantu teman sekelas yang kesulitan memahami pelajaran tanpa diminta				
2	Saya merasa senang ketika bisa berbagi alat tulis atau perlengkapan sekolah dengan teman yang membutuhkan.				
3	Saya rela meluangkan waktu untuk mendampingi teman yang sedang mengalami masalah akademik.				
4	Saya tidak mengharapkan imbalan ketika membantu guru atau staf sekolah dalam kegiatan tertentu.				
5	Saya menghindari perilaku yang bisa merugikan teman demi kepentingan pribadi.				
Conscientiousness (kedisiplinan akan tugas)					
6	Saya menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah dan menyelesaikannya tepat waktu.				
7	Saya memiliki perencanaan belajar yang teratur dan berusaha mengikuti jadwal yang telah dibuatnya.				
8	Saya teliti dalam mengerjakan tugas, memperhatikan detail dan memeriksa kembali hasil kerjanya				
9	Saya konsisten dalam berusaha mencapai menghadapi kesulitan				
10	Saya menjaga kerapian dan keteraturan baik dalam buku, meja belajar maupun perlengkapan sekolahnya				
Sportsmanship (Sikap Sportif)					
11	Saya tetap mengikuti kegiatan sekolah dengan semangat meskipun sedang menghadapi kesulitan pribadi				
12	Saya tidak mudah mengeluh terhadap peraturan sekolah yang berlaku				
13	Saya bersikap positif meskipun mengalami ketidaknyamanan dalam kegiatan belajar				
14	Saya bersedia menerima tugas kelompok meskipun tugas tersebut tidak saya sukai				
15	Saya berusaha menyelesaikan tugas sekolah tanpa menyalahkan orang lain jika mengalami kesulitan.				
Courtesy (Sopan Santun)					

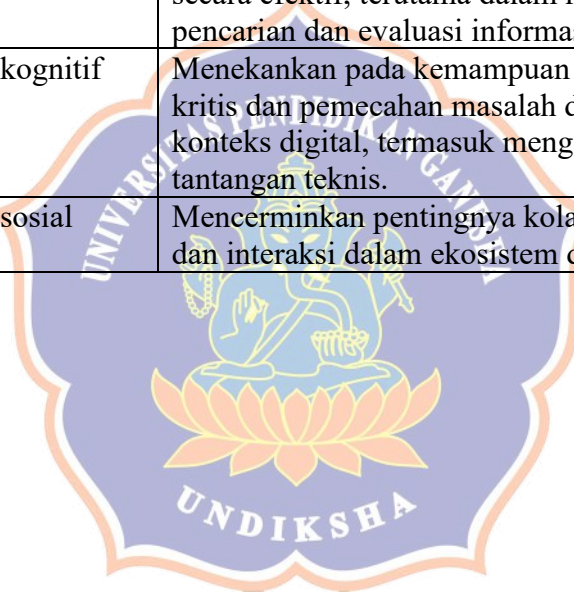
16	Saya meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang milik teman				
17	Saya mengucapkan terima kasih setiap kali menerima bantuan dari teman atau guru				
18	Saya menghormati pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya				
19	Saya meminta maaf jika melakukan kesalahan kepada teman atau guru				
20	Saya berusaha tidak mengganggu teman yang sedang belajar atau mengerjakan tugas				
Civic Virtue (partisipasi sukarela dalam kegiatan sekolah)					
21	Saya aktif mengikuti kegiatan sekolah di luar jam pelajaran, seperti upacara bendera atau kerja bakti				
22	Saya mengikuti peraturan dan tata tertib sekolah meskipun tidak ada guru yang mengawasi				
23	Saya peduli dan turut serta dalam kegiatan yang berhubungan dengan kebersihan dan kenyamanan lingkungan sekolah				
24	Saya merasa bertanggung jawab untuk menjaga nama baik sekolah di manapun saya berada				
25	Saya mendukung dan terlibat dalam kegiatan yang bertujuan meningkatkan solidaritas antarsiswa				



INSTRUMEN PENELITIAN
LITERASI DIGITAL

A. Kisi – Kisi Instrumen (Tes) Literasi Digital

NO	Indikator	Deskripsi Indikator	Jumlah butir
1	Keterampilan teknis	Berfokus pada kemampuan individu untuk menavigasi lingkungan digital secara efektif, terutama dalam hal pencarian dan evaluasi informasi.	8
2	Keterampilan kognitif	Menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam konteks digital, termasuk mengatasi tantangan teknis.	8
3	Keterampilan sosial	Mencerminkan pentingnya kolaborasi dan interaksi dalam ekosistem digital.	9

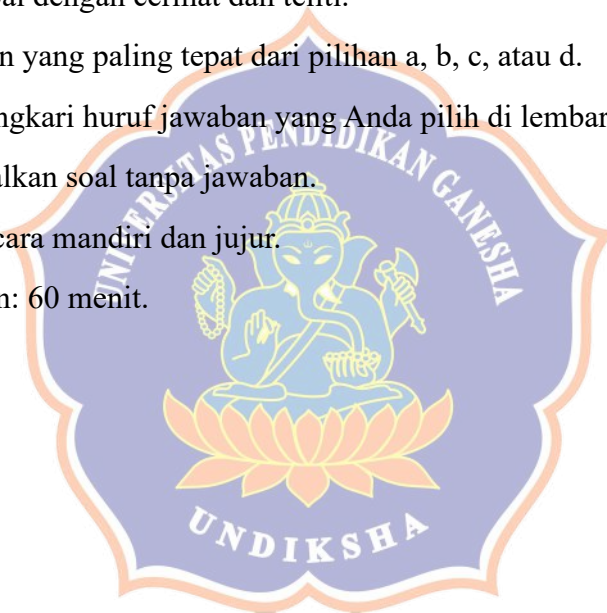


B. Instrumen Literasi Digital

INSTRUMEN PENELITIAN **TES LITERASI DIGITAL SISWA**

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah setiap soal dengan cermat dan teliti.
2. Pilih satu jawaban yang paling tepat dari pilihan a, b, c, atau d.
3. Hitamkan atau lingkari huruf jawaban yang Anda pilih di lembar jawaban.
4. Jangan meninggalkan soal tanpa jawaban.
5. Kerjakan soal secara mandiri dan jujur.
6. Waktu pengerjaan: 60 menit.



Nama :
Kelas :
No Absen :
Sekolah :

INSTRUMEN (TES) LITERASI DIGITAL

No	Pertanyaan
A.	Keterampilan Teknis Fokus: Kemampuan menavigasi lingkungan digital secara efektif (pencarian dan evaluasi informasi).
1.	Saat mencari informasi di internet, langkah paling awal yang harus Anda lakukan adalah: a. Mengklik tautan pertama yang muncul b. Membaca komentar pengguna c. Menentukan kata kunci yang tepat d. Membuka semua hasil pencarian
2.	Fungsi dari fitur “Save As” dalam aplikasi pengolah kata adalah..... a. Menyimpan file lama tanpa mengubah nama b. Menghapus file lama c. Menyimpan file baru dengan nama atau format berbeda d. Menyimpan dokumen secara offline
3.	Untuk menyaring informasi yang akurat, Anda sebaiknya: a. Memilih informasi dari media sosial b. Memilih informasi dari situs resmi dan terpercaya c. Mengikuti informasi dari teman saja d. Mengandalkan video viral
4.	Ketika menggunakan email, apa arti dari kolom “CC”? a. Menghapus pesan b. Mengirimkan salinan ke orang lain c. Membalas otomatis d. Menandai pesan sebagai penting
5.	Jika Anda ingin menyimpan dokumen secara online agar bisa diakses dari perangkat mana pun, Anda bisa menggunakan:

	a. Flashdisk b. Google Drive c. Printer d. Antivirus
6.	Mengapa penting memperharui (update) sistem operasi padaa perangkat digital? a. Agar tampilan menjadi menjadi lebih menarik b. Untuk meningkatkan keamanan dan kinerja perangkat c. Supaya semua file dihapus otomatis d. Agara kapasitas memori berkurang
7.	Untuk menghindari situs palsu, Anda perlu memperhatikan: a. Warna tampilan halaman b. Kecepatan internet c. Alamat situs (URL) dan sertifikat keamanan (https) d. Banyaknya iklan
8.	Menggunakan “fitur bookmark” pada browser berguna untuk: a. Menutup halaman b. Mengunduh gambar c. Menyimpan halaman untuk dikunjungi kembali d. Mencetak dokumen
B.	Keterampilan Kognitif Fokus: Kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam konteks digital.
9.	Anda membaca dua artikel online yang membahas topik yang sama namun memberikan informasi berbeda. Apa yang sebaiknya Anda lakukan? a. Memilih yang lebih populer b. Membandingkan isi dan sumbernya c. Mengabaikannya d. Membagikannya ke media sosial
10.	Salah satu ciri informasi hoaks di media digital adalah: a. Memiliki banyak komentar b. Tidak mencantumkan sumber yang jelas c. Disukai banyak orang d. Menggunakan bahasa ilmiah
11.	Jka seseorang sering menyebarkan berita tanpa memeriksa kebenarannya, maka dampak sosial yang mungkin terjadi adalah..... a. Munculnya kesalahpahaman dan berkurangnya kepercayaan antarwarga b. Semua orang menjadi lebih tau informasi terbaru c. Komunikasi antarwarga semakin lancar d. Masyarakat semakin percaya pada berita online

12.	Dalam memecahkan masalah digital, mengapa penting untuk mengecek “pengaturan sistem” terlebih dahulu? a. Untuk melihat gambar latar b. Untuk mengetahui letak tombol keluar c. Untuk menganalisis penyebab masalah teknis d. Untuk mempercepat loading
13.	Jika sebuah situs mengklaim sesuatu yang mengejutkan dan meminta Anda segera membagikannya, langkah yang bijak adalah: a. Membagikan secepat mungkin b. Mempercayai karena tampak penting c. Mengecek kebenaran informasi ke situs resmi d. Mencetak artikelnya
14.	Apa manfaat berpikir kritis saat berinteraksi di dunia digital? a. Menghindari kerja keras b. Memperbanyak followers c. Membedakan informasi benar dan salah d. Membuat tampilan profil lebih menarik
15.	Salah satu cara menghindari malware saat mengunduh file dari internet adalah: a. Mengunduh dari situs tak dikenal b. Mematikan antivirus c. Menggunakan aplikasi uji coba d. Mengunduh dari sumber terpercaya
16.	Ketika mencari sumber informasi di internet untuk tugas sekolah, langkah pertama yang harus dilakukana adalah.... a. Menyalin langsung dari situs pertama yang ditemukan b. Mengevaluasi kredibilitas sumber informasi c. Memilih situs yang tampil paling atas d. Membuka media sosial untuk mencari opini
C.	Keterampilan Sosial Fokus: Kolaborasi dan interaksi dalam ekosistem digital.
17.	Apa contoh etika yang baik dalam diskusi grup daring? a. Menyela pembicaraan orang lain b. Menghina pendapat yang berbeda c. Menanggapi dengan sopan dan relevan d. Mengirim spam
18.	Ketika bekerja kelompok melalui platform digital, sikap yang tepat adalah: a. Menyelesaikan semua tugas sendiri b. Tidak aktif karena online saja c. Bekerja sama dan berbagi tugas

	d. Mengabaikan pesan teman
19.	Apa yang dimaksud dengan jejak digital? a. File yang disimpan di komputer b. Riwayat aktivitas pengguna di internet c. Kode pemrograman website d. File unduhan
20.	Mengapa penting menjaga privasi saat menggunakan media sosial? a. Agar lebih cepat viral b. Supaya banyak yang follow c. Untuk melindungi data pribadi dari penyalahgunaan d. Supaya tidak kena kuota
21.	Jika Anda melihat perundungan digital (<i>cyberbullying</i>), tindakan yang paling tepat adalah: a. Diam saja b. Ikut mengomentari c. Melaporkan ke pihak berwenang atau guru d. Menyebarkan tangkapan layarnya
22.	Komunikasi efektif dalam kolaborasi daring melibatkan: a. Mengabaikan pendapat orang lain b. Mengirim pesan tanpa konteks c. Mendengarkan, merespons dengan jelas, dan terbuka d. Mematikan kamera selama diskusi
23.	Apa manfaat utama bekerja sama secara digital dalam tim? a. Menghindari tanggung jawab b. Mengandalkan satu orang c. Meningkatkan produktivitas dan kreativitas d. Membuat semua bingung
24.	Salah satu bentuk interaksi positif di dunia digital adalah: a. Memberi kritik yang membangun b. Membagikan hoaks c. Menyebarkan konten negatif d. Menyindir secara tidak langsung
25.	Saat berdiskusi dalam forum online, peserta perlu menunjukkan keterampilan sosial dengan cara.... a. Mendengarkan pendapat orang lain dan menanggapi secara sopan b. Menyela ahar pendapat kita segera diterima c. Menghapus komentar yang berbeda pendapat d. Mengabaikan komentar yang tidak disukai

Lampiran 5

Data Hasil Penelitian



Responden

	1	2	3
--	----------	----------	----------

N	87.47368
---	----------

Responden

No Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	JUMLAH
1	2	2	4	3	2	2	2	4	3	2	4	2	4	3	3	4	2	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	2	4	2	2	3	2	3	91
2	3	3	4	3	4	2	2	3	4	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	2	2	87
3	4	2	4	2	4	3	3	4	2	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	88
4	3	4	3	3	2	4	3	4	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	4	3	4	4	98
5	3	3	2	4	4	2	2	4	3	2	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	95
6	4	4	4	3	4	3	2	4	4	2	2	3	3	3	4	2	4	3	2	4	2	4	2	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	2	2	4	3	4	95
7	3	3	2	3	4	4	4	4	2	4	3	2	2	3	2	3	4	2	4	4	4	2	3	3	2	2	3	2	4	3	3	2	4	4	2	2	4	2	93
8	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	4	2	2	4	2	3	4	4	2	2	3	2	4	4	4	2	4	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	94
9	2	2	4	4	4	4	2	3	2	2	2	2	2	3	4	4	4	2	3	4	2	2	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	4	2	3	94
10	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	2	2	4	4	3	2	2	4	4	4	2	4	3	4	2	4	3	3	3	3	2	4	4	89
11	3	2	2	4	3	4	3	3	3	2	4	2	2	4	2	3	3	4	2	2	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	92
12	3	2	4	4	4	2	4	2	4	3	4	3	2	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	2	4	4	4	3	4	3	2	4	102
13	4	3	3	4	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	2	4	3	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	98
14	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	4	2	2	3	4	3	2	4	3	3	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	93
15	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	2	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	88
16	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	4	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	4	4	3	4	85
17	2	3	3	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	2	2	4	4	2	2	4	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	90
18	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	2	4	4	98
19	3	3	3	2	2	4	4	3	2	3	2	3	2	4	2	2	4	2	2	2	3	4	4	2	3	2	4	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	88
20	3	2	2	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	3	3	4	2	3	2	3	2	4	4	2	2	4	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	93
21	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	4	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	2	93
22	4	2	4	2	4	4	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	4	4	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	3	93
23	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	108
24	2	2	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	102
25	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	111
	73	68	77	76	83	81	71	85	75	70	79	70	75	78	71	79	80	71	79	75	78	70	79	79	78	70	81	77	79	77	74	80	83	74	73	80	79	81	2358
	RATA-RATA																																						76.52632

Responden

RATA-RATA

Responden

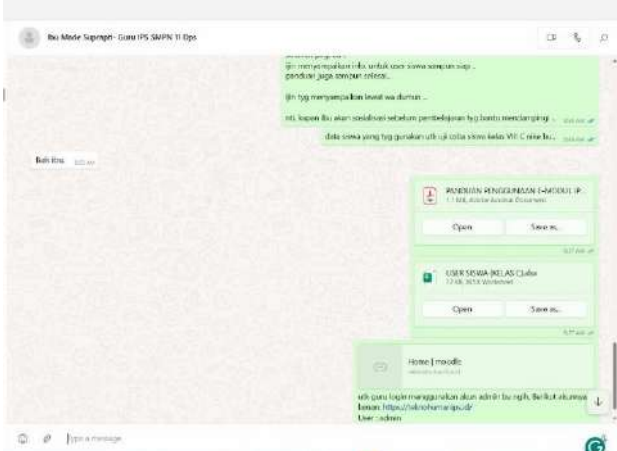
No Butir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	JUMLAH	
1	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	96	
2	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	100	
3	2	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	88	
4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	2	2	4	3	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	2	4	4	2	2	2	2	93	
5	2	4	2	3	3	4	4	2	3	3	4	2	2	2	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	2	2	2	2	98
6	3	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	3	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	88	
7	2	2	4	2	2	3	2	3	2	4	2	2	3	4	2	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	91	
8	3	4	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	2	2	4	2	4	4	3	2	4	3	3	3	3	97	
9	2	4	4	4	3	2	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	90	
10	2	4	2	4	3	3	2	4	3	4	2	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	100	
11	4	4	2	4	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	2	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	4	3	3	2	4	2	3	3	93	
12	2	3	2	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	4	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	2	4	3	3	3	3	83	
13	2	2	3	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	2	2	2	104	
14	2	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	2	3	2	3	2	4	2	2	2	4	3	3	3	4	3	2	2	4	2	2	2	89	
15	2	4	3	4	4	2	4	3	2	2	2	4	3	2	2	2	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	93	
16	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	2	2	3	2	2	4	2	3	2	4	4	4	84	
17	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	94	
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	124
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	124
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	
24	3	2	2	2	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4	2	4	4	2	2	2	3	4	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	93	
25	4	4	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	2	2	3	3	4	3	2	4	4	4	96	
	76	88	77	86	80	81	78	83	76	86	80	79	81	85	82	83	82	83	77	86	79	86	83	80	76	82	75	81	81	84	78	79	81	88	83	83	83	83	2514	
	RATA-RATA																																						81.421	

Lampiran 6

Dokumentasi Kegiatan Penelitian



DOKUMENTASI KEGIATAN

NO	FOTO KEGIATAN	KETERANGAN
1.		Mohon Ijin Pengambilan Data Penelitian ke SMPN 11 Denpasar (Menghadap Ibu Kepala Sekolah dan Bapak Waka Kesiswaan)
2.		Penyampaian username dan panduan penggunaan e-modul IPS kepada guru.
3.		Sosialisasi kepada Guru IPS di SMPN 11 Denpasar berkaitan dengan penggunaan produk

4.		Penggunaan Produk di kelas oleh Guru IPS
5.		Siswa menjawab soal pre test sebelum mulai kegiatan di awal sub tema pembelajaran

6.		Siswa menjawab pertanyaan pemantik di LMS
----	---	---



Lampiran 7

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas



HASIL UJI VALIDITAS OCB

Inter-Item Correlation Matrix

	Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y1.4	Y1.5	Y1.6	Y1.7	Y1.8	Y1.9	Y1.10	Y1.11	Y1.12	Y1.13	Y1.14	Y1.15	Y1.16	Y1.17	Y1.18	Y1.19	Y1.20	Y1.21	Y1.22	Y1.23	Y1.24	Y1.25	OCB
Y1.1	1.000	-.042	.403	.689	.662	.432	.588	.649	.663	.695	.541	.708	.704	.489	.564	.581	.476	.713	.633	.626	.725	.659	.682	.752	.751	.810
Y1.2	-.042	1.000	-.107	-.215	-.253	.059	.052	.111	-.304	-.197	-.066	-.089	-.126	-.228	.160	-.091	.201	-.082	-.131	-.031	-.147	.003	.112	.000	-.200	-.031
Y1.3	.403	-.107	1.000	.567	.608	.360	.595	.424	.295	.398	.619	.648	.547	.486	.577	.508	.466	.514	.716	.560	.535	.430	.534	.612	.536	.673
Y1.4	.689	-.215	.567	1.000	.822	.570	.693	.527	.600	.634	.691	.803	.706	.575	.508	.578	.265	.720	.735	.780	.687	.587	.552	.702	.763	.824
Y1.5	.662	-.253	.608	.822	1.000	.569	.771	.648	.564	.726	.842	.848	.794	.580	.613	.686	.284	.807	.800	.661	.727	.547	.697	.769	.825	.880
Y1.6	.432	.059	.360	.570	.569	1.000	.589	.412	.355	.384	.577	.599	.476	.474	.552	.442	.077	.600	.418	.416	.552	.374	.548	.604	.531	.634
Y1.7	.588	.052	.595	.693	.771	.589	1.000	.696	.437	.692	.872	.861	.787	.501	.736	.499	.352	.755	.828	.549	.704	.596	.732	.803	.716	.871
Y1.8	.649	.111	.424	.527	.648	.412	.696	1.000	.390	.698	.627	.660	.736	.449	.810	.507	.377	.684	.598	.428	.613	.527	.753	.683	.571	.768
Y1.9	.663	-.304	.295	.600	.564	.355	.437	.390	1.000	.718	.474	.569	.551	.537	.523	.422	.478	.619	.542	.547	.530	.737	.557	.561	.577	.675
Y1.10	.695	-.197	.398	.634	.726	.384	.692	.698	.718	1.000	.649	.732	.852	.457	.718	.648	.495	.899	.719	.585	.684	.728	.697	.659	.712	.842
Y1.11	.541	-.066	.619	.691	.842	.577	.872	.627	.474	.649	1.000	.851	.792	.542	.662	.506	.234	.729	.790	.513	.615	.475	.684	.749	.678	.831
Y1.12	.708	-.089	.648	.803	.848	.599	.861	.660	.569	.732	.851	1.000	.826	.593	.699	.621	.348	.768	.837	.594	.715	.599	.741	.845	.846	.913
Y1.13	.704	-.126	.547	.706	.794	.476	.787	.736	.551	.852	.792	.826	1.000	.522	.682	.618	.381	.861	.793	.563	.731	.611	.776	.755	.743	.884
Y1.14	.489	-.228	.486	.575	.580	.474	.501	.449	.537	.457	.542	.593	.522	1.000	.476	.326	.246	.503	.456	.438	.445	.364	.364	.537	.567	.611
Y1.15	.564	.160	.577	.508	.613	.552	.736	.810	.523	.718	.662	.699	.682	.476	1.000	.582	.535	.759	.692	.503	.582	.683	.811	.691	.577	.821
Y1.16	.581	-.091	.508	.578	.686	.442	.499	.507	.422	.648	.506	.621	.618	.326	.582	1.000	.448	.711	.623	.555	.702	.478	.637	.579	.537	.720
Y1.17	.476	.201	.466	.265	.284	.077	.352	.377	.478	.495	.234	.348	.381	.246	.535	.448	1.000	.527	.458	.598	.371	.567	.526	.372	.290	.535
Y1.18	.713	-.082	.514	.720	.807	.600	.755	.684	.619	.899	.729	.768	.861	.503	.759	.711	.527	1.000	.748	.696	.765	.656	.799	.741	.774	.912
Y1.19	.633	-.131	.716	.735	.800	.418	.828	.598	.542	.719	.790	.837	.793	.456	.692	.623	.458	.748	1.000	.672	.792	.714	.766	.723	.741	.880
Y1.20	.626	-.031	.560	.780	.661	.416	.549	.428	.547	.585	.513	.594	.563	.438	.503	.555	.598	.696	.672	1.000	.640	.628	.530	.508	.601	.746
Y1.21	.725	-.147	.535	.687	.727	.552	.704	.613	.530	.684	.615	.715	.731	.445	.582	.702	.371	.765	.792	.640	1.000	.628	.805	.680	.745	.835
Y1.22	.659	.003	.430	.587	.547	.374	.596	.527	.737	.728	.475	.599	.611	.364	.683	.478	.567	.656	.714	.628	.628	1.000	.642	.549	.611	.753
Y1.23	.682	.112	.534	.552	.697	.548	.732	.753	.557	.697	.684	.741	.776	.364	.811	.637	.526	.799	.766	.530	.805	.642	1.000	.775	.647	.861
Y1.24	.752	.000	.612	.702	.769	.604	.803	.683	.561	.659	.749	.845	.755	.537	.691	.579	.372	.741	.723	.508	.680	.549	.775	1.000	.714	.866
Y1.25	.751	-.200	.536	.763	.825	.531	.716	.571	.577	.712	.678	.846	.743	.567	.577	.537	.290	.774	.741	.601	.745	.611	.647	.714	1.000	.843
OCB	.810	-.031	.673	.824	.880	.634	.871	.768	.675	.842	.831	.913	.884	.611	.821	.720	.535	.912	.880	.746	.835	.753	.861	.866	.843	1.000

HASIL Uji VALIDITAS LITERASI

Inter-Item Correlation Matrix

	Y2.1	Y2.2	Y2.3	Y2.4	Y2.5	Y2.6	Y2.7	Y2.8	Y2.9	Y2.10	Y2.11	Y2.12	Y2.13	Y2.14	Y2.15	Y2.16	Y2.17	Y2.18	Y2.19	Y2.20	Y2.21	Y2.22	Y2.23	Y2.24	Y2.25	Literasi
Y2.1	1.000	.538	.647	.648	.358	.738	.174	.464	.125	.529	.715	.672	.364	.326	.251	.188	.340	.425	.632	.560	.324	.471	.440	.487	.454	.734
Y2.2	.538	1.000	.668	.461	.371	.473	.153	.420	.289	.364	.479	.495	.346	.444	.425	.342	.419	.357	.556	.306	.280	.461	.512	.284	.372	.658
Y2.3	.647	.668	1.000	.704	.356	.437	-.014	.395	.151	.612	.629	.518	.288	.267	.210	.135	.234	.248	.682	.610	.393	.494	.597	.631	.591	.709
Y2.4	.648	.461	.704	1.000	.408	.611	.075	.541	-.081	.601	.645	.459	.381	.257	.232	.113	.237	.431	.603	.535	.447	.394	.242	.568	.514	.683
Y2.5	.358	.371	.356	.408	1.000	.460	.392	.381	.313	.272	.391	.335	.320	.387	.281	.212	.075	.311	.488	.089	.342	.434	.344	.158	.216	.534
Y2.6	.738	.473	.437	.611	.460	1.000	.241	.608	.021	.363	.663	.645	.488	.493	.450	.427	.359	.723	.578	.554	.499	.580	.448	.437	.399	.778
Y2.7	.174	.153	-.014	.075	.392	.241	1.000	.220	.312	.045	.060	.345	.209	.177	.370	.263	.265	.146	.209	.104	.208	.235	.074	-.003	.073	.331
Y2.8	.464	.420	.395	.541	.381	.608	.220	1.000	.192	.648	.586	.429	.489	.348	.315	.279	.228	.674	.438	.569	.558	.352	.278	.359	.396	.687
Y2.9	.125	.289	.151	-.081	.313	.021	.312	.192	1.000	.085	.176	.072	.066	.061	-.003	-.116	.103	-.194	.105	.030	.044	.184	.161	-.041	.107	.201
Y2.10	.529	.364	.612	.601	.272	.363	.045	.648	.085	1.000	.588	.526	.494	.204	.201	.131	.144	.424	.494	.615	.519	.315	.394	.572	.571	.665
Y2.11	.715	.479	.629	.645	.391	.663	.060	.586	.176	.588	1.000	.577	.359	.347	.322	.240	.352	.433	.557	.538	.391	.405	.395	.457	.461	.724
Y2.12	.672	.495	.518	.459	.335	.645	.345	.429	.072	.526	.577	1.000	.407	.401	.516	.401	.210	.487	.502	.535	.417	.416	.462	.373	.408	.712
Y2.13	.364	.346	.288	.381	.320	.488	.209	.489	.066	.494	.359	.407	1.000	.680	.662	.549	.389	.640	.513	.452	.573	.671	.478	.461	.413	.713
Y2.14	.326	.444	.267	.257	.387	.493	.177	.348	.061	.204	.347	.401	.680	1.000	.801	.692	.532	.614	.480	.296	.516	.560	.513	.230	.375	.665
Y2.15	.251	.425	.210	.232	.281	.450	.370	.315	-.003	.201	.322	.516	.662	.801	1.000	.781	.604	.544	.345	.265	.477	.488	.343	.245	.390	.638
Y2.16	.188	.342	.135	.113	.212	.427	.263	.279	-.116	.131	.240	.401	.549	.692	.781	1.000	.463	.651	.313	.276	.417	.510	.306	.218	.372	.554
Y2.17	.340	.419	.234	.237	.075	.359	.265	.228	.103	.144	.352	.210	.389	.532	.604	.463	1.000	.300	.346	.315	.412	.385	.237	.355	.296	.527
Y2.18	.425	.357	.248	.431	.311	.723	.146	.674	-.194	.424	.433	.487	.640	.614	.544	.651	.300	1.000	.429	.527	.640	.554	.338	.352	.451	.702
Y2.19	.632	.556	.682	.603	.488	.578	.209	.438	.105	.494	.557	.502	.513	.480	.345	.313	.346	.429	1.000	.629	.488	.574	.585	.581	.598	.782
Y2.20	.560	.306	.610	.535	.089	.554	.104	.569	.030	.615	.538	.535	.452	.296	.265	.276	.315	.527	.629	1.000	.587	.603	.524	.806	.762	.750
Y2.21	.324	.280	.393	.447	.342	.499	.208	.558	.044	.519	.391	.417	.573	.516	.477	.417	.412	.640	.488	.587	1.000	.642	.390	.504	.633	.723
Y2.22	.471	.461	.494	.394	.434	.580	.235	.352	.184	.315	.405	.416	.671	.560	.488	.510	.385	.554	.574	.603	.642	1.000	.583	.550	.580	.763
Y2.23	.440	.512	.597	.242	.344	.448	.074	.278	.161	.394	.395	.462	.478	.513	.343	.306	.237	.338	.585	.524	.390	.583	1.000	.436	.400	.636
Y2.24	.487	.284	.631	.568	.158	.437	-.003	.359	-.041	.572	.457	.373	.461	.230	.245	.218	.355	.352	.581	.806	.504	.550	.436	1.000	.703	.669
Y2.25	.454	.372	.591	.514	.216	.399	.073	.396	.107	.571	.461	.408	.413	.375	.390	.372	.296	.451	.598	.762	.633	.580	.400	.703	1.000	.720
Literasi	.734	.658	.709	.683	.534	.778	.331	.687	.201	.665	.724	.712	.713	.665	.638	.554	.527	.702	.782	.750	.723	.763	.636	.669	.720	1.000

HASIL UJI RELIABILITAS OCB

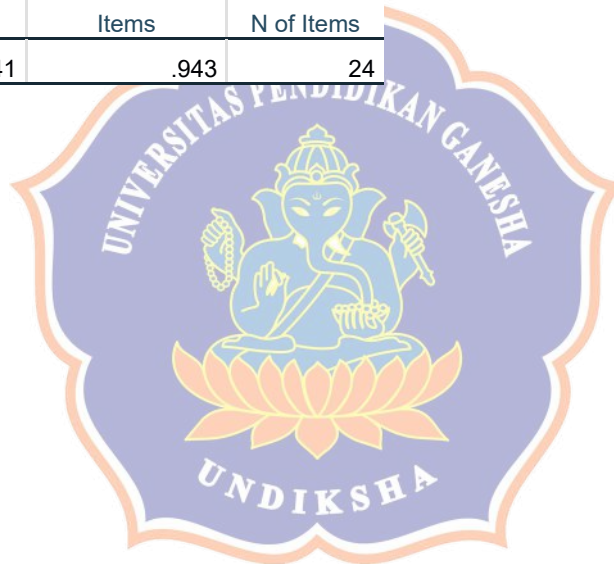
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.969	.969	24

HASIL UJI RELIABILITAS LITERASI

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.941	.943	24



Lampiran 8

Hasil Analisis Data (SPSS)



HASIL UJI SPSS

Descriptives

	Kelompok		Statistic	Std. Error
OCB	Eksperimen	Mean	87.4737	.41270
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	86.6375	
		Upper Bound	88.3099	
		5% Trimmed Mean	87.3830	
		Median	88.0000	
		Variance	6.472	
		Std. Deviation	2.54406	
		Minimum	83.00	
		Maximum	95.00	
		Range	12.00	
		Interquartile Range	4.00	
		Skewness	.381	.383
		Kurtosis	.528	.750
	Kontrol	Mean	76.5263	.69620
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	75.1157	
		Upper Bound	77.9369	
		5% Trimmed Mean	76.5292	
		Median	77.5000	
		Variance	18.418	
		Std. Deviation	4.29164	
		Minimum	68.00	
		Maximum	85.00	
		Range	17.00	
		Interquartile Range	6.25	
		Skewness	-.255	.383
		Kurtosis	-.792	.750
Literasi	Eksperimen	Mean	87.4211	.32143
		95% Confidence Interval for Mean		
		Lower Bound	86.7698	
		Upper Bound	88.0723	
		5% Trimmed Mean	87.4678	
		Median	88.0000	
		Variance	3.926	
		Std. Deviation	1.98142	
		Minimum	83.00	

Kontrol	Maximum	91.00	
	Range	8.00	
	Interquartile Range	3.00	
	Skewness	-.537	.383
	Kurtosis	-.383	.750
	Mean	81.4211	.55126
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	80.3041
	Mean	Upper Bound	82.5380
	5% Trimmed Mean	81.3860	
	Median	81.5000	
	Variance	11.548	
	Std. Deviation	3.39818	
	Minimum	75.00	
	Maximum	88.00	
	Range	13.00	
	Interquartile Range	4.00	
	Skewness	.001	.383
	Kurtosis	-.588	.750

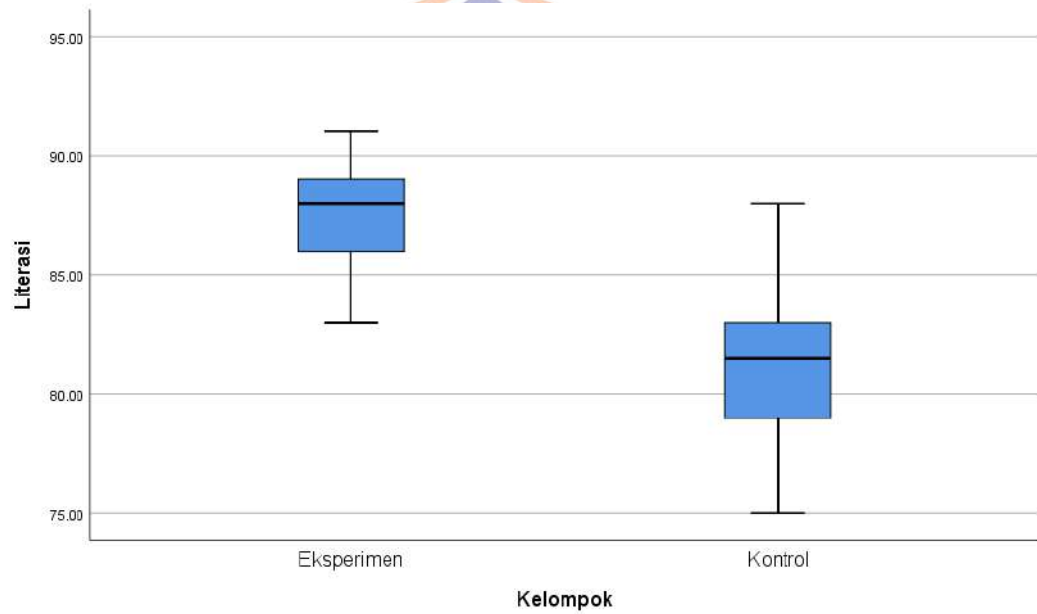
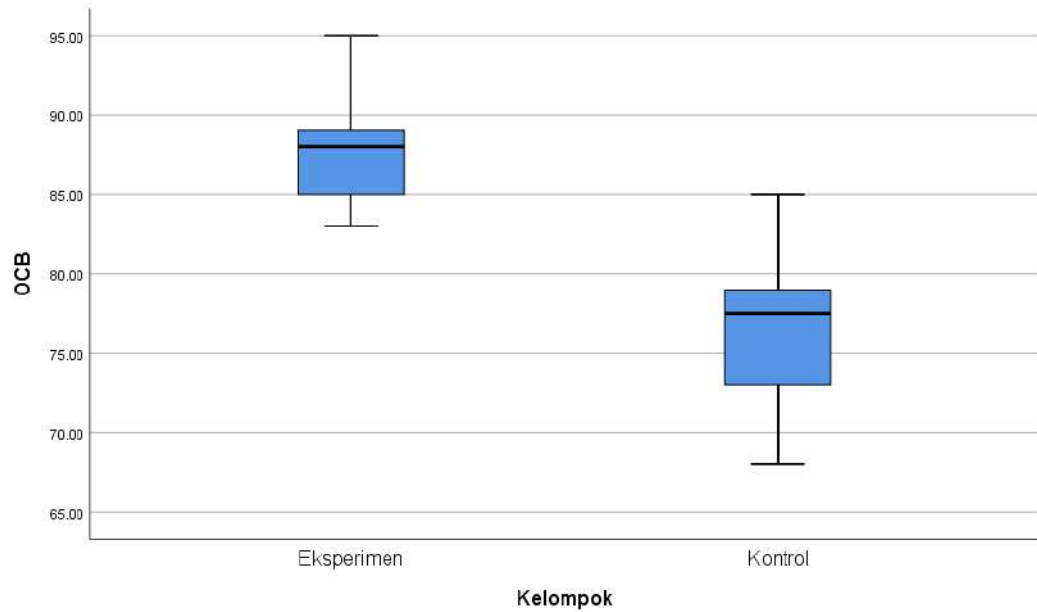


Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
OCB	Eksperimen	.128	38	.200*	.952	38	.284
	Kontrol	.059	38	.200*	.991	38	.998
Literasi	Eksperimen	.112	38	.200*	.958	38	.368
	Kontrol	.063	38	.200*	.989	38	.992

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



Correlations

		OCB	Literasi
OCB	Pearson Correlation	1	.559**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	76	76
Literasi	Pearson Correlation	.559**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	76	76

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Descriptive Statistics

	Kelompok	Mean	Std. Deviation	N
OCB	Eksperimen	87.4737	2.54406	38
	Kontrol	76.5263	4.29164	38
	Total	82.0000	6.52993	76
Literasi	Eksperimen	87.4211	1.98142	38
	Kontrol	81.4211	3.39818	38
	Total	84.4211	4.09313	76

Box's Test of Equality of Covariance Matrices^a

Box's M	19.868
F	6.429
df1	3
df2	985680.000
Sig.	.000

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelompok



Levene's Test of Equality of Error Variances^a

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
OCB	Based on Mean	12.306	1	74	.001
	Based on Median	9.550	1	74	.003
	Based on Median and with adjusted df	9.550	1	62.519	.003
	Based on trimmed mean	12.153	1	74	.001
Literasi	Based on Mean	9.580	1	74	.003
	Based on Median	10.275	1	74	.002
	Based on Median and with adjusted df	10.275	1	67.563	.002
	Based on trimmed mean	9.680	1	74	.003

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelompok

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Corrected Model	OCB	2277.053 ^a	1	2277.053	182.966	.000	182.966	1.000
	Literasi	684.000 ^b	1	684.000	88.408	.000	88.408	1.000
Intercept	OCB	511024.000	1	511024.000	41061.821	.000	41061.821	1.000
	Literasi	541645.474	1	541645.474	70008.599	.000	70008.599	1.000
Kelompok	OCB	2277.053	1	2277.053	182.966	.000	182.966	1.000
	Literasi	684.000	1	684.000	88.408	.000	88.408	1.000
Error	OCB	920.947	74	12.445				
	Literasi	572.526	74	7.737				
Total	OCB	514222.000	76					
	Literasi	542902.000	76					
Corrected Total	OCB	3198.000	75					
	Literasi	1256.526	75					

a. R Squared = .712 (Adjusted R Squared = .708)

b. R Squared = .544 (Adjusted R Squared = .538)

c. Computed using alpha = .05



Pairwise Comparisons

Dependent Variable	(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
						Lower Bound	Upper Bound
OCB	Eksperimen	Kontrol	10.947*	.809	.000	9.335	12.560
	Kontrol	Eksperimen	-10.947*	.809	.000	-12.560	-9.335
Literasi	Eksperimen	Kontrol	6.000*	.638	.000	4.729	7.271
	Kontrol	Eksperimen	-6.000*	.638	.000	-7.271	-4.729

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the .05 level.

b. Adjustment for multiple comparisons: Bonferroni.

Multivariate Tests

	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^b
Pillai's trace	.815	160.713 ^a	2.000	73.000	.000	321.427	1.000
Wilks' lambda	.185	160.713 ^a	2.000	73.000	.000	321.427	1.000
Hotelling's trace	4.403	160.713 ^a	2.000	73.000	.000	321.427	1.000
Roy's largest root	4.403	160.713 ^a	2.000	73.000	.000	321.427	1.000

Each F tests the multivariate effect of Kelompok. These tests are based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

a. Exact statistic

b. Computed using alpha = ,05



Univariate Tests

Dependent Variable		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^a
OCB	Contrast	2277.053	1	2277.053	182.966	.000	182.966	1.000
	Error	920.947	74	12.445				
Literasi	Contrast	684.000	1	684.000	88.408	.000	88.408	1.000
	Error	572.526	74	7.737				

The F tests the effect of Kelompok. This test is based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

a. Computed using alpha = ,05



Lampiran 9

RPP



RPP 1 LEMBAR

Satuan Pendidikan : SMPN 11 Denpasar
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Topik : Keragaman Alam Indonesia
Alokasi Waktu : 2 JP (90 menit)
Pendekatan : Pendidikan Teknohumanistik

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi bentuk-bentuk keragaman alam Indonesia (pegunungan, dataran rendah, sungai, laut, hutan, dan iklim).
2. Menganalisis hubungan antara keragaman alam dengan kehidupan sosial-ekonomi masyarakat daerah.
3. Menunjukkan sikap kolaboratif, empatik, dan bertanggung jawab dalam diskusi kelompok berbasis teknologi.
4. Menghasilkan presentasi digital sederhana terkait keragaman alam secara etis dan bertanggung jawab.

B. Materi Pembelajaran

- Bentuk-bentuk keragaman alam di Indonesia.
- Pengaruh kondisi alam terhadap mata pencaharian dan kehidupan masyarakat.
- Contoh pemanfaatan teknologi secara etis untuk mengenali keragaman alam (peta digital, video, GIS sederhana).

C. Metode & Model Pembelajaran

- **Model:** Project Based Learning (PjBL) / Discovery Learning.
- **Metode:** Diskusi kelompok, observasi media digital, presentasi.
- **Pendekatan:** Pendidikan Teknohumanistik (kolaborasi, empati, tanggung jawab, etika digital).

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan video singkat tentang keragaman alam Indonesia.
- Tanya jawab awal: “Bagaimana kondisi alam di daerahmu? Bagaimana pengaruhnya pada kehidupan masyarakat?”
- Guru menyampaikan tujuan dan alur kegiatan.

Kegiatan Inti (65 menit)

1. Eksplorasi (15 menit)

- Siswa mengamati peta digital Indonesia (Google Earth / peta interaktif).
- Siswa mencatat 3-4 bentuk keragaman alam dari daerah berbeda.

2. Kolaborasi & Analisis (30 menit)

- Siswa dibagi dalam 4–5 kelompok.
- Setiap kelompok menganalisis:
 - a. Satu bentuk keragaman alam (misalnya: dataran tinggi, pantai, hutan).
 - b. Hubungan kondisi alam dengan pekerjaan, budaya, dan kehidupan masyarakat.
- Siswa membuat **presentasi singkat digital** (Canva/Google Slide) dengan etika penggunaan gambar (sumber/credit).

3. Presentasi & Empati (20 menit)

- Kelompok mempresentasikan hasil analisis.
- Kelompok lain memberikan umpan balik penuh empati dan menghargai perbedaan daerah.

Penutup (15 menit)

- Guru mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran.
- Refleksi digital cepat (form online/Padlet): “Hal baru apa yang kamu pelajari hari ini?”
- Guru memberikan penguatan sikap empati, kolaborasi, dan penggunaan teknologi secara etis.
- Penugasan: Membuat foto atau video pendek tentang kondisi alam di daerah rumah (opsional).

E. Penilaian

1. Pengetahuan

- Kuis singkat (LMS) tentang keragaman alam Indonesia.

2. Keterampilan

- Rubrik presentasi digital (ketepatan isi, analisis hubungan alam–kehidupan masyarakat, kreativitas, etika digital).

3. Sikap

- Observasi kolaborasi, empati, dan tanggung jawab dalam kelompok.

F. Media & Sumber Belajar

- Video tentang keragaman alam Indonesia.
- Google Earth / peta digital.
- Canva/Google Slides.
- Buku IPS Kelas VIII.
- Sumber online yang kredibel (tanpa plagiasi).



RPP 1 Lembar

Satuan Pendidikan : SMPN 11 Denpasar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi Pokok : Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Alokasi Waktu : 2 JP (90 menit)
Pendekatan : Pendidikan Teknohumanistik

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam.
2. Mengidentifikasi contoh pemanfaatan SDA di lingkungan sekitar secara bijak.
3. Menunjukkan sikap kolaboratif, empati, dan tanggung jawab dalam diskusi kelompok.
4. Menghasilkan presentasi singkat berbasis teknologi (poster digital/video pendek) tentang pemanfaatan SDA yang berkelanjutan.

B. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Sumber Daya Alam (SDA).
2. Jenis SDA: dapat diperbarui & tidak dapat diperbarui.
3. Contoh pemanfaatan SDA dalam kehidupan sehari-hari.
4. Dampak pemanfaatan SDA & upaya pelestarian (konservasi).
5. Pemanfaatan SDA secara etis melalui nilai teknohumanistik: kolaborasi, empati lingkungan, dan tanggung jawab teknologi.

C. Metode & Model Pembelajaran

- Model: Problem Based Learning (PBL)
- Metode: Diskusi kelompok, observasi, presentasi, refleksi
- Media/Alat: Video pendek, gambar, HP/laptop, Canva/Google Slide

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru memberi apersepsi: menayangkan video singkat tentang pemanfaatan hutan/pertanian/pertambangan.
- Tanya jawab: “Apa saja SDA yang kita gunakan setiap hari?”
- Menyampaikan tujuan pembelajaran & menekankan nilai teknohumanistik (empati lingkungan dan tanggung jawab pemanfaatan teknologi).

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Sintak PBL

a. Orientasi Masalah (10 menit)

- Guru menyampaikan masalah: *“Jika SDA terus dieksploitasi tanpa kontrol, apa dampaknya bagi masyarakat masa depan?”*

b. Pengumpulan Informasi (15 menit)

- Siswa dibagi menjadi kelompok.
- Setiap kelompok mencari informasi (buku/HP) tentang pemanfaatan SDA di sekitar tempat tinggal.

c. Analisis dan Diskusi (15 menit)

- Kelompok menganalisis: jenis SDA, cara pemanfaatan, dampak, dan solusi pelestarian.

d. Pembuatan Produk (10 menit)

- Setiap kelompok membuat poster digital atau video 1 menit tentang pemanfaatan SDA berkelanjutan (menggunakan Canva/HP).

e. Presentasi (10 menit)

- Kelompok mempresentasikan hasil.
- Guru memberikan umpan balik terkait isi dan etika pemanfaatan teknologi.

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

- Refleksi: siswa menjawab pertanyaan “Apa yang bisa saya lakukan untuk menjaga SDA di lingkungan saya?”

- Guru menyimpulkan materi.
- Memberi penguatan nilai: kolaborasi, empati lingkungan, dan tanggung jawab teknologi.
- Penugasan: membuat foto/dokumentasi pemanfaatan SDA di rumah dan menuliskan ulasan singkat.

E. Penilaian

1. Pengetahuan

- Tes lisan/tulisan tentang pengertian SDA, jenis, contoh, dan upaya pelestarian.

2. Keterampilan

- Produk kelompok: poster/video (aspek kreativitas, ketepatan informasi, pesan pelestarian).

3. Sikap

- Kolaborasi, empati lingkungan, dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi.



RPP 1 LEMBAR

Satuan Pendidikan : SMPN 11 Denpasar
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII / Genap
Materi Pokok : Sumber Daya Manusia (SDM)
Alokasi Waktu : 2 JP (90 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian Sumber Daya Manusia (SDM) dalam konteks pembangunan.
2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk kualitas SDM (pendidikan, kesehatan, keterampilan).
3. Menganalisis peran SDM dalam kemajuan ekonomi dan sosial.
4. Menunjukkan sikap kolaboratif, empati, dan tanggung jawab melalui diskusi kelompok (berbasis pendekatan Teknohumanistik).

B. Materi Pembelajaran

- Pengertian SDM.
- Indikator kualitas SDM.
- Pentingnya SDM dalam pembangunan ekonomi.
- Contoh peningkatan kualitas SDM di lingkungan sekitar.
- Nilai Teknohumanistik: pemanfaatan teknologi secara bijak, kolaborasi, dan tanggung jawab sosial.

C. Metode Pembelajaran

- Diskusi Kelompok
 - Problem Based Learning
 - Presentasi Singkat
 - Pemanfaatan teknologi (video/infografis SDM)
-

D. Langkah-Langkah Pembelajaran (90 menit)

Pendahuluan (10 menit)

- Guru memberi apersepsi dengan menayangkan video singkat tentang kualitas tenaga kerja Indonesia.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat materi dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Inti (60 menit)

a. Eksplorasi (15 menit)

- Peserta didik mengamati infografis/video tentang kualitas SDM di Indonesia (IPM, pendidikan, kesehatan).
- Guru memandu tanya jawab singkat.

b. Diskusi & Analisis (30 menit)

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil.
- Tugas:
 1. Jelaskan faktor yang meningkatkan kualitas SDM.
 2. Berikan contoh nyata peningkatan SDM di lingkungan sekitar.
 3. Hubungkan peran teknologi dan nilai kemanusiaan (teko-humanistik) dalam peningkatan SDM.
- Kelompok menuliskan hasil analisis pada Google Docs atau aplikasi kolaboratif.

c. Presentasi (15 menit)

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
- Guru memberikan penguatan mengenai pentingnya kualitas SDM bagi pembangunan bangsa.

Penutup (20 menit)

- Guru dan siswa menyimpulkan materi.
- Refleksi: siswa menuliskan “satu hal yang saya pahami dan satu hal yang ingin saya pelajari lebih lanjut”.
- Penugasan: Buat poster digital tentang cara meningkatkan kualitas SDM di Indonesia.

E. Penilaian

a. Pengetahuan:

- Tes lisan & pertanyaan refleksi.

b. Keterampilan:

- Hasil tugas analisis kelompok dan presentasi.

c. Sikap:

- Kerja sama, tanggung jawab, dan etika penggunaan teknologi (Teknohumanistik).



RPP 1 Lembar

Satuan Pendidikan : SMPN 11 Denpasar
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi : Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia
Alokasi Waktu : 2 JP (90 menit)
Pendekatan : Pendidikan Teknohumanistik
(Humanis, kolaboratif, empatik, dan memanfaatkan teknologi secara etis)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran, siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian lembaga sosial dan jenis-jenisnya.
2. Mengidentifikasi peran lembaga sosial (keluarga, pendidikan, ekonomi, pemerintah) dalam pemanfaatan SDA dan SDM.
3. Memberikan contoh pemanfaatan SDA dan pengembangan SDM yang melibatkan lembaga sosial di lingkungan sekitar.
4. Menyajikan hasil analisis secara kolaboratif menggunakan media digital dengan sikap empati, tanggung jawab, dan etika teknologi.

B. Materi Pembelajaran

- Pengertian lembaga sosial
- Jenis lembaga sosial (keluarga, pendidikan, ekonomi, politik/pemerintah)
- Contoh peran lembaga sosial dalam pemanfaatan SDA (pertanian, perikanan, industri lokal)
- Peran lembaga sosial dalam pengembangan SDM (pendidikan, pelatihan, kaderisasi, UMKM)

- Nilai teknohumanistik: kolaborasi, empati, tanggung jawab digital

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

a. Pendahuluan (10 menit)

- Guru menyapa siswa dan mengaitkan materi dengan isu lingkungan dan peran masyarakat.
- Menayangkan video pendek tentang pemanfaatan SDA oleh desa atau UMKM lokal.
- Mengajukan pertanyaan pemantik:
“Siapa saja yang berperan dalam mengelola sumber daya alam dan meningkatkan kualitas manusia?”

b. Kegiatan Inti (60 menit)

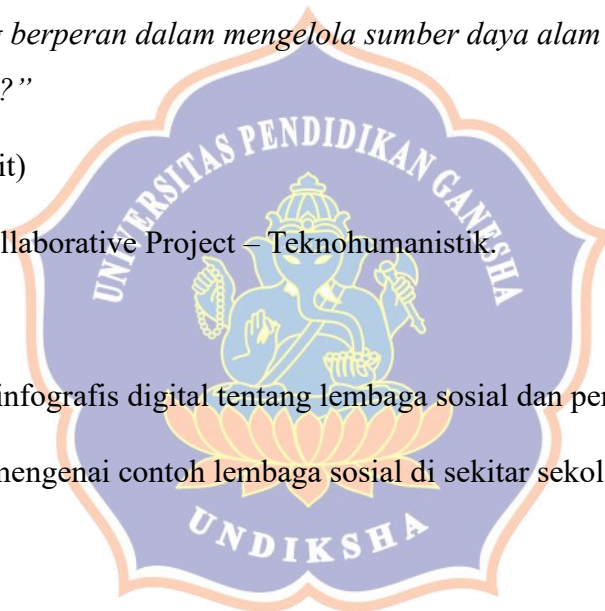
Menggunakan model Collaborative Project – Teknohumanistik.

1) Eksplorasi (15 menit)

- Siswa membaca infografis digital tentang lembaga sosial dan perannya.
- Diskusi singkat mengenai contoh lembaga sosial di sekitar sekolah.

2) Kolaborasi (25 menit)

- Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.
- Setiap kelompok menganalisis kasus (contoh: koperasi desa, sekolah, dinas pertanian, keluarga petani).
- Kelompok menjawab pertanyaan panduan:
 - SDA apa yang dikelola?
 - Siapa lembaga sosial yang terlibat?
 - Bagaimana pengembangan SDM dilakukan?
- Kelompok membuat slide 1–2 halaman menggunakan Canva/Google Slides.



3) Presentasi & Empati Digital (20 menit)

- Kelompok mempresentasikan hasil analisis.
- Kelompok lain memberikan tanggapan konstruktif (komentar empatik dan etis).
- Guru menekankan nilai tanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

c. Penutup (10 menit)

- Menyimpulkan peran lembaga sosial dalam pemanfaatan SDA dan SDM.
- Refleksi: siswa menuliskan 2 hal yang dipahami dan 1 hal yang ingin dipelajari lebih lanjut.
- Memberikan tugas rumah: membuat contoh lembaga sosial di lingkungan masing-masing dan perannya.

D. Penilaian

a. Sikap

- Kolaborasi
- Tanggung jawab
- Etika digital & empati



b. Pengetahuan

- Tes singkat 5 soal (identifikasi lembaga sosial & perannya)

c. Keterampilan

- Produk kelompok: slide analisis kasus
- Penilaian presentasi

E. Media dan Sumber Belajar

- Video pendek pemanfaatan SDA
- Canva / Google Slides
- Infografis lembaga sosial
- Buku IPS Kelas VIII
- Lingkungan sekitar sebagai sumber belajar



RPP 1 Lembar

Satuan Pendidikan : SMPN 11 Denpasar
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VIII / Ganjil
Materi : Kondisi Geografis Indonesia dan Interaksi dengan Bangsa Asing
Alokasi Waktu : 2 JP (90 menit)
Pendekatan : Pendidikan Teknohumanistik

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan kondisi geografis Indonesia dan letak strategisnya dalam jalur perdagangan.
2. Menganalisis pengaruh kondisi geografis terhadap interaksi Indonesia dengan bangsa asing pada masa lalu.
3. Menunjukkan sikap kolaboratif, empati budaya, dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi selama pembelajaran.
4. Menyajikan hasil analisis dalam bentuk infografis/digital poster menggunakan aplikasi daring secara etis.

B. Materi Inti

1. Kondisi Geografis Indonesia
 - o Letak astronomis dan geografis
 - o Karakteristik kepulauan dan sumber daya alam
2. Interaksi dengan Bangsa Asing
 - o Jalur perdagangan Asia – Eropa
 - o Masuknya agama dan budaya (Hindu, Buddha, Islam)
 - o Pertukaran teknologi dan pengetahuan
3. Nilai Teknohumanistik
 - o Kolaborasi dalam analisis sejarah
 - o Empati terhadap keberagaman budaya
 - o Etika digital dalam pencarian informasi dan penyajian karya

C. Metode Pembelajaran

- Diskusi Kolaboratif (Cooperative Learning – Think Pair Share)
- Project Digital (Infografis)
- Refleksi Humanistik

D. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

- Guru menyapa, memeriksa kehadiran, dan mengajak refleksi singkat: “Bagaimana kondisi geografis tempat tinggalmu memengaruhi kegiatan masyarakat?”
- Menyampaikan tujuan dan mengaitkan dengan nilai teknohumanistik: kolaborasi, empati budaya, dan penggunaan teknologi yang etis.

2. Kegiatan Inti (65 menit)

a. Eksplorasi (20 menit)

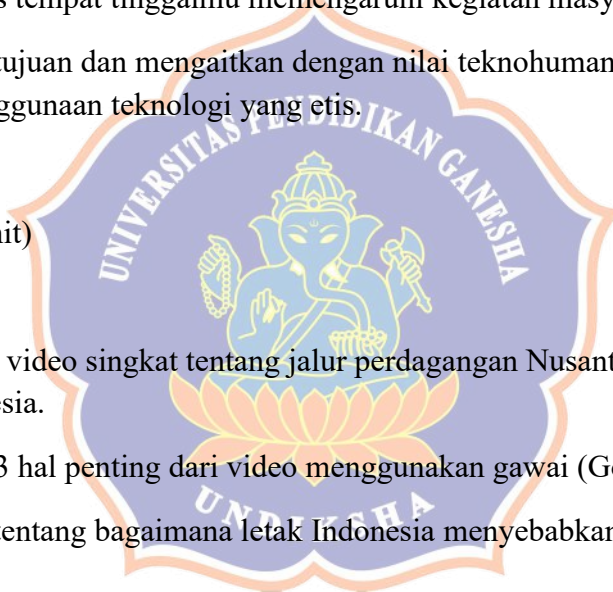
- Siswa menonton video singkat tentang jalur perdagangan Nusantara dan kondisi geografis Indonesia.
- Siswa mencatat 3 hal penting dari video menggunakan gawai (Google Keep / Notes).
- Diskusi singkat tentang bagaimana letak Indonesia menyebabkan banyak bangsa asing datang.

b. Kolaborasi & Analisis (25 menit)

- Siswa dibagi dalam kelompok kecil.
- Setiap kelompok menganalisis:
“Bagaimana kondisi geografis Indonesia mendorong masuknya budaya dan agama dari bangsa asing?”
- Kelompok mencari data secara online dengan etika digital (mencantumkan sumber).

c. Proyek Digital Teknohumanistik (20 menit)

- Kelompok membuat infografis digital tentang:
 - Kondisi geografis Indonesia



- Interaksi dengan bangsa asing
- Dampaknya bagi budaya Indonesia
- Aplikasi opsional: Canva, Google Slides, atau Piktochart.
- Menekankan peran empati (menghargai budaya lain) dan tanggung jawab (tidak plagiasi).

3. Penutup (15 menit)

- Tiap kelompok mengunggah hasil di LMS/kelas digital.
- Refleksi: siswa menjawab pertanyaan,
“Apa nilai kemanusiaan yang bisa kita ambil dari interaksi bangsa Indonesia dengan bangsa asing?”
- Guru memberi apresiasi dan umpan balik.

E. Penilaian

1. Pengetahuan

- Kuis singkat (Google Form) tentang kondisi geografis dan interaksi bangsa asing.

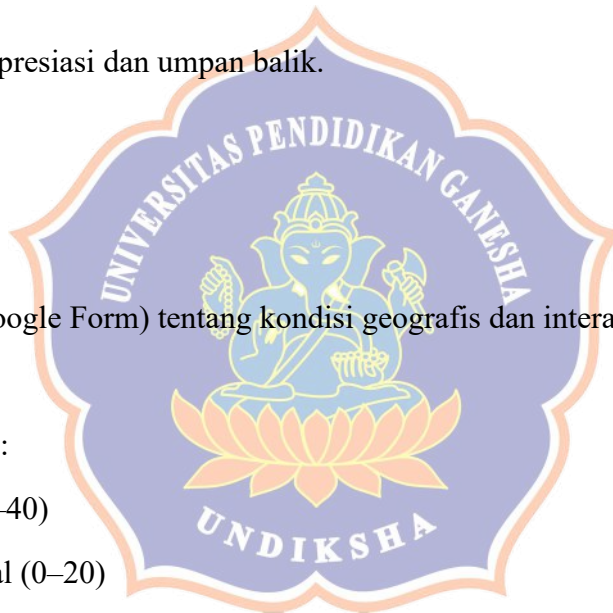
2. Keterampilan

Rubrik poster/infografis:

- Ketepatan isi (0–40)
- Kreativitas visual (0–20)
- Kejelasan informasi (0–20)
- Etika digital & mencantumkan sumber (0–20)

3. Sikap (Teknohumanistik)

- Kolaborasi
- Empati terhadap keberagaman budaya
- Tanggung jawab dalam penggunaan teknologi







KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 2009/UN48.14.11/KM/2025
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : **Pengantar Judges (Ahli Uji Instrumen)**

Kepada

Yth. :
1. **Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.**
2. **Dr. Tuty Maryati, M.Pd**
3. **Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd**
4. **Putu Indra Christiawan, S.Pd., M.Sc., Ph.D**
5. **Prof. Dr. I Made Pageh, S.Pd., M.Pd**

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Studi **Ilmu Pendidikan (S3)** Program Pascasarjana Undiksha Singaraja, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni
NIM : 2339011015
Program Studi : Ilmu Pendidikan (S3)
Judul Disertasi : PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS PENDIDIKAN TEKNOHUMANISTIK UNTUK MENINGKATKAN ORGANIZATION CITIZENSHIP BEHAVIOR DAN LITERASI DIGITAL SISWA SMP

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 5 Mei 2025

Koordinator Program Studi
Ilmu Pendidikan,



Prof. Dr. Kerti Nitiasih, M.A.
NIP. 196206161986032002

A. Validitas Instrumen *Organization Citizenship Behavior*

Nama Validator : I Gde Wawan Sudatha
Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni
NIM : 2339011015
Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	V		
2.	V		
3.	V		
4.	V		
5.	V		
6.	V		
7.	V		Sebaiknya dipisah menjadi satu pertanyaan yang lain Siswa menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas-tugas sekolah Siswa menyelesaikannya tugas-tugas sekolah tepat waktu
8.	V		
9.	V		
10.	V		
11.	V		Dibuat masing-masing satu pertanyaan Siswa menjaga kerapihan buku Siswa menjaga kerapihan meja belajar Siswa menjaga kerapihan perlengkapan sekolah (atau pilih salah satu yang akan digunakan)
12.	V		
13.	V		

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
14.	V		
15.	V		
16.	V		
17.	V		
18.	V		
19.	V		
20.	V		
21.	V		
22.	V		
23.	V		
24.	V		
25.	V		



B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen *Organization Citizenship Behavior* ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- *) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

.....

.....

Denpasar,
Validator



I Gde Wawan Sudatha
NIP. 198202142008121004



A. Validitas Instrumen (Tes) Literasi Digital

Nama Validator : I Gde Wawan Sudatha
Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni
NIM : 2339011015
Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	V		
2.	V		Pilihan jawaban terlalu mudah ditebak
3.	V		
4.	V		
5.	V		Ganti kata online dengan yang lebih baku
6.	V		
7.	V		
8.	V		
9.	V		
10.	V		
11.	V		
12.	V		
13.	V		
14.	V		
15.	V		
16.	V		
17.	V		

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
18.	V		
19.	V		
20.	V		
21.	V		
22.	V		
23.	V		
24.	V		
25.	V		

B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen Literasi Digital ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

.....

Denpasar,

Validator



I Gde Wawan Sudatha

NIP. 198202142008121004



A. Validitas Instrumen *Organization Citizenship Behavior*

Nama Validator : Dr. Tutty Maryati, M.Pd.

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	V		
2.	V		
3.	V		Perhatikan kesalahan ketik
4.	V		
5.	V		
6.	V		
7.	V		Cermati untuk item pernyataan no.7-12 Mengapa diksi yang digunakan adalah “Siswa” ?, siapa responden yang harus menjawab angket tsb ? mengapa tidak memakai diksi “Saya”, sebagaimana item no. 1-6 ?
8.	V		sda
9.	V		sda
10.	V		sda
11.	V		sda
12.	V		sda
13.	V		

14.	V		
15.	V		
16.	V		
17.	V		
18.	V		
19.	V		
20.	V		
21.	V		
22.	V		
23.	V		
24.	V		
25.	V		

KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen *Organization Citizenship Behavior* ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran **V**
- c. Tidak layak digunakan

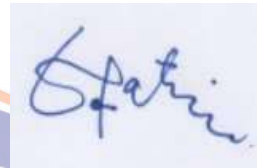
*) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

Secara keseluruhan, item-item pernyataan pada instrumen penelitian relevan dan layak untuk digunakan. Namun ada beberapa kalimat pada beberapa item yang perlu diperbaiki (sebaiknya sudah ditandai di atas), agar lebih relevan dan sesuai dengan kondisi dan pengalaman siswa sebagai responden.

Singaraja, 8 Mei 2025

Validator



Nama : Dr. Tutty Maryati, M.Pd.

NIP. 196608311993032001



A. Validitas Instrumen (Tes) Literasi Digital

Nama Validator : Dr. Tuty Maryati, M.Pd.

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	V		
2.	V		
3.	V		
4.	V		
5.	V		
6.	V		
7.	V		
8.	V		
9.	V		
10.	V		
11.	V		
12.	V		
13.	V		
14.	V		
15.	V		

16.	V		
17.	V		
18.	V		
19.	V		
20.	V		
21.	V		
22.	V		
23.	V		
24.	V		
25.	V		

B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen Literasi Digital ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran V**
- c. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

Instrumen ini layak digunakan, sepanjang responden yang dalam hal ini siswa SMP telah akrab dengan media digital dalam keseharian mereka dan dalam pembelajaran.

Denpasar, 14 Mei 2025

Validator



Nama: Dr. Tuty Maryati, M.Pd.

NIP: 196608311993032001

A. Validitas Instrumen *Organization Citizenship Behavior*

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	V		
2.	V		
3.	V		
4.	V		
5.	V		
6.	V		
7.	V		
8.	V		
9.	V		
10.	V		
11.	V		
12.	V		
13.	V		
14.	V		
15.	V		

16.	V		
17.	V		
18.	V		
19.	V		
20.	V		
21.	V		
22.	V		
23.	V		
24.	V		
25.	V		



B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen (Kuesioner) *Organization Citizenship Behavior* ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

1. Pada kisi-kisi tambahkan kolom paling kanan: Nomor Butir.



Singaraja, 30 Agustus 2025

Validator,

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

A. Validitas Instrumen (Tes) Literasi Digital

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		

16.	√		
17.	√		
18.	√		
19.	√		
20.	√		
21.	√		
22.	√		
23.	√		
24.	√		
25.	√		

KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen (Tes) Literasi Digital ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

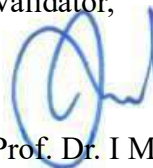
*) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

1. Pada beberapa butir soal, antara kunci jawaban dan pengecohnya, sebaiknya jumlah katanya seimbang, sehingga jawaban tidak mudah ditebak.

Singaraja, 30 Agustus 2025

Validator,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001

A. Validitas Instrumen *Organization Citizenship Behavior*

Nama Validator : Putu Indra Christiawan, S.Pd., M.Sc., Ph.D.

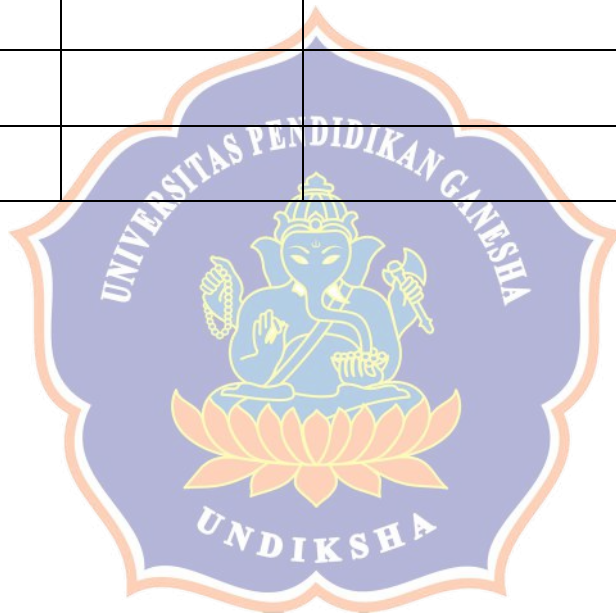
Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		
16.	√		
17.	√		

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
18.	√		
19.	√		
20.	√		
21.	√		
22.	√		
23.	√		
24.	√		
25.	√		



B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen (Kuesioner) *Organization Citizenship Behavior* ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- *) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

Beberapa butir terkesan berulang, misalnya butir 6 dan 7 sama-sama soal tanggung jawab belajar.

Singaraja, 4 September 2025
Validator


Putu Indra Christiawan, S.Pd., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198707172014041002



A. Validitas Instrumen (Tes) Literasi Digital

Nama Validator : Putu Indra Christiawan, S.Pd., M.Sc.

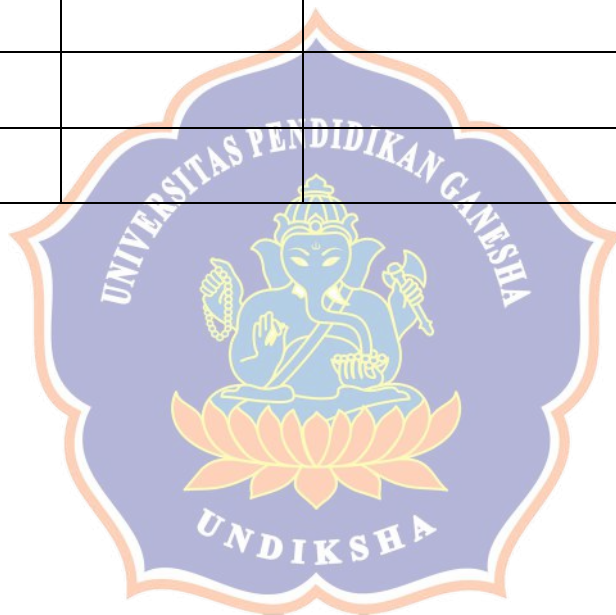
Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		
16.	√		
17.	√		

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
18.	√		
19.	√		
20.	√		
21.	√		
22.	√		
23.	√		
24.	√		
25.	√		



B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen (Tes) Literasi Digital ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

Soal pilihan ganda jelas, kontekstual, dan sesuai realitas siswa SMP, dan sudah menekankan *critical thinking* dan *digital ethics*. Jumlah butir antar indikator tidak seimbang (teknis 8, kognitif 7, sosial 10). Sebaiknya lebih proporsional agar bobot penilaian adil. Namun, beberapa opsi jawaban sangat mudah ditebak (contoh: soal no. 2 tentang fungsi mesin pencari). Termasuk juga belum terlihat *blueprint* distribusi tingkat kognitif (C1–C4). Sebaiknya disesuaikan dengan *Taksonomi Bloom* revisi. Layak digunakan dengan revisi, khususnya pada tingkat kesulitan soal dan peta kognitif.

Singaraja, 3 September 2025
Validator


Putu Indra Christiawan, S.Pd., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198707172014041002

A. Validitas Instrumen *Organization Citizenship Behavior*

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Pageh, S.Pd.,M.Pd

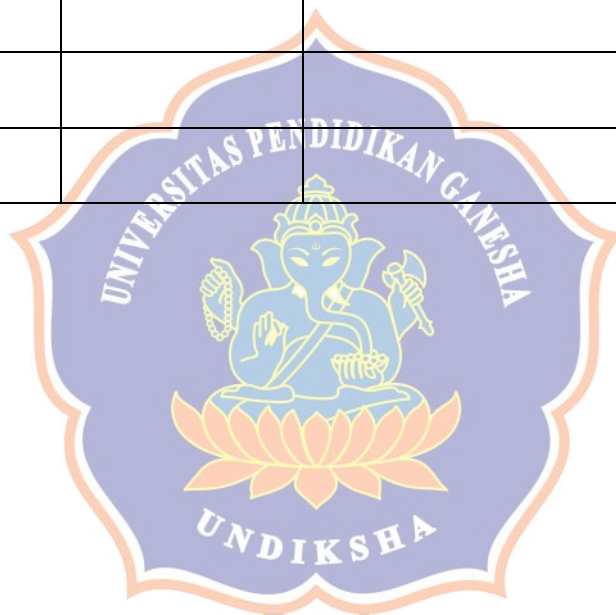
Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni

NIM : 2339011015

Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.		☒	
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		



B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen (Kuesioner) *Organization Citizenship Behavior* ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- *) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

.....

Singaraja, 3 September 2025

Validator



Prof. Dr. I Made Pageh, S.Pd., M.Pd
NIP. 196212311988031018

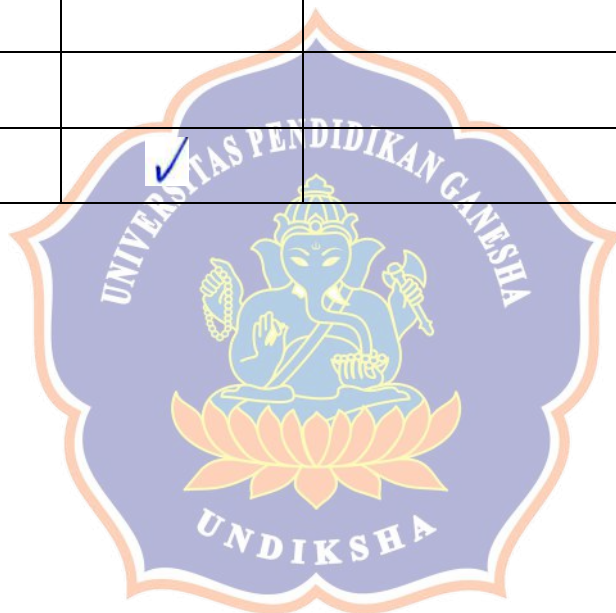


A. Validitas Instrumen Literasi Digital

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Pageh, S.Pd.,M.Pd
Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni
NIM : 2339011015
Program Studi : Ilmu Pendidikan

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		

No	Penilaian Pakar		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.		✓	



B. KESIMPULAN

Menurut saya, Instrumen (Kuesioner) *Organization Citizenship Behavior* ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - ☒ b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan
- *) lingkari salah satu

Masukan dan Saran

.....

Singaraja, 3 September 2025

Validator



Prof. Dr. I Made Pageh, S.Pd., M.Pd
NIP. 196212311988031018





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 4205 /UN48.14/PK.03/2025
Lamp : 1 (satu) gabung
Perihal : Pengantar Judges (Uji Produk)

Kepada

Yth. : 1. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
2. Dr. Tuty Maryati, M.Pd
3. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
4. Prof. Dr. Drs. I Made Suarta, S.H..M.Hum
5. Ni Putu Sugilastini, S.Pd., Gr.
6. Ni Made Adi Suprapti, S.Pd.,Gr

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Disertasi mahasiswa Program Studi **Ilmu Pendidikan (S3)** Program Pascasarjana Undiksha Singaraja, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni
NIM : 2339011015
Program Studi : Ilmu Pendidikan (S3)
Judul Disertasi : PENGEMBANGAN E-MODUL IPS BERBASIS
PENDIDIKAN TEKNOHUMANISTIK UNTUK
MENINGKATKAN ORGANIZATION CITIZENSHIP
BEHAVIOR DAN LITERASI DIGITAL SISWA SMP.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 20 Agustus 2025

Koordinator Program Studi
Ilmu Pendidikan,



Ni Putu Kerti Nitiasih, M.A.
2311195306261986032002

A. Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI PRODUK OLEH AHLI MATERI

Petunjuk Pengisian.

1. Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama : Dr. Tuty Maryati, M.Pd
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Kepakaran : Pendidikan IPS

2. Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda $\checkmark$ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

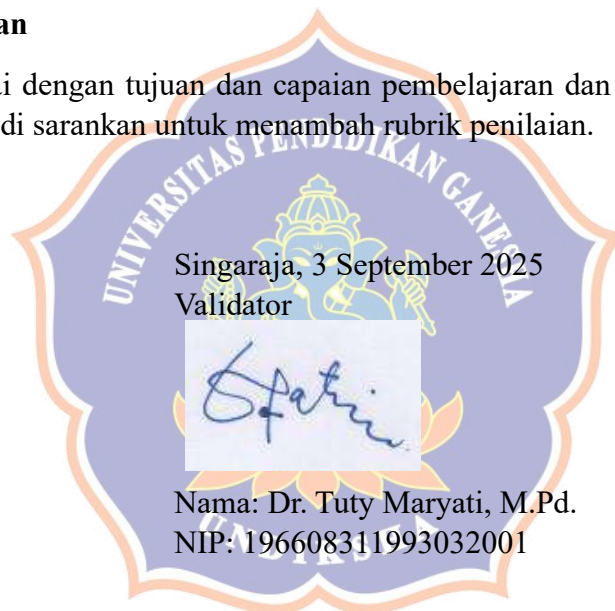
3. Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Cakupan Isi				
1	Materi mencakup semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				$\checkmark$
2	Materi disusun secara logis sesuai urutan tujuan pembelajaran				$\checkmark$
3	Materi mampu membantu pencapaian kompetensi dasar				$\checkmark$
4	Materi selaras dengan indikator pembelajaran				$\checkmark$
5	Materi mencerminkan ketercapaian hasil belajar			$\checkmark$	
6	Materi telah memperhatikan ranah kognitif yang sesuai				$\checkmark$
7	Materi telah mencakup aspek keterampilan yang dibutuhkan			$\checkmark$	
8	Materi mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila				$\checkmark$
B	Kebenaran Isi				
9	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			$\checkmark$	
10	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik			$\checkmark$	
11	Materi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar			$\checkmark$	
12	Bahasa dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				$\checkmark$
13	Materi memperhatikan latar belakang budaya peserta didik				$\checkmark$
14	Materi mendukung pembelajaran inklusif				$\checkmark$

15	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				√
C	Konteks Isi				
16	Materi disajikan dengan konteks yang sesuai dengan kondisi aktual				√
17	Materi memungkinkan pengembangan wawasan peserta didik				√
18	Materi memberikan ruang eksplorasi dan diskusi				√
19	Materi memuat nilai-nilai karakter yang kontekstual				√
20	Materi mendorong pemecahan masalah yang nyata				√
21	Materi tidak mengandung bias atau stereotip				√
22	Materi memiliki kedalaman konten yang sesuai				√
23	Materi tidak terlalu padat atau berlebihan				√
24	Materi memberi peluang pembelajaran lintas disiplin				√
25	Materi mendukung penguatan literasi dan numerasi				√

Masukan dan Saran

Materi sudah sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran dan layak digunakan, namun untuk memperkuat di sarankan untuk menambah rubrik penilaian.



A. Instrumen (Lembar Validasi) produk dari Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI PRODUK OLEH AHLI MATERI

Petunjuk Pengisian.

1. Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama : Ni Made Adi Suprapti, S.Pd.,Gr
Instansi : SMP Negeri 11 Denpasar
Kepakaran : Guru IPS

2. Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda $\checkmark$ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

3. Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Cakupan Isi				
1	Materi mencakup semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				$\checkmark$
2	Materi disusun secara logis sesuai urutan tujuan pembelajaran				$\checkmark$
3	Materi mampu membantu pencapaian kompetensi dasar			$\checkmark$	
4	Materi selaras dengan indikator pembelajaran				$\checkmark$
5	Materi mencerminkan ketercapaian hasil belajar				$\checkmark$
6	Materi telah memperhatikan ranah kognitif yang sesuai				$\checkmark$
7	Materi telah mencakup aspek keterampilan yang dibutuhkan			$\checkmark$	
8	Materi mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila				$\checkmark$
B	Kebenaran Isi				
9	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				$\checkmark$
10	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik			$\checkmark$	
11	Materi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar			$\checkmark$	
12	Bahasa dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik				$\checkmark$
13	Materi memperhatikan latar belakang budaya peserta didik			$\checkmark$	

14	Materi mendukung pembelajaran inklusif				√
15	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				√
C	Konteks Isi				
16	Materi disajikan dengan konteks yang sesuai dengan kondisi aktual			√	
17	Materi memungkinkan pengembangan wawasan peserta didik				√
18	Materi memberikan ruang eksplorasi dan diskusi			√	
19	Materi memuat nilai-nilai karakter yang kontekstual				√
20	Materi mendorong pemecahan masalah yang nyata			√	
21	Materi tidak mengandung bias atau stereotip				√
22	Materi memiliki kedalaman konten yang sesuai				√
23	Materi tidak terlalu padat atau berlebihan				√
24	Materi memberi peluang pembelajaran lintas disiplin				√
25	Materi mendukung penguatan literasi dan numerasi				√

Masukan dan Saran

Materi sudah sesuai dan layak digunakan.



INSTRUMEN VALIDASI PRODUK

OLEH AHLI MEDIA

Petunjuk Pengisian.

- Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama : Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Kepakaran : Strategi pembelajaran Digital

- Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda $\checkmark$ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

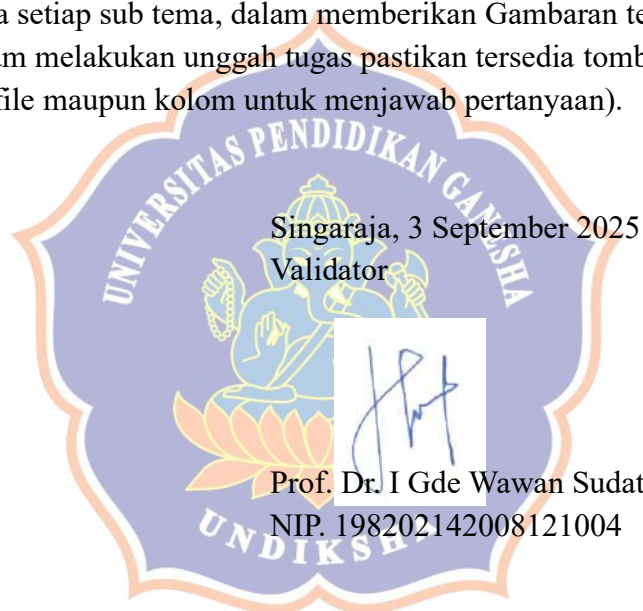
- Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Interaktivitas				
1	Materi mencakup semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				$\checkmark$
2	Materi disusun secara logis sesuai urutan tujuan pembelajaran				$\checkmark$
3	Materi mampu membantu pencapaian kompetensi dasar				$\checkmark$
4	Materi selaras dengan indikator pembelajaran				$\checkmark$
5	Materi mencerminkan ketercapaian hasil belajar				$\checkmark$
6	Materi telah memperhatikan ranah kognitif yang sesuai			$\checkmark$	
7	Materi telah mencakup aspek keterampilan yang dibutuhkan			$\checkmark$	
8	Materi mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila				$\checkmark$
B	Kebenaran Isi				
9	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				$\checkmark$
10	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik			$\checkmark$	
11	Materi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar				$\checkmark$
12	Bahasa dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik			$\checkmark$	
13	Materi memperhatikan latar belakang budaya peserta didik				$\checkmark$
14	Materi mendukung pembelajaran inklusif				$\checkmark$
15	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				$\checkmark$
C	Konteks Isi				

16	Materi disajikan dengan konteks yang sesuai dengan kondisi aktual			√	
17	Materi memungkinkan pengembangan wawasan peserta didik				√
18	Materi memberikan ruang eksplorasi dan diskusi			√	
19	Materi memuat nilai-nilai karakter yang kontekstual				√
20	Materi mendorong pemecahan masalah yang nyata				√
21	Materi tidak mengandung bias atau stereotip				√
22	Materi memiliki kedalaman konten yang sesuai				√
23	Materi tidak terlalu padat atau berlebihan				√
24	Materi memberi peluang pembelajaran lintas disiplin				√
25	Materi mendukung penguatan literasi dan numerasi				√

Masukan dan Saran

Berikan uraian pada setiap sub tema, dalam memberikan Gambaran tentang materi yang akan di bahas. Dalam melakukan unggah tugas pastikan tersedia tombol untuk melakukan unggah (baik drag file maupun kolom untuk menjawab pertanyaan).



INSTRUMEN VALIDASI PRODUK

OLEH AHLI MEDIA

Petunjuk Pengisian.

- Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Kepakaran : Teknologi Pendidikan

- Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda √ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

- Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Interaktivitas				
1	Materi mencakup semua tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan				√
2	Materi disusun secara logis sesuai urutan tujuan pembelajaran				√
3	Materi mampu membantu pencapaian kompetensi dasar				√
4	Materi selaras dengan indikator pembelajaran				√
5	Materi mencerminkan ketercapaian hasil belajar				√
6	Materi telah memperhatikan ranah kognitif yang sesuai			√	
7	Materi telah mencakup aspek keterampilan yang dibutuhkan				√
8	Materi mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila				√
B	Kebenaran Isi				
9	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			√	
10	Materi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik			√	
11	Materi dapat memotivasi peserta didik untuk belajar				√
12	Bahasa dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik			√	
13	Materi memperhatikan latar belakang budaya peserta didik				√
14	Materi mendukung pembelajaran inklusif				√
15	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				√
C	Konteks Isi				

16	Materi disajikan dengan konteks yang sesuai dengan kondisi aktual			√	
17	Materi memungkinkan pengembangan wawasan peserta didik				√
18	Materi memberikan ruang eksplorasi dan diskusi			√	
19	Materi memuat nilai-nilai karakter yang kontekstual				√
20	Materi mendorong pemecahan masalah yang nyata			√	
21	Materi tidak mengandung bias atau stereotip				√
22	Materi memiliki kedalaman konten yang sesuai			√	
23	Materi tidak terlalu padat atau berlebihan			√	
24	Materi memberi peluang pembelajaran lintas disiplin				√
25	Materi mendukung penguatan literasi dan numerasi				√

Masukan dan Saran

1. Pisahkan tujuan dan indikator capaian pembelajaran (jadikan 2)
2. Pertanyaan kunci diganti pertanyaan pemantik
3. Tambahkan petunjuk pada pre test dan post test
4. Pembagian kelompok perlu panduan
5. Video/gambar diberikan sumber bila mengambil dari suatu sumber
6. Post test paling aakhir, geser forum diskusi pada ke atas

Singaraja, 3 September 2025

Validator



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd.
NIP 197108152001121001

INSTRUMEN VALIDASI PRODUK

OLEH AHLI BAHASA

Petunjuk Pengisian.

- Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama : Prof. Dr. Drs. I Made Suarta, S.H.,M.Hum
 Instansi : Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
 Kepakaran : Pendidikan Bahasa Indonesia

- Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda $\sqrt$ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

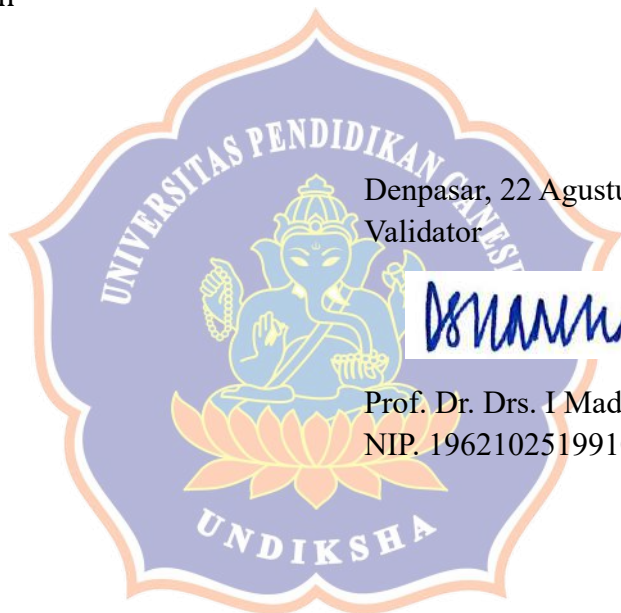
- Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Keterbacaan				
1	Kalimat dalam produk mudah dibaca oleh siswa				$\sqrt$
2	Paragraf disusun secara logis dan tidak berbelit				$\sqrt$
3	Gaya bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				$\sqrt$
4	Tidak terdapat penggunaan kalimat ambigu				$\sqrt$
5	Tata letak teks mendukung keterbacaan.				$\sqrt$
B	Ketepatan Makna				
6	Setiap kalimat menyampaikan makna yang jelas				$\sqrt$
7	Tidak ada makna ganda dalam penyampaian informasi			$\sqrt$	
8	Makna kalimat tidak menyimpang dari konteks pembelajaran				$\sqrt$
9	Hubungan antar kalimat menunjukkan makna yang padu				$\sqrt$
10	Pemilihan kata tepat dan sesuai dengan pesan yang disampaikan				$\sqrt$
C	Keefektifan Kalimat				
11	Kalimat disusun dengan struktur yang benar				$\sqrt$
12	Setiap kalimat memiliki subjek dan predikat yang jelas				$\sqrt$
13	Tidak ada pengulangan kata atau frasa yang tidak perlu				$\sqrt$
14	Kalimat tidak terlalu panjang dan tetap padat makna				$\sqrt$
15	Kalimat disusun sesuai dengan kaidah bahasa baku				$\sqrt$
D	Ejaan				
16	Penulisan huruf kapital sesuai aturan				$\sqrt$

17	Tanda baca digunakan secara tepat			√	
18	Tidak terdapat kesalahan penulisan kata				√
E	Pemakaian Istilah				
19	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang keilmuan				√
20	Istilah asing ditulis sesuai ejaan bahasa Indonesia			√	
21	Penggunaan istilah konsisten dalam seluruh produk				√
22	Istilah dapat dipahami oleh peserta didik				√
F	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia				
23	Produk disusun sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia				√
24	Kalimat dalam produk bebas dari struktur nonbaku				√
25	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan edukatif.				√

Masukan dan Saran

-



Denpasar, 22 Agustus 2025

Validator

Prof. Dr. Drs. I Made Suarta, S.H.,M.Hum

NIP. 196210251991021001

INSTRUMEN VALIDASI PRODUK

OLEH AHLI BAHASA

Petunjuk Pengisian.

- Sebelum mengisi instrumen ini, mohon mengisi identitas bapak/ibu pada bagian di bawah ini

Nama : Ni Putu Sugilastini, S.Pd., Gr.
 Instansi : SMPN 11 Denpasar
 Kepakaran : Guru Bahasa Indonesia

- Pada tabel di bawah ini, bapak/ibu bisa mengisi tanda √ pada kolom “skor” sesuai dengan memberikan skor sesuai tingkat relevansinya:

Skor 1 = Tidak Relevan

Skor 2 = Kurang Relevan

Skor 3 = Relevan

Skor 4 = Sangat Relevan

- Memberikan masukan dan saran secara kualitatif pada baris akhir instrumen.

No.	Apek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
A	Keterbacaan				
1	Kalimat dalam produk mudah dibaca oleh siswa				√
2	Paragraf disusun secara logis dan tidak berbelit				√
3	Gaya bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				√
4	Tidak terdapat penggunaan kalimat ambigu				√
5	Tata letak teks mendukung keterbacaan.				√
B	Ketepatan Makna				
6	Setiap kalimat menyampaikan makna yang jelas				√
7	Tidak ada makna ganda dalam penyampaian informasi			√	
8	Makna kalimat tidak menyimpang dari konteks pembelajaran				√
9	Hubungan antar kalimat menunjukkan makna yang padu				√
10	Pemilihan kata tepat dan sesuai dengan pesan yang disampaikan				√
C	Keefektifan Kalimat				
11	Kalimat disusun dengan struktur yang benar				√
12	Setiap kalimat memiliki subjek dan predikat yang jelas				√
13	Tidak ada pengulangan kata atau frasa yang tidak perlu				√
14	Kalimat tidak terlalu panjang dan tetap padat makna				√
15	Kalimat disusun sesuai dengan kaidah bahasa baku				√
D	Ejaan				

16	Penulisan huruf kapital sesuai aturan				√
17	Tanda baca digunakan secara tepat			√	
18	Tidak terdapat kesalahan penulisan kata				√
E	Pemakaian Istilah				
19	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang keilmuan				√
20	Istilah asing ditulis sesuai ejaan bahasa Indonesia			√	
21	Penggunaan istilah konsisten dalam seluruh produk				√
22	Istilah dapat dipahami oleh peserta didik				√
F	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia				
23	Produk disusun sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia				√
24	Kalimat dalam produk bebas dari struktur nonbaku				√
25	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan edukatif.				√

Masukan dan Saran

-



Denpasar, 23 Agustus 2025

Validator

Ni Putu Sugilastini, S.Pd., Gr.

Lampiran 11
Panduan Penggunaan E-Modul IPS Berbasis
Pendidikan Teknohumanistik Untuk Siswa
dan Guru



BUKU PANDUAN

**Penggunaan E-Modul IPS
berbasis Pendidikan Teknohumanistik
dengan bantuan Moodle
Untuk Siswa dan Guru**



Oleh:
Ni Luh Putu Yesy Anggreni
I Gede Astra Wesnawa
Ida Bagus Made Astawa
Luh Putu Sendratari

BUKU PANDUAN

**Penggunaan E-Modul IPS Berbasis Pendidikan
Teknohumanistik
dengan bantuan Moodle Untuk Siswa dan Guru**



**Oleh:
Ni luh Putu Yesy Anggreni
I Gede Astra Wesnawa
Ida Bagus Made Astawa
Luh Putu Sendratari**

TAHUN 2025

DAFTAR ISI

	Halaman
Cover	i
Daftar Isi	ii
Kata Pengantar	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Pembuatan	1
1.2 Deskripsi Umum Sistem	3
BAB II PEMBAHASAN	13
2.1 Memulai Aplikasi	13
2.2 Langkah Penggunaan Oleh Siswa	23
2.3 Langkah Penggunaan Oleh Guru	36
2.4 Cara Mulai Pembelajaran	41
2.5 Penilaian.....	43
BAB III PENUTUP	47
3.1 Kesimpulan.....	47
3.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, buku *Panduan Penggunaan E-Modul IPS Berbasis Pendidikan Teknohumanistik dengan Bantuan Moodle untuk Siswa dan Guru* ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku panduan ini disusun sebagai upaya untuk mendukung transformasi pembelajaran IPS menuju arah yang lebih inovatif, humanis, dan responsif terhadap tuntutan perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan.

Penyusunan panduan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menyediakan pedoman yang komprehensif dalam memanfaatkan e-modul berbasis Pendidikan Teknohumanistik melalui platform Moodle. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pemanfaatan teknologi, tetapi juga menegaskan pentingnya nilai kemanusiaan, empati, kolaborasi, dan tanggung jawab dalam proses belajar mengajar. Dengan panduan ini, guru

diharapkan mampu mengelola pembelajaran secara lebih efektif, sementara siswa dapat mengembangkan kemandirian belajar melalui penggunaan fitur-fitur Moodle secara optimal.

Melalui buku panduan ini, penulis berupaya memberikan penjelasan yang mudah dipahami, langkah-langkah penggunaan yang jelas, serta contoh implementasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS di sekolah. Diharapkan panduan ini dapat membantu guru dan siswa dalam mengadopsi model pembelajaran digital yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memperkuat karakter dan kecakapan abad ke-21.

Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan buku ini. Besar harapan kami, buku panduan ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi seluruh pendidik dan peserta didik yang ingin mengembangkan pembelajaran

IPS secara lebih modern, bermakna, dan berlandaskan nilai-nilai teknohumanistik. Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Singaraja, Juni 2025

Penulis



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan

Tujuan utama penyusunan buku panduan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada guru dan siswa mengenai cara mengakses, menggunakan, serta memanfaatkan seluruh fitur e-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik yang terintegrasi dalam platform Moodle. Buku ini dirancang sebagai acuan praktis agar proses pembelajaran digital dapat berjalan lebih terarah dan efektif, terutama dalam meningkatkan literasi teknologi sekaligus menguatkan nilai-nilai kemanusiaan yang menjadi inti pendekatan teknohumanistik.

Selain itu, buku panduan ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih inovatif, kolaboratif, dan berbasis

data. Melalui penjelasan langkah demi langkah, guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai fitur Moodle seperti aktivitas, forum, kuis, dan pelaporan belajar untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan karakter, empati, dan tanggung jawab sosial siswa.

Bagi siswa, buku panduan ini bertujuan untuk membangun kemandirian belajar melalui pemanfaatan e-modul secara optimal. Siswa diarahkan untuk memahami alur penggunaan modul, mengakses materi, mengikuti aktivitas, mengerjakan evaluasi, serta merefleksikan hasil belajar mereka sendiri. Pendekatan teknohumanistik yang menjadi dasar modul ini membantu siswa belajar menggunakan teknologi secara etis, berempati, dan tetap menghargai nilai kemanusiaan di tengah penggunaan perangkat digital.

Secara keseluruhan, tujuan pembuatan buku panduan ini adalah untuk memastikan proses implementasi e-modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik dapat berlangsung konsisten, mudah dipahami, dan sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya pedoman yang komprehensif, guru dan siswa dapat bekerja sama menciptakan ekosistem belajar yang lebih adaptif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi, tanpa mengabaikan nilai karakter dan kemanusiaan yang harus tetap menjadi landasan pendidikan.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Sistem E-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik merupakan platform pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara efektif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter peserta didik. Sistem ini dibangun menggunakan platform Moodle yang

fleksibel, aman, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun smartphone.

1.2.1 Definisi Moodle

Moodle adalah sebuah *Learning Management System* (LMS) atau platform pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara daring maupun blended learning. Moodle menyediakan lingkungan belajar digital yang memungkinkan guru mengelola kelas, membagikan materi, memberikan tugas, dan melakukan penilaian secara terstruktur. Sebagai sistem yang fleksibel, Moodle dapat digunakan oleh sekolah, perguruan tinggi, hingga lembaga pelatihan untuk menciptakan ruang belajar yang interaktif dan terorganisasi.

Moodle dikembangkan dengan pendekatan pedagogis konstruktivisme sosial, yaitu gagasan bahwa pengetahuan terbentuk

melalui interaksi, kolaborasi, dan pengalaman belajar. Hal ini menjadikan Moodle bukan sekadar tempat penyimpanan materi, tetapi sebuah ruang belajar yang mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Fitur-fitur seperti forum diskusi, kuis, modul, presensi, dan aktivitas kolaboratif dirancang untuk membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri sekaligus berinteraksi dengan teman dan guru.

Salah satu keunggulan Moodle adalah sifatnya yang open source atau sumber terbuka, sehingga dapat digunakan, dimodifikasi, dan dikembangkan secara bebas. Hal ini memudahkan sekolah atau institusi pendidikan untuk menyesuaikan tampilan, fitur, serta struktur pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing. Ketersediaan plugin yang sangat beragam memungkinkan Moodle menjadi platform yang sangat fleksibel dan dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi pendukung pembelajaran.

Dari sisi pengguna, Moodle menawarkan antarmuka yang ramah dan mudah dipelajari, baik oleh guru maupun siswa. Guru dapat dengan mudah mengunggah materi pembelajaran, membuat aktivitas, mengatur nilai, serta memantau perkembangan belajar setiap siswa. Sementara itu, siswa dapat mengakses materi kapan saja, mengerjakan tugas secara daring, mengikuti diskusi, dan melihat capaian belajar mereka secara mandiri. Kemudahan akses inilah yang membuat Moodle menjadi pilihan populer dalam pembelajaran modern.

Secara keseluruhan, Moodle dapat dipahami sebagai platform pembelajaran digital yang lengkap, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan pendidikan masa kini. Moodle tidak hanya menyediakan sarana untuk mengelola pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan literasi digital. Dengan desain yang terbuka dan

berbasis pedagogi yang kuat, Moodle menjadi fondasi penting bagi institusi pendidikan yang ingin mengimplementasikan pembelajaran teknologi secara optimal, etis, dan bermakna.

1.2.2 Fungsi Utama dalam Konteks Pendidikan

Sistem E-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik memiliki beberapa fungsi utama yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan karakter peserta didik. Dalam lingkungan pendidikan modern, Moodle berfungsi sebagai wadah utama dalam manajemen kegiatan pembelajaran digital. Fungsi-fungsi ini berfokus pada pemanfaatan teknologi secara efektif, etis, dan bermakna dalam konteks pendidikan. Beberapa fungsi utamanya meliputi:

- a. Platform LMS mencakup manajemen pembelajaran dengan kemampuan mengatur kursus, aktivitas, dan sumber

belajar secara terpusat.

- b. Memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi, misalnya melalui forum, pesan, kerja kelompok; studi di bidang kedokteran menyebut forum dan aktivitas peer-review sebagai bagian penting dari Moodle.
- c. Mendukung evaluasi dan umpan balik, termasuk penggunaan tugas, kuis elektronik, pelaporan aktivitas siswa.
- d. Memungkinkan integrasi teknologi pembelajaran dengan sumber eksternal serta adaptasi fitur pembelajaran digital.
- e. Mendukung personalisasi pembelajaran, khususnya adaptasi desain kursus berdasarkan karakteristik siswa.

1.2.3 Keunggulan Moodle

Moodle merupakan salah satu Learning Management System (LMS) yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan

karena kemampuannya dalam mendukung proses pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan terintegrasi. Sebagai platform pembelajaran berbasis digital, Moodle menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pendidik merancang, mengelola, dan mengevaluasi kegiatan belajar secara sistematis.

Keunggulan Moodle tidak hanya terletak pada kemudahan akses dan penggunaannya, tetapi juga pada kemampuannya dalam mendorong kolaborasi, kemandirian belajar peserta didik, serta integrasi berbagai sumber belajar digital. Selain itu, moodle memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan LMS komersial lainnya, terutama dalam konteks pendidikan tinggi dan pelatihan profesional:

- a. *Moodle* memungkinkan lembaga pendidikan memperoleh kontrol penuh atas platform pembelajaran tanpa biaya lisensi komersial.

- b. *Moodle* dirancang agar dapat disesuaikan kebutuhan dari institusi pendidikan kecil hingga universitas besar.
- c. *Moodle* dirancang untuk mendukung proses pembelajaran daring maupun campuran (*blended learning*).
- d. *Moodle* mendukung integrasi dengan berbagai sistem eksternal dan fitur tambahan: analitik pembelajaran, gamifikasi (*badge, leaderboards*), akses mobile.
- e. *Moodle* dilengkapi aplikasi mobile (*Moodle App*) yang memungkinkan pengguna mengakses konten pembelajaran kapan saja dan dimana saja.

1.2.4 Kebutuhan Sistem (*User Requirement*)

Kebutuhan sistem (user requirement) merupakan spesifikasi yang menjelaskan kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan. Kebutuhan ini diperoleh melalui proses observasi, wawancara, dan analisis terhadap permasalahan yang ada pada sistem berjalan. User requirement berfokus pada fungsi yang harus tersedia agar sistem dapat membantu pengguna dalam menjalankan tugasnya secara efektif dan efisien.

Agar Moodle dapat berfungsi dengan optimal, diperlukan konfigurasi sistem minimum sebagai berikut:

- **Server:**
 - Web Server: Apache, Nginx, atau IIS
 - Database: MySQL/MariaDB, PostgreSQL, atau Microsoft SQL Server

- PHP: Versi 8.0 atau lebih tinggi
- RAM: Minimum 1 GB
(direkomendasikan 4 GB atau lebih)

- **Client (Pengguna):**

- Browser: Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Microsoft Edge versi terbaru
- Sistem Operasi: Windows, macOS, Linux, Android, atau iOS
- Koneksi Internet stabil minimal 1 Mbps untuk aktivitas pembelajaran interaktif

Spesifikasi tersebut disarankan berdasarkan panduan resmi *Moodle Documentation* agar proses akses dan pengelolaan konten pembelajaran berjalan lancar tanpa kendala teknis

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Memulai Aplikasi

Memulai aplikasi merupakan langkah awal yang harus dilakukan pengguna sebelum mengakses seluruh fitur dan materi pembelajaran. Tahapan ini memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan sistem dengan aman, terstruktur, dan sesuai prosedur yang telah ditentukan.

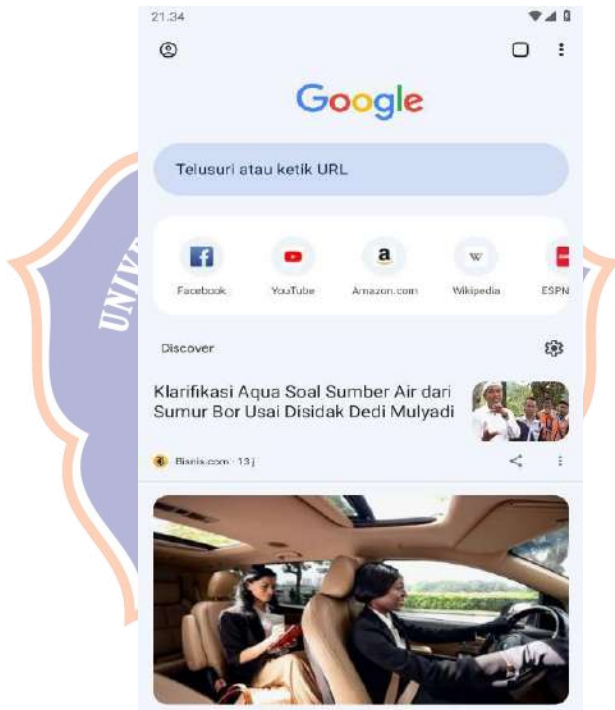
2.1.1 Login Aplikasi

Login aplikasi merupakan proses autentikasi yang dilakukan oleh pengguna sebelum dapat mengakses sistem. Fitur ini bertujuan untuk memastikan bahwa hanya pengguna yang memiliki hak akses yang dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan peran (*role*) yang telah ditentukan.

Pada halaman login, pengguna diwajibkan memasukkan username/email dan password yang telah terdaftar di dalam sistem. Sistem kemudian akan melakukan proses verifikasi terhadap data yang dimasukkan dengan data yang tersimpan di dalam basis data.

Berikut adalah prosedur untuk memulai akses terhadap *moodle* pendidikan di browser.

- 1) Buka *browser* anda (Chrome/Mozilla/Opera).

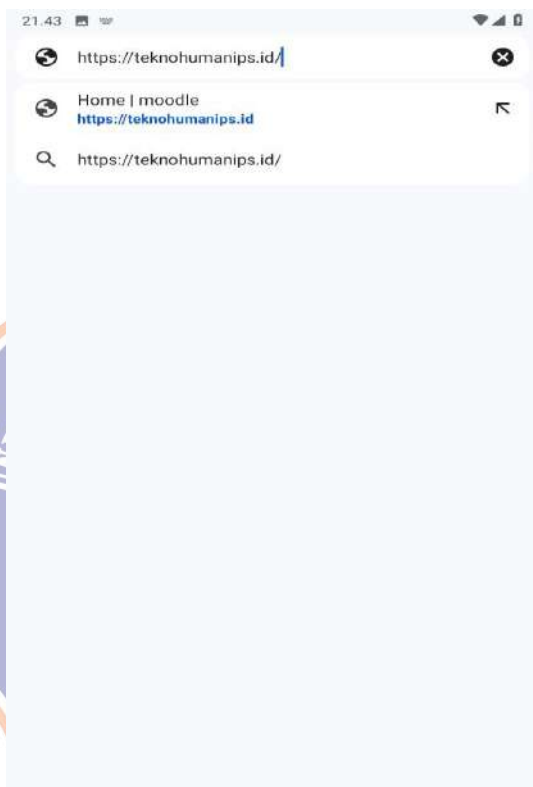


- 2) Lakukan pencarian website

Lakukan pencarian website di browser anda dengan mengetik link :

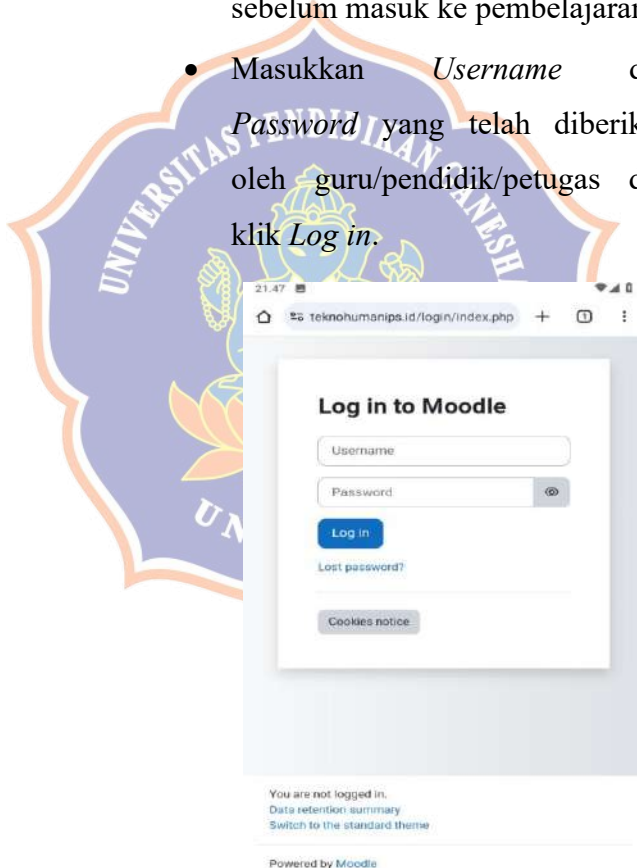
<https://teknohumanips.id/> di kolom pencarian

dan tekan cari.



3) Lakukan login

- Pada kolom bagian atas, terdapat tulisan *Log in*, Klik tulisan tersebut untuk melakukan *log in* sebelum masuk ke pembelajaran.
- Masukkan *Username* dan *Password* yang telah diberikan oleh guru/pendidik/petugas dan klik *Log in*.



21.47

teknohumanips.id/login/index.php

Log in to Moodle

Username

Password

Log in

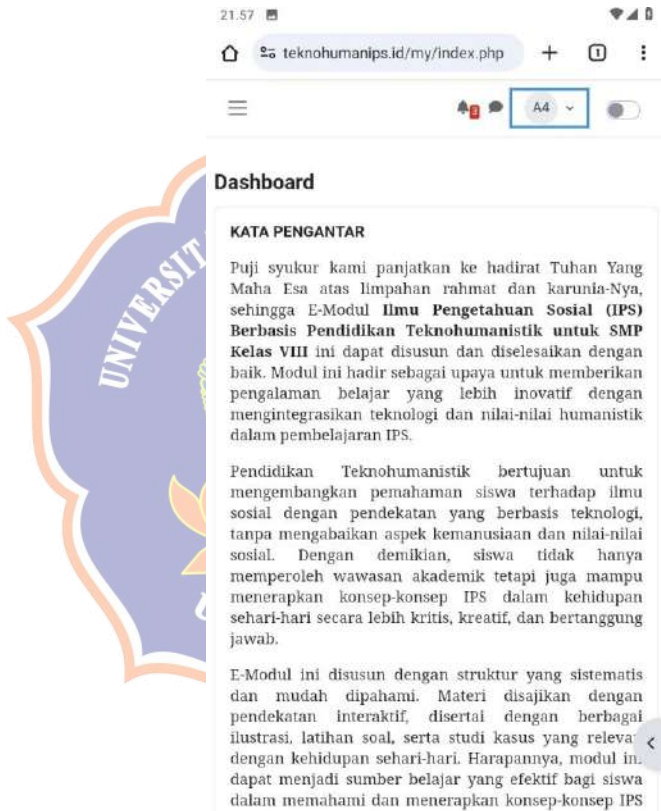
[Lost password?](#)

[Cookies notice](#)

You are not logged in.
[Data retention summary](#)
[Switch to the standard theme](#)

Powered by Moodle

- Setelah berhasil maka akan muncul dashboard



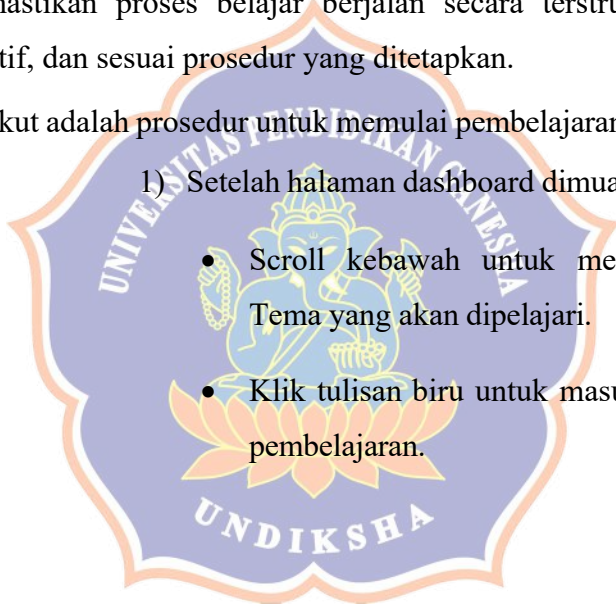
2.1.2 Mulai Pembelajaran

Mulai pembelajaran adalah tahap awal yang harus dilakukan peserta didik untuk mengakses materi, aktivitas, dan fitur yang tersedia dalam sistem E-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik. Tahap ini memastikan proses belajar berjalan secara terstruktur, efektif, dan sesuai prosedur yang ditetapkan.

Berikut adalah prosedur untuk memulai pembelajaran:

1) Setelah halaman dashboard dimuat

- Scroll kebawah untuk memilih Tema yang akan dipelajari.
- Klik tulisan biru untuk masuk ke pembelajaran.



22.06 

22.09 

teknohumanips.id/my/index.php

teknohumanips.id/course/view.php

Course overview

All

Sort by course name



IPS-BS-KLS-VIII Tema 1
Category 1

0% complete



IPS-BS-KLS-VIII Tema 2
Category 1

0% complete

< >

IPS-BS-KLS-VIII Tema 1

Course Participants Grades Competencies

> Pendahuluan Materi Collapse all

✓ A. Keragaman Alam Indonesia

 Tujuan Pembelajaran:

 Capaian Pembelajaran

 Pre-Test: Keragaman Alam Indonesia

 Kegiatan 1.1 Pembagian kelompok

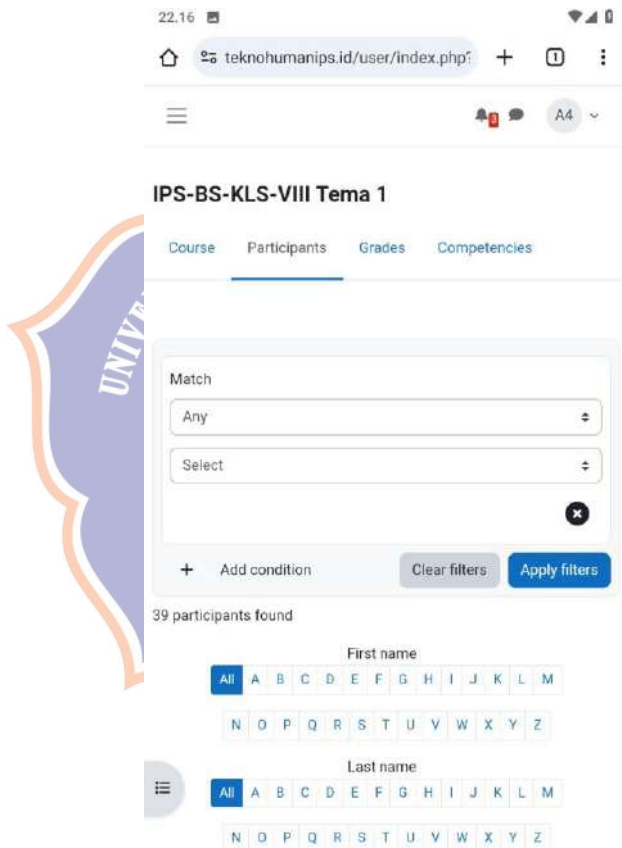


- 2) Setelah memilih tema yang sedang dipelajari, mulai pembelajaran sesuai dengan urutannya, seperti yang diinstruksikan pendidik anda.



3) Untuk melihat siswa selain anda

- Ketika di menu, klik Participants.



- Untuk melihat nilai yang sudah anda submit sebelumnya, di menu Course dapat klik Grades.



The screenshot shows a web browser interface with the URL `teknohumanips.id/grade/report/us`. The page title is "IPS-BS-KLS-VIII Tema 1". Below the title, there are tabs for "Course", "Participants", "Grades", and "Competencies", with "Grades" being the active tab. A "User report" dropdown menu is visible, showing the user "A4 AZIZAH APRIANI ZAHRA 4955". The main content area displays a table of grade items.

Grade item	Calculated weight	Grade	Range
▼ IPS-BS-KLS-VIII Tema 1			
INTERACTIVE CONTENT K-P Keragaman Alam Indonesia slide	-	- ...	0-10
INTERACTIVE CONTENT K-P Pemanfaatan Sumber Daya Alam Slide	-	- ...	0-10
INTERACTIVE CONTENT K-P Sumber Daya Alam Slide	-	- ...	0-10

2.2 Langkah Penggunaan Oleh Siswa

Langkah penggunaan oleh siswa merupakan tahapan atau prosedur yang dilakukan oleh siswa dalam memanfaatkan Learning Management System (LMS) sebagai sarana pembelajaran. Bagian ini menjelaskan bagaimana siswa mengakses, mengikuti, serta menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang tersedia di dalam sistem.

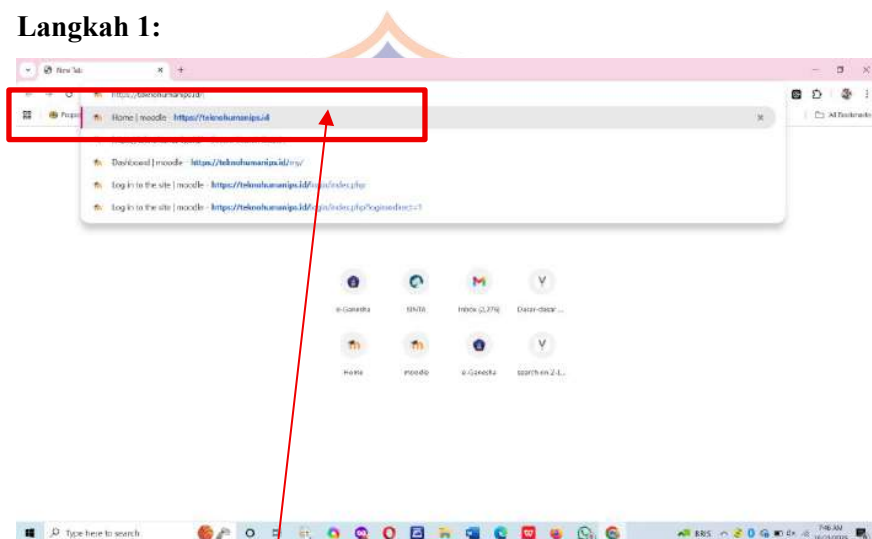
Secara umum, langkah penggunaan oleh siswa dimulai dari proses login ke akun masing-masing menggunakan username dan password yang telah diberikan. Setelah berhasil masuk, siswa dapat memilih kelas atau mata pelajaran yang diikuti, kemudian mengakses materi pembelajaran yang telah diunggah oleh guru.

Selanjutnya, siswa dapat mengerjakan tugas sesuai dengan jenis yang tersedia, seperti menjawab soal essay, memilih jawaban pada multiple choice, mengunggah file tugas, atau berpartisipasi dalam

forum diskusi. Siswa juga dapat melihat batas waktu pengumpulan tugas serta memantau nilai atau umpan balik yang diberikan oleh guru.

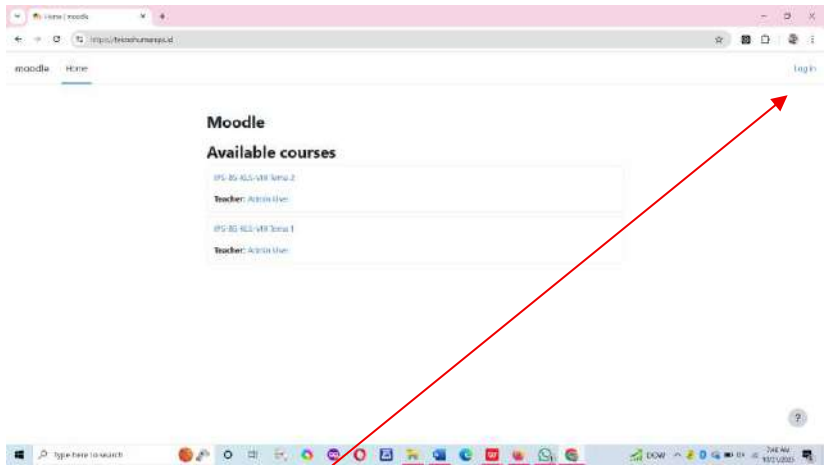
2.2.1 Login ke LMS

Langkah 1:



Pada langkah 1, siswa membuka browser (mozilla/ google chrome) kemudian masuk pada laman: <https://teknohumanips.id/>

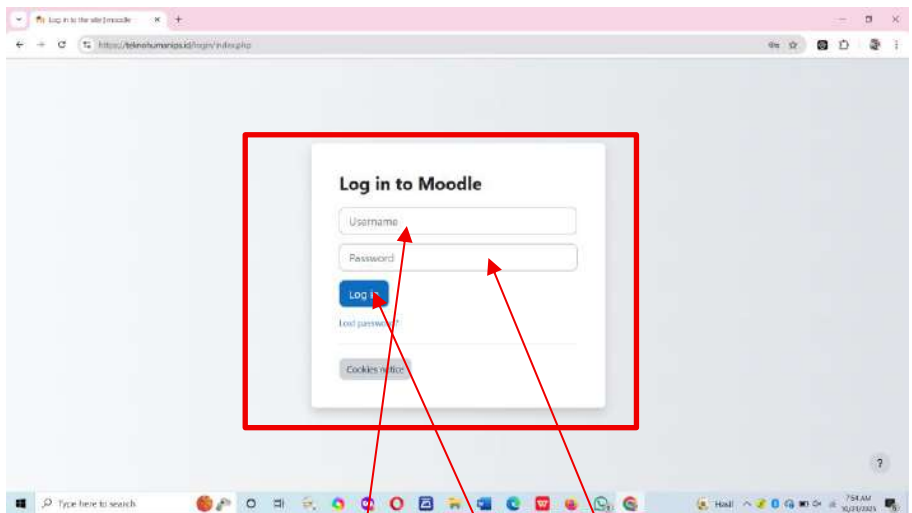
Langkah 2:



Pada langkah 2, klik login yang tertera di pojok kanan atas.



Langkah 3:



Selanjutnya, pada langkah 3. Masukkan username dan password.

Username yang digunakan oleh siswa adalah menggunakan :

smp"nim siswa"

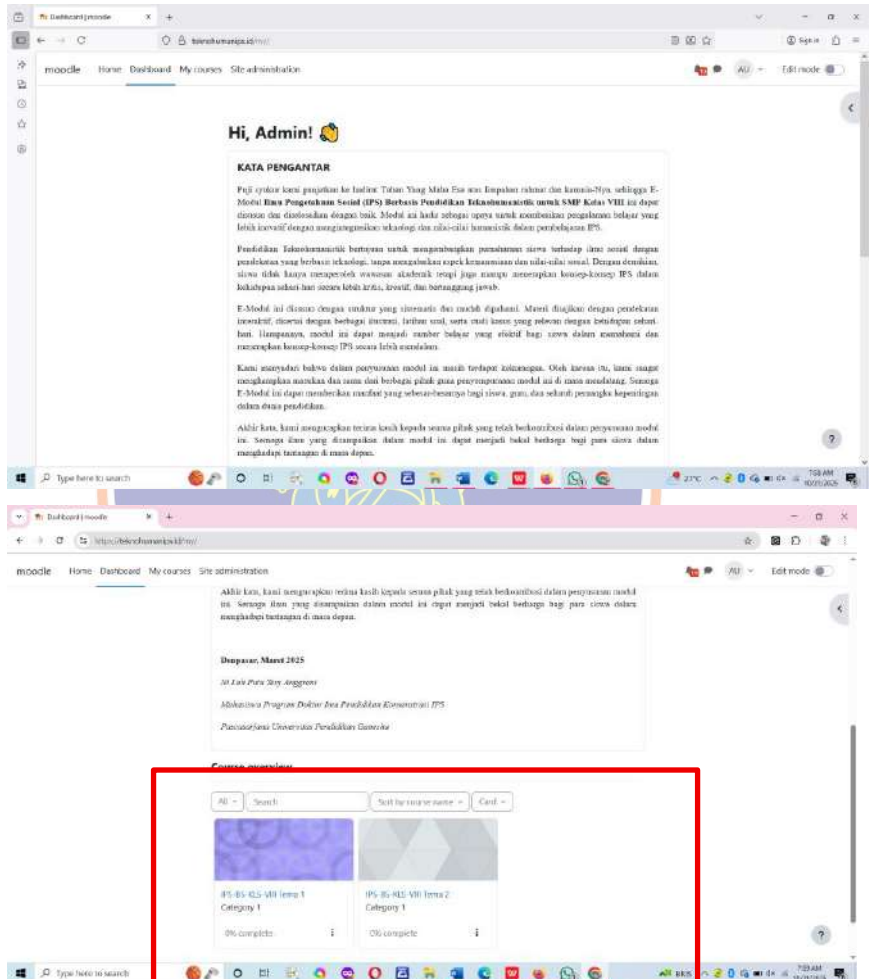
Contoh : **smp4955**

Password Semua peserta sama, yaitu: ***ipsbali**

Setelah memasukan username dan pasword, **klik login**

Langkah 4

Selanjutnya setelah siswa berhasil login, akan muncul tampilan seperti dibawah ini:



Selanjutnya silahkan pilih pembelajaran yang akan di lakukan pada kotak merah.

2.2.2 Cara Mulai Pembelajaran

Setelah berhasil login, maka siswa akan masuk ke halaman dasbord. Tampilannya seperti langkah 4 pada poin 2.2.1. Login ke LMS. Selanjutnya siswa diminta memilih pembelajaran sesuai dengan tema yang akan disampaikan oleh guru. Contoh: Tema 1. (siswa akan memilih **IPS-BS-KLS-VIII Tema 1**), sehingga akan muncul tampilan seperti dibawah:



Pada setiap sub tema pembelajaran siswa diminta membaca, mengamati, mengerjakan dan melakukan unggah tugas pada setiap kegiatan yang ada di LMS.

2.2.3 Jenis Tugas

Dalam *Learning Management System* (LMS), terdapat empat jenis tugas yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu:

a. Essay

Tugas essay merupakan jenis tugas yang mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan dalam bentuk uraian atau penjelasan panjang. Pada tipe ini, siswa perlu mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan, atau menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri. Penilaian biasanya dilakukan berdasarkan kelengkapan isi, ketepatan konsep, serta kemampuan analisis dan penyampaian gagasan.

b. Multiple Choice

Tugas multiple choice atau pilihan ganda adalah jenis tugas yang menyediakan beberapa opsi jawaban, dan peserta didik diminta memilih satu jawaban yang paling tepat. Tipe ini umumnya digunakan untuk mengukur pemahaman konsep secara cepat dan objektif, karena sistem dapat melakukan penilaian secara otomatis.

c. Upload File

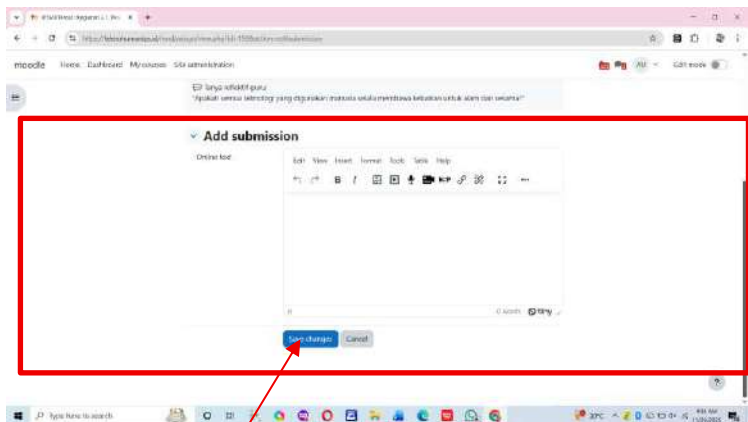
Tugas upload file mengharuskan peserta didik mengerjakan tugas di luar LMS, kemudian mengunggah hasilnya dalam bentuk file (misalnya PDF, Word, *PowerPoint*, atau format lainnya) ke dalam sistem. Jenis tugas ini biasanya digunakan untuk laporan, makalah, proyek, atau karya tertentu yang membutuhkan format khusus.

d. Diskusi

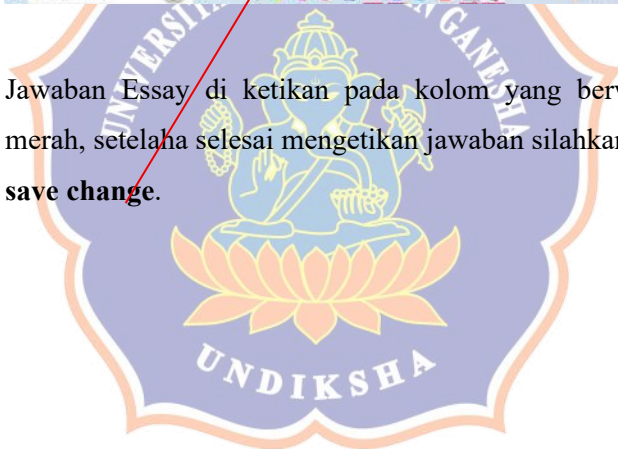
Tugas diskusi memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, bertukar pendapat, serta memberikan tanggapan terhadap topik yang telah ditentukan. Melalui diskusi, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi dengan sesama peserta didik. Penilaian biasanya didasarkan pada kualitas argumen, keaktifan berpartisipasi, dan relevansi tanggapan.

Keempat jenis tugas ini dirancang untuk mendukung berbagai metode pembelajaran dan membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman serta keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

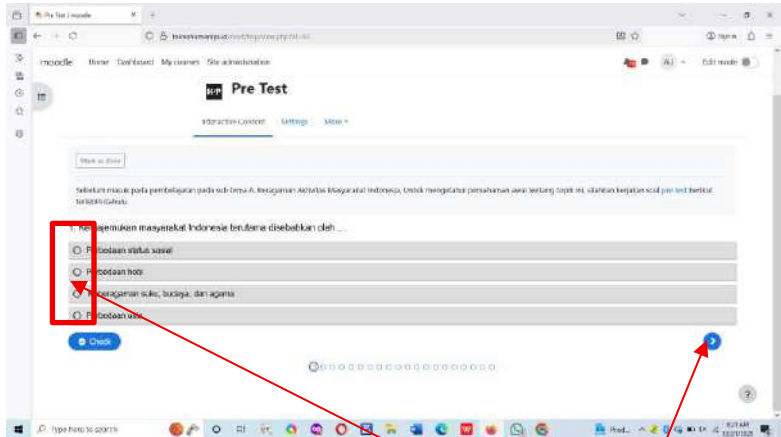
2.2.3.1 Cara Unggah Tugas Essay



Jawaban Essay di ketikan pada kolom yang berwarna merah, setelah selesai mengetikan jawaban silahkan **klik save change**.



2.2.3.2 Cara Mengerjakan Tugas Multiple Choise

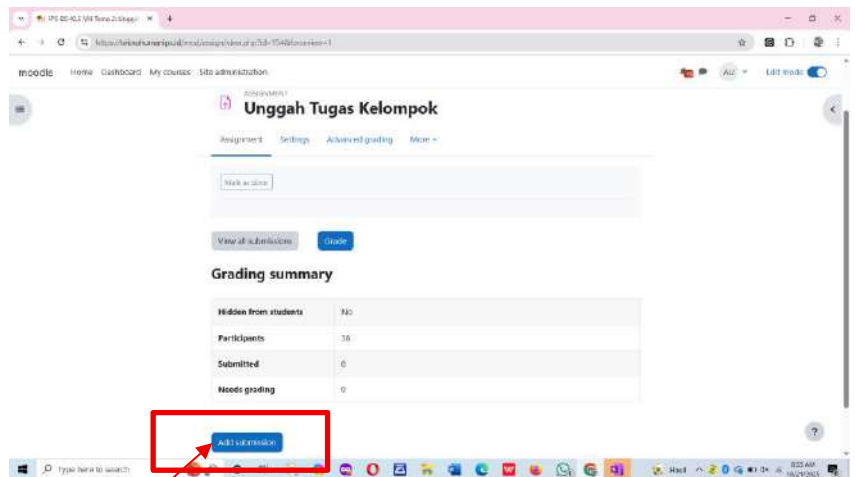


Gambar di atas adalah tugas dengan beberapa pilihan jawaban. Cara menjawab **dengan memilih salah satu dari jawaban yang ada.**

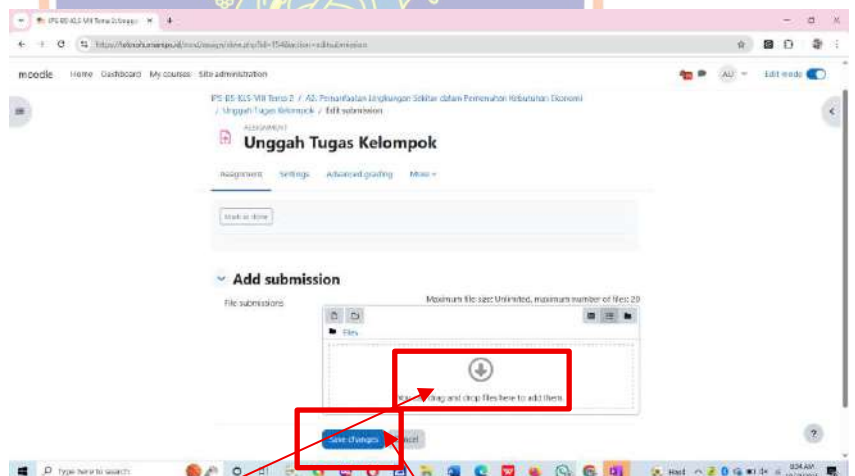
Untuk melanjutkan ke soal berikutnya pilih tanda panah di pojok kanan bawah.

Ulangi sampai semua soal terjawab.

2.2.3.3 Cara Upload File

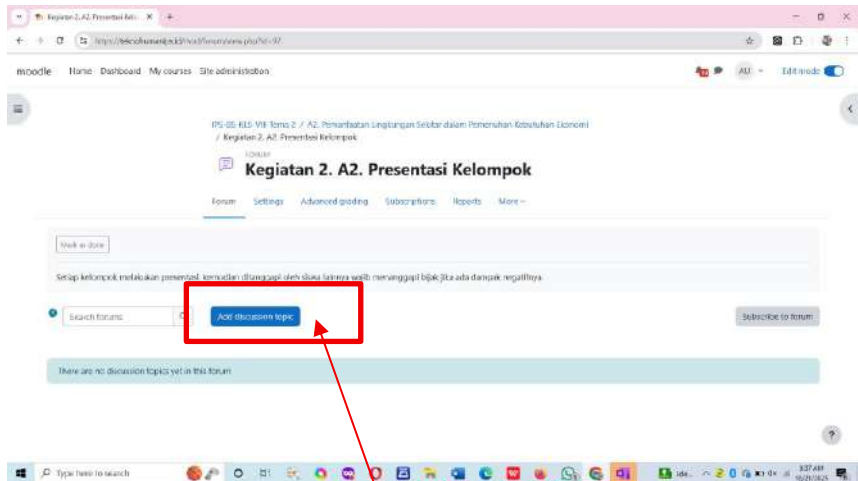


Klik add submission



Selanjutnya **drag file/ unggah file** tugas yang diminta.
Lalu setelah terunggah, klik **save changes**.

2.2.3.4 Diskusi



a. Diskusi Kelompok di LMS

Untuk diskusi yang dilakukan secara kelompok, ketua kelompok bisa memulai membuat topik diskusi dengan cara **klik add discussion topic**. Selanjutnya setiap peserta dari kelompok lain memberikan tanggapan terhadap topik yang sedang di bahas.

b. Diskusi mandiri di LMS

Jika diskusi dilakukan secara individu, misal siswa diminta memberikan komentar/ tanggapan tentang video pembelajaran yang sedang di bahas. Maka

setiap siswa boleh membuat topik diskusi sesuai dengan pembelajaran tersebut. Dan siswa lain menanggapi.

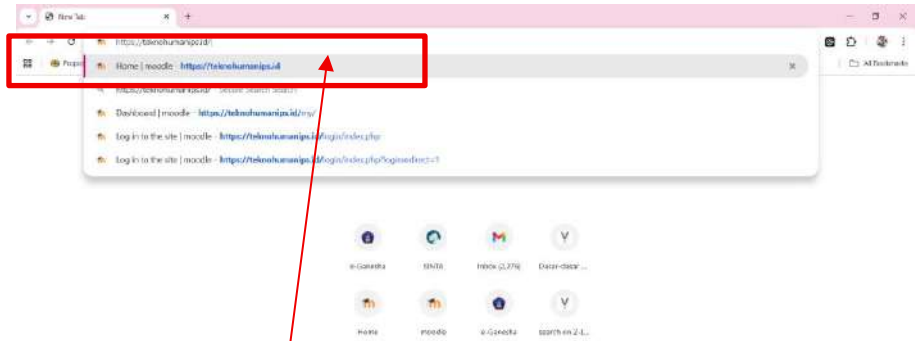
2.3 Langkah Penggunaan Oleh Guru

Langkah penggunaan oleh guru merupakan tahapan atau prosedur yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan sistem pembelajaran (LMS) untuk mengelola kegiatan belajar mengajar. Bagian ini menjelaskan secara sistematis bagaimana guru menggunakan fitur-fitur yang tersedia, mulai dari persiapan hingga evaluasi pembelajaran.

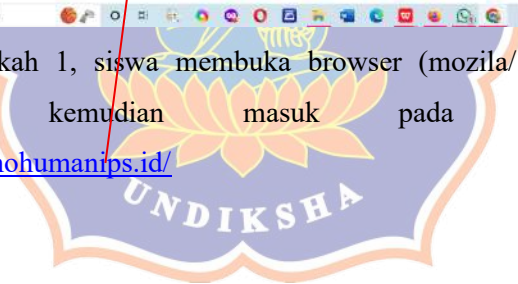
Secara umum, langkah penggunaan oleh guru meliputi proses login ke sistem, membuat atau mengelola kelas, mengunggah materi pembelajaran, membuat dan mengatur tugas atau kuis, serta memantau dan menilai hasil pekerjaan peserta didik. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan fitur diskusi untuk berinteraksi dengan siswa dan memberikan umpan balik secara langsung.

2.3.1 Login ke LMS

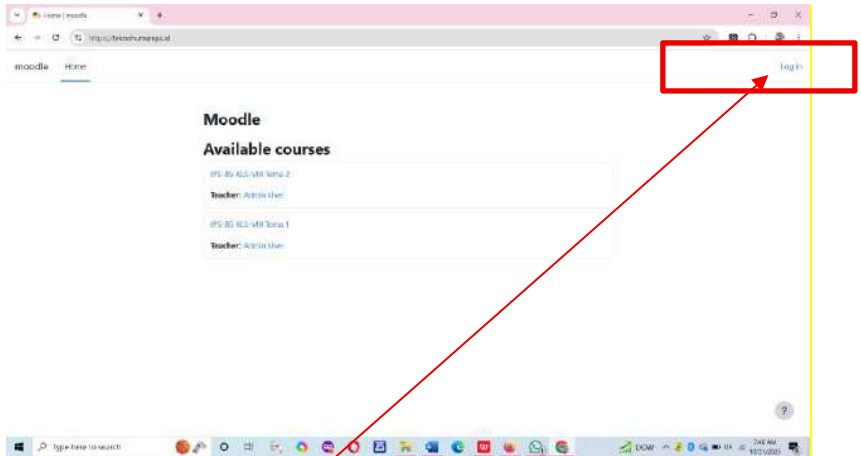
Langkah 1:



Pada langkah 1, siswa membuka browser (mozilla/ google chrome) kemudian masuk pada laman: <https://teknohumanips.id/>



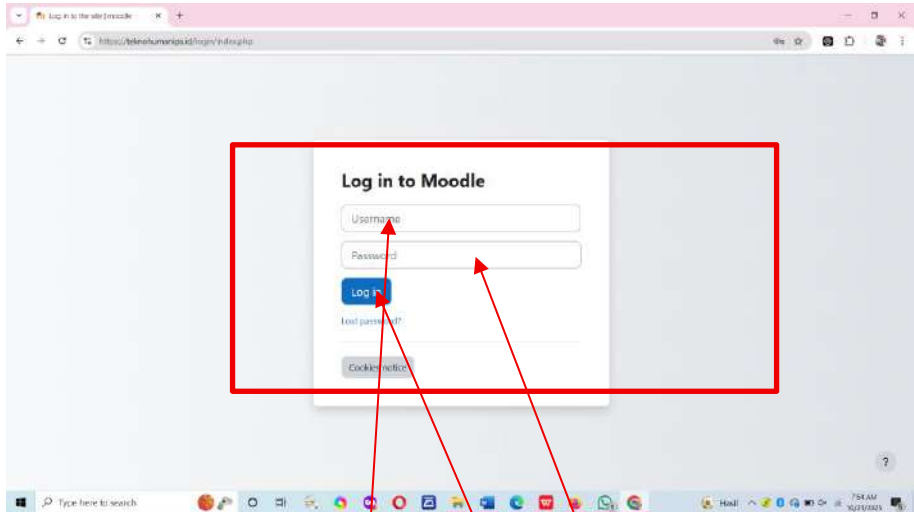
Langkah 2:



Pada langkah 2, klik login yang tertera di pojok kanan atas.



Langkah 3:



Selanjutnya, pada langkah 3. Masukkan username dan password.

Username yang digunakan oleh guru adalah menggunakan :

Admin_smp

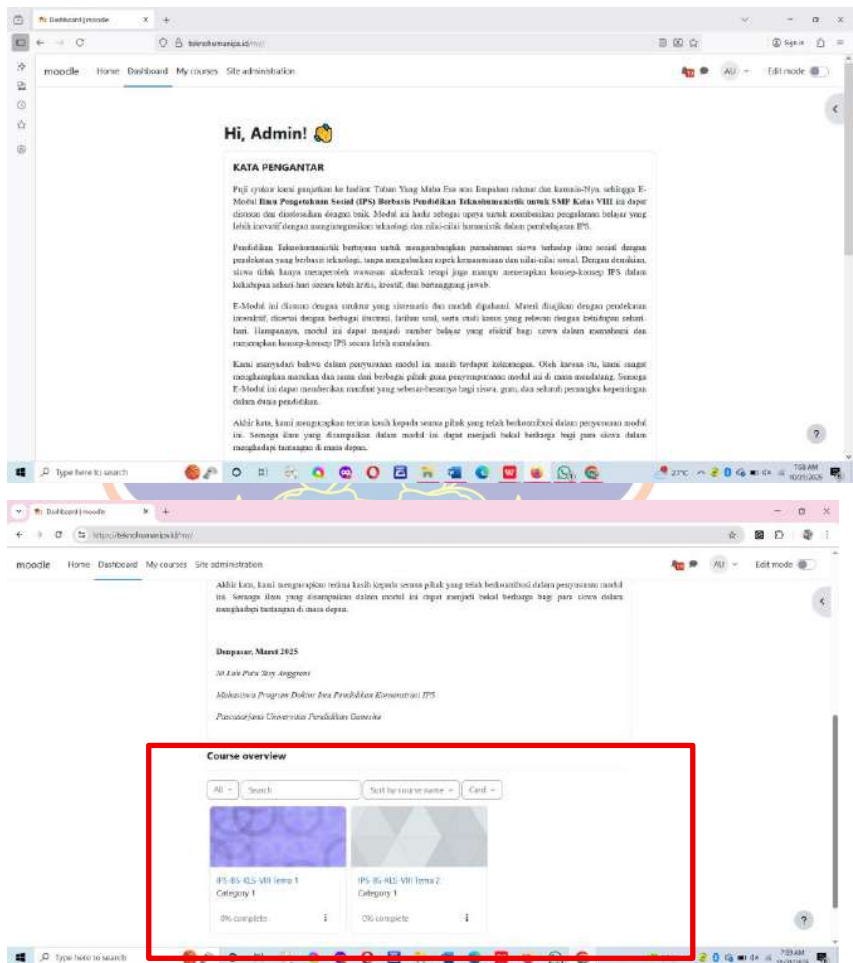
Contoh : Admin_smp

Password Semua peserta sama, yaitu: ***ipsbali**

Setelah memasukan username dan pasword, **klik login**

Langkah 4

Selanjutnya setelah guru berhasil login, akan muncul tampilan seperti dibawah ini:



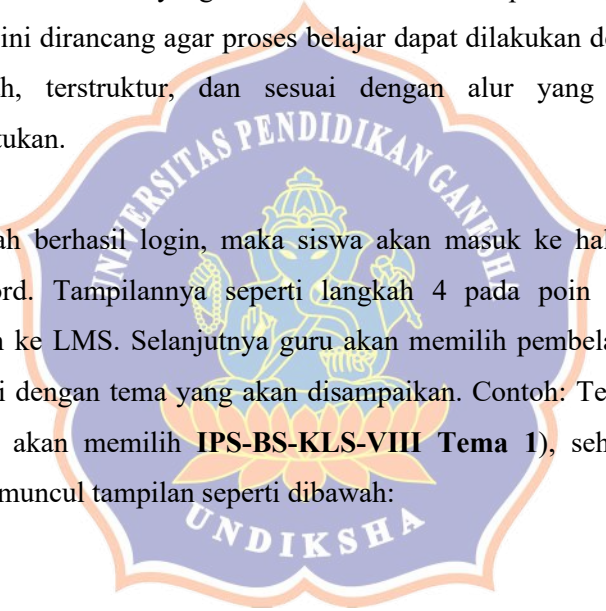
Selanjutnya silahkan pilih pembelajaran yang akan di lakukan

pada kotak merah.

2.4 Cara Mulai Pembelajaran

Cara mulai pembelajaran merupakan tahapan yang dilakukan oleh pengguna (siswa/peserta) untuk mengakses dan mengikuti materi yang tersedia dalam sistem pembelajaran. Fitur ini dirancang agar proses belajar dapat dilakukan dengan mudah, terstruktur, dan sesuai dengan alur yang telah ditentukan.

Setelah berhasil login, maka siswa akan masuk ke halaman dasbord. Tampilannya seperti langkah 4 pada poin 2.3.1. Login ke LMS. Selanjutnya guru akan memilih pembelajaran sesuai dengan tema yang akan disampaikan. Contoh: Tema 1. (guru akan memilih **IPS-BS-KLS-VIII Tema 1**), sehingga akan muncul tampilan seperti dibawah:





Pada setiap sub tema pembelajaran siswa diminta membaca, mengamati, mengerjakan dan melakukan unggah tugas pada setiap kegiatan yang ada di LMS. Adapun langkah pembelajaran yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan (10 menit)
 - Guru membuka pembelajaran di Moodle, menyampaikan tujuan dan petunjuk.
 - Siswa login dan mengerjakan pre-test
2. Kegiatan Inti (60 menit)
 - Eksplorasi: Siswa menonton video dan membaca materi yang tersedia di Moodle.
 - Diskusi: Menjawab pertanyaan guru, menyampaikan hasil presentasi di forum dan menanggapi teman dengan kalimat

yang sopan.

- Tugas: Mengunggah refleksi singkat tentang pentingnya komunikasi.
- Evaluasi: Mengerjakan quiz singkat di Moodle.

3. Penutup (20 menit)

- Guru memberi umpan balik dan menyimpulkan pembelajaran.
- Siswa menulis refleksi
- Siswa mengerjakan post test

2.5 Penilaian

Penilaian dalam Moodle merupakan fitur penting yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman dan pencapaian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Sistem ini menyediakan berbagai metode evaluasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajar, mulai dari kuis otomatis hingga penilaian tugas berbasis unggahan file.

Pada Moodle, proses penilaian terintegrasi langsung dengan aktivitas pembelajaran, sehingga setiap hasil evaluasi dapat tercatat secara otomatis dalam *Gradebook* (buku nilai). Hal ini memudahkan pengajar dalam memantau perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

2.5.1 Bentuk Penilaian dalam Moodle

Beberapa jenis aktivitas penilaian yang tersedia dalam Moodle antara lain:

a. Quiz (Kuis Online)

Digunakan untuk membuat soal pilihan ganda, benar/salah, menjodohkan, isian singkat, hingga esai. Sistem dapat melakukan penilaian otomatis untuk soal objektif.

b. Assignment (Tugas)

Peserta didik mengunggah file atau menuliskan jawaban langsung pada sistem. Penilaian dilakukan oleh pengajar dan dapat disertai umpan balik (feedback).

c. Forum Diskusi

Partisipasi peserta dalam forum dapat dinilai berdasarkan kualitas dan kuantitas kontribusi.

d. Workshop

Mendukung penilaian berbasis *peer assessment*, di mana peserta didik dapat menilai hasil kerja temannya sesuai kriteria yang ditentukan.

e. Proses Penilaian

Alur penilaian dalam Moodle secara umum adalah sebagai berikut:

- f. Pengajar membuat aktivitas evaluasi dan menentukan kriteria serta bobot nilai.
- g. Peserta didik mengerjakan kuis atau mengumpulkan tugas sesuai jadwal.
- h. Sistem melakukan koreksi otomatis (untuk soal objektif) atau pengajar memberikan penilaian manual.
- i. Nilai secara otomatis tersimpan dalam *Gradebook*.
- j. Peserta didik dapat melihat hasil nilai beserta umpan balik yang diberikan.

2.5.2 Fitur Pendukung Penilaian

- a. Moodle juga menyediakan fitur tambahan untuk mendukung proses evaluasi, seperti:
- b. Pengaturan batas waktu pengerjaan.
- c. Pengacakan soal untuk mengurangi kecurangan.
- d. Rubrik penilaian untuk memperjelas standar evaluasi.
- e. Rekap nilai dalam bentuk laporan dan ekspor data (Excel/CSV).
- f. Skala penilaian dan kategori nilai sesuai kebutuhan institusi.

Dengan sistem penilaian yang terintegrasi dan fleksibel, Moodle membantu pengajar dalam melakukan evaluasi secara efektif, transparan, dan terdokumentasi dengan baik. Selain

itu, peserta didik dapat memantau perkembangan belajarnya secara mandiri melalui akses nilai yang tersedia pada sistem.



BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Buku panduan E-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik ini disusun sebagai pedoman bagi guru dan siswa untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi secara beretika, bermakna, dan humanis melalui platform Moodle. Panduan ini memandu pengguna dalam memahami prosedur penggunaan e-modul, memanfaatkan fitur pembelajaran digital, serta menerapkan nilai teknohumanistik seperti empati, kolaborasi, tanggung jawab, dan penggunaan teknologi secara bijaksana.

Secara keseluruhan, Moodle dapat dipahami sebagai platform pembelajaran digital yang lengkap, fleksibel, dan berorientasi pada kebutuhan pendidikan masa kini. Moodle tidak hanya menyediakan sarana untuk mengelola pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan literasi digital. Dengan desain yang terbuka dan berbasis pedagogi yang kuat, Moodle menjadi fondasi penting bagi institusi pendidikan yang ingin mengimplementasikan pembelajaran teknologi secara optimal, etis, dan bermakna.

Bagi guru, panduan ini membantu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang inovatif. Bagi siswa, panduan ini memudahkan akses materi, penyelesaian aktivitas, kolaborasi, serta pengembangan berpikir kritis dan karakter positif. Dengan demikian, panduan ini diharapkan mendukung pembelajaran IPS yang adaptif, efektif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

3.2 Saran

Seiring dengan perkembangan teknologi dan dinamika kebutuhan pembelajaran, panduan ini masih memerlukan penyempurnaan secara berkala. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya masukan, kritik, dan saran dari para pengguna guna meningkatkan kualitas dan relevansi isi panduan di masa mendatang serta panduan ini perlu diperbarui secara berkala mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran.

Guru dan siswa juga disarankan terus mengembangkan kreativitas dan literasi digital, sehingga pemanfaatan Moodle dan e-modul tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan karakter dan nilai kemanusiaan. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran berbasis teknologi dapat berlangsung efektif, etis, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi seluruh

peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. (2020). *Pengembangan E-Modul dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anderson, T., & Dron, J. (2012). Learning Technology Through Three Generations of Pedagogy. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 15(2).
- Arends, R. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Arifin, Z., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle untuk Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 15–28.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Depdikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Fitria, L. (2021). Model Pembelajaran Teknohumanistik dalam Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 210–220.
- Horton, W. (2011). *E-Learning by Design* (2nd ed.). San Francisco: Pfeiffer.
- Moodle HQ. (2023). *Moodle User Documentation*. Diakses dari <https://docs.moodle.org>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

- Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Educational Design Research. Dalam T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An Introduction to Educational Design Research* (hlm. 17–50). Netherlands: SLO.
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudiarta, I. G. P., & Made, A. (2019). Pendidikan Berbasis Teknohumanistik untuk Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 144–156.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2016). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wijaya, K., & Dharma, I. M. S. (2022). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Teknohumanistik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 4(1), 32–46.

Lampiran 12
Login LMS Menggunakan Barcode
(*As Guest*)



Nama : Ni Luh Putu Yesy Anggreni
NIM : 2339011015
Program Studi : Program Studi Ilmu Pendidikan (S3)
Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

AKSES PRODUK DISERTASI (*FOR GUEST*)

E-Modul IPS Berbasis Pendidikan Teknohumanistik

Informasi Produk

Jenis Produk : E-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik
Platform : Moodle
Sasaran Pengguna : Peserta Didik SMP Kelas VIII
Isi Produk : Materi pembelajaran, video pembelajaran, aktivitas kolaboratif, evaluasi, dan penguatan literasi digital
Cara Akses : Scan QR Code menggunakan kamera HP atau aplikasi pemindai QR

Petunjuk Penggunaan

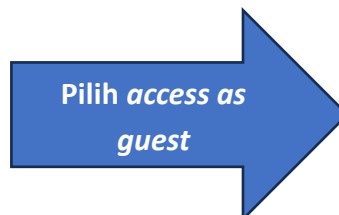
1. Buka kamera atau aplikasi QR Scanner pada telepon pintar.
2. Arahkan kamera ke **QR Code**.
3. **Klik tautan** yang muncul pada layar.
4. Pilih **Access as guest**
5. Produk e-Modul akan terbuka secara otomatis.

Scan QR Code Berikut:



SCAN

<https://teknohumanips.id/>



Log in to Moodle

Log In

[Lost password?](#)

Some courses may allow
guest access

Access as a guest

[Cookies notice](#)

Lampiran 13

Lembar Observasi



LEMBAR OBSERVASI

A. Identitas

Komponen	Keterangan
Jenis Kegiatan	Observasi pembelajaran
Waktu Studi Pendahuluan	Desember 2024
Waktu Uji Coba Produk	Agustus–November 2025
Subjek yang Diamati	Siswa kelas VIII
Fokus Observasi	Aktivitas belajar, OCB, literasi digital, penggunaan teknologi, diskusi, kerja kelompok, dan proyek pembelajaran
Observer	Peneliti

B. Tujuan

Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS, kondisi awal OCB dan literasi digital siswa, serta perubahan aktivitas siswa selama penggunaan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik.

C. Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa

No.	Aspek	Indikator	Catatan Hasil Observasi
1	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti alur pembelajaran	Pada studi pendahuluan, sebagian siswa masih pasif dan menunggu instruksi guru. Pada saat uji coba e-modul, siswa mulai lebih terarah mengikuti alur pembelajaran digital.
2	Keaktifan bertanya	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi IPS	Pada awal pembelajaran, siswa belum banyak bertanya. Setelah penggunaan e-modul, pertanyaan mulai muncul terutama saat siswa mengeksplorasi materi dan mengerjakan proyek.
3	Keaktifan menjawab	Siswa menjawab pertanyaan guru atau menanggapi pendapat teman	Beberapa siswa aktif menjawab, tetapi belum merata. Forum diskusi dalam e-modul membantu meningkatkan keberanian siswa dalam menanggapi materi.
4	Diskusi kelompok	Siswa terlibat dalam diskusi kelompok	Pada studi pendahuluan, diskusi belum berjalan optimal. Selama uji coba, siswa mulai terbiasa membagi peran dan berdiskusi untuk menyelesaikan tugas.

No.	Aspek	Indikator	Catatan Hasil Observasi
5	Pemecahan masalah sosial	Siswa menghubungkan materi IPS dengan persoalan sosial di lingkungan sekitar	Aktivitas ini belum tampak kuat pada pembelajaran awal. E-modul membantu siswa mengaitkan materi dengan isu sumber daya, lembaga sosial, dan kondisi geografis.
6	Penggunaan e-modul	Siswa mengakses materi, kuis, forum, dan tugas melalui e-modul	Pada awal uji coba, siswa masih perlu arahan teknis. Setelah beberapa pertemuan, siswa lebih mandiri dalam menggunakan fitur e-modul.
7	Refleksi pembelajaran	Siswa menyampaikan pengalaman atau kesimpulan setelah belajar	Refleksi mulai muncul setelah siswa terbiasa menggunakan e-modul, terutama setelah kegiatan diskusi dan proyek.

D. Lembar Observasi OCB Siswa

No.	Dimensi OCB	Indikator	Catatan Hasil Observasi
1	<i>Altruism</i>	Siswa membantu teman yang mengalami kesulitan memahami materi atau menggunakan e-modul	Pada studi pendahuluan, perilaku membantu teman belum merata. Selama uji coba, siswa mulai membantu teman yang kesulitan mengakses fitur e-modul atau memahami tugas kelompok.
2	<i>Conscientiousness</i>	Siswa menunjukkan tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas	Pada awalnya, beberapa siswa masih perlu diingatkan untuk menyelesaikan tugas. Selama uji coba, tanggung jawab siswa meningkat melalui alur tugas, kuis, dan proyek dalam e-modul.
3	<i>Sportsmanship</i>	Siswa menerima kendala, kritik, dan perbedaan pendapat dengan sikap positif	Pada awal uji coba, beberapa siswa masih mudah mengeluh ketika menghadapi kendala teknis. Setelah beberapa pertemuan, siswa mulai lebih mampu mencari solusi bersama teman atau guru.
4	<i>Courtesy</i>	Siswa menjaga kesopanan dalam berkomunikasi dengan guru dan teman	Forum diskusi membantu siswa belajar menggunakan bahasa yang lebih sopan dalam menanggapi pendapat teman. Guru tetap memberi arahan agar diskusi tetap tertib.
5	<i>Civic virtue</i>	Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan	Partisipasi aktif meningkat selama penggunaan e-modul. Siswa mulai terlibat dalam

No.	Dimensi OCB	Indikator	Catatan Hasil Observasi
		kelas, diskusi, dan proyek kelompok	diskusi, mengikuti kuis, dan menyelesaikan proyek kolaboratif.

E. Lembar Observasi Literasi Digital Siswa

No.	Aspek	Indikator	Catatan Hasil Observasi
1	Akses informasi digital	Siswa mampu membuka e-modul, mengakses materi, video, kuis, dan tugas	Siswa cukup cepat beradaptasi dengan penggunaan e-modul setelah mendapat arahan awal.
2	Pencarian informasi	Siswa mencari informasi pendukung pembelajaran IPS melalui sumber digital	Siswa mulai menggunakan internet untuk mencari informasi pendukung tugas, tetapi masih perlu diarahkan pada sumber yang valid.
3	Evaluasi sumber informasi	Siswa mampu memilih sumber yang kredibel dan relevan	Aspek ini masih perlu penguatan. Sebagian siswa cenderung memilih sumber yang mudah ditemukan tanpa memeriksa kredibilitasnya.
4	Etika digital	Siswa menggunakan bahasa sopan dalam forum dan mencantumkan sumber informasi	Etika komunikasi mulai berkembang melalui forum diskusi. Pencantuman sumber masih perlu dibiasakan.
5	Penggunaan teknologi untuk tugas	Siswa menggunakan teknologi untuk mengerjakan kuis, mengunggah tugas, dan menyusun proyek	Siswa mulai terbiasa menggunakan e-modul untuk kuis, pengumpulan tugas, dan proyek digital.
6	Produksi konten digital	Siswa menghasilkan laporan, presentasi, atau produk digital sederhana	Produk digital siswa mulai berkembang, tetapi kualitasnya masih bervariasi dan memerlukan bimbingan lebih lanjut.

F. Rekapitulasi Hasil Observasi

Aspek	Kondisi pada Studi Pendahuluan	Kondisi pada Uji Coba E-Modul
Aktivitas belajar	Siswa cenderung pasif, menunggu instruksi guru, dan pembelajaran masih dominan membaca materi serta latihan soal	Siswa lebih aktif mengikuti alur pembelajaran, mengakses materi, berdiskusi, mengerjakan kuis, dan menyusun proyek
OCB siswa	Kerja sama, kepedulian, tanggung jawab, sportivitas, kesopanan, dan partisipasi belum merata	OCB mulai berkembang melalui diskusi, kerja kelompok, saling membantu, dan proyek kolaboratif

Aspek	Kondisi pada Studi Pendahuluan	Kondisi pada Uji Coba E-Modul
Literasi digital	Siswa terbiasa menggunakan <i>smartphone</i> , tetapi belum terarah untuk belajar	Siswa mulai menggunakan teknologi untuk mengakses materi, mencari informasi, berdiskusi, dan membuat produk digital
Evaluasi informasi	Siswa belum terbiasa memeriksa kredibilitas sumber	Siswa mulai diarahkan untuk memilih sumber yang valid, tetapi masih membutuhkan pembiasaan
Etika digital	Penggunaan bahasa dan pencantuman sumber belum menjadi perhatian utama	Etika komunikasi mulai berkembang melalui forum, tetapi pencantuman sumber masih perlu diperkuat
Produk digital	Belum banyak aktivitas produksi konten digital	Siswa mulai menghasilkan laporan atau presentasi digital sederhana



Lampiran 14

Lembar Wawancara Studi Pendahuluan



LEMBAR WAWANCARA STUDI PENDAHULUAN

A. Identitas

Komponen	Keterangan
Jenis Kegiatan	Wawancara studi pendahuluan
Waktu Pelaksanaan	Desember 2024
Informan	Guru IPS
Lokasi	SMP Negeri di Kecamatan Denpasar Selatan
Teknik Wawancara	Wawancara semi-terstruktur
Fokus Wawancara	Kondisi pembelajaran IPS, penggunaan modul, OCB siswa, literasi digital siswa, dan kebutuhan pengembangan e-modul

B. Tujuan Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran IPS, penggunaan bahan ajar atau modul IPS, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, perkembangan *Organizational Citizenship Behavior* (OCB), kemampuan literasi digital siswa, serta kebutuhan pengembangan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik.

C. Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan Wawancara
1	Kondisi pembelajaran IPS	Pola pembelajaran yang biasa digunakan	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang selama ini Bapak/Ibu lakukan di kelas?
2		Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Bagaimana tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS?
3	Penggunaan modul/bahan ajar	Jenis bahan ajar yang digunakan	Bahan ajar atau modul seperti apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPS?
4		Kelebihan dan keterbatasan modul	Apa saja kelebihan dan keterbatasan modul IPS yang selama ini digunakan?
5		Aktivitas dalam modul	Apakah modul yang digunakan sudah memuat kegiatan diskusi, kerja kelompok, refleksi, dan pemecahan masalah sosial?
6	OCB siswa	Kerja sama dan kepedulian siswa	Bagaimana perilaku siswa dalam bekerja sama dan membantu teman selama pembelajaran IPS?
7		Tanggung jawab siswa	Bagaimana tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas individu maupun tugas kelompok?

No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan Wawancara
8		Sportivitas dan kesopanan	Bagaimana sikap siswa ketika menerima pendapat berbeda, kritik, atau kesulitan dalam kegiatan kelompok?
9		Partisipasi aktif siswa	Bagaimana partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kegiatan kelompok, dan aktivitas pembelajaran IPS?
10		Kejelasan perencanaan OCB	Apakah nilai kerja sama, kepedulian, tanggung jawab, sportivitas, dan partisipasi aktif sudah ditulis secara eksplisit dalam modul atau penilaian pembelajaran?
11	Literasi digital siswa	Penggunaan teknologi oleh siswa	Bagaimana kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi digital, khususnya <i>smartphone</i> atau internet?
12		Pemanfaatan teknologi untuk belajar	Apakah siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi untuk mencari informasi pembelajaran IPS?
13		Evaluasi sumber informasi	Bagaimana kemampuan siswa dalam memilih sumber informasi digital yang valid dan kredibel?
14		Etika digital	Bagaimana pemahaman siswa mengenai etika penggunaan informasi digital, seperti mencantumkan sumber dan menggunakan bahasa yang sopan dalam forum digital?
15	Kebutuhan pengembangan e-modul	Kebutuhan guru	Menurut Bapak/Ibu, bahan ajar digital seperti apa yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran IPS?
16		Fitur e-modul	Fitur apa saja yang perlu ada dalam e-modul IPS agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik?
17	Pendidikan teknohumanistik	Integrasi teknologi dan nilai kemanusiaan	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang pembelajaran IPS yang memadukan teknologi digital dengan nilai empati, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial?
18	Harapan guru	Dampak yang diharapkan	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik?

D. Transkrip Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS yang selama ini Bapak/Ibu lakukan di kelas?	Pembelajaran IPS selama ini masih banyak menggunakan buku teks, modul cetak, dan latihan soal. Pada beberapa pertemuan sudah dilakukan diskusi, tetapi pelaksanaannya belum selalu sistematis. Pembelajaran masih sering berpusat pada penyampaian materi, kemudian siswa diminta membaca dan mengerjakan soal.
2	Bagaimana tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS?	Keaktifan siswa belum merata. Beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi, tetapi sebagian siswa lain masih pasif dan menunggu arahan guru. Siswa biasanya lebih aktif ketika pembelajaran dikaitkan dengan contoh yang dekat dengan kehidupan mereka.
3	Bahan ajar atau modul seperti apa yang selama ini digunakan dalam pembelajaran IPS?	Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket, modul cetak, rangkuman materi, dan latihan soal. Modul tersebut membantu guru menyampaikan materi, tetapi belum banyak memuat aktivitas yang mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi masalah sosial atau menghasilkan karya pembelajaran.
4	Apa saja kelebihan dan keterbatasan modul IPS yang selama ini digunakan?	Kelebihan modul yang digunakan adalah materinya cukup membantu siswa memahami pokok bahasan IPS. Keterbatasannya, modul masih dominan berisi uraian konsep, rangkuman, dan soal latihan. Modul belum banyak menyediakan kegiatan eksplorasi, diskusi digital, refleksi, proyek kolaboratif, dan penilaian sikap sosial.
5	Apakah modul yang digunakan sudah memuat kegiatan diskusi, kerja kelompok, refleksi, dan pemecahan masalah sosial?	Modul yang digunakan sudah memuat beberapa tugas, tetapi kegiatan diskusi, kerja kelompok, refleksi, dan pemecahan masalah sosial belum tersusun secara jelas. Aktivitas tersebut biasanya dikembangkan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, bukan karena modul sudah menyediakan alur kegiatan yang lengkap.
6	Bagaimana perilaku siswa dalam bekerja sama dan membantu teman selama pembelajaran IPS?	Perilaku kerja sama dan membantu teman sudah terlihat pada sebagian siswa, tetapi belum merata. Ada siswa yang mau membantu teman dalam kelompok, tetapi ada juga yang masih bergantung pada teman yang lebih aktif. Siswa masih perlu

No.	Pertanyaan	Jawaban
		diarahkan agar pembagian tugas dan kerja sama berjalan lebih seimbang.
7	Bagaimana tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas individu maupun tugas kelompok?	Tanggung jawab siswa masih bervariasi. Beberapa siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, tetapi ada juga siswa yang perlu diingatkan. Pada tugas kelompok, masih ditemukan siswa yang kurang berkontribusi sehingga tugas lebih banyak dikerjakan oleh anggota kelompok tertentu.
8	Bagaimana sikap siswa ketika menerima pendapat berbeda, kritik, atau kesulitan dalam kegiatan kelompok?	Sebagian siswa dapat menerima pendapat teman, tetapi masih ada yang kurang sabar ketika terjadi perbedaan pendapat atau kesulitan dalam kelompok. Siswa perlu dibiasakan untuk berdiskusi secara tertib, menghargai pendapat teman, dan mencari solusi bersama ketika mengalami kendala.
9	Bagaimana partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kegiatan kelompok, dan aktivitas pembelajaran IPS?	Partisipasi siswa belum merata. Siswa yang aktif biasanya terlibat dalam diskusi kelas dan kegiatan kelompok, sedangkan siswa lain masih cenderung mengikuti saja. Pembelajaran membutuhkan media dan aktivitas yang dapat mendorong semua siswa untuk lebih berpartisipasi.
10	Apakah nilai kerja sama, kepedulian, tanggung jawab, sportivitas, dan partisipasi aktif sudah ditulis secara eksplisit dalam modul atau penilaian pembelajaran?	Nilai-nilai tersebut sebenarnya sering muncul dalam pembelajaran IPS, tetapi belum ditulis secara eksplisit dalam modul atau penilaian. Modul yang digunakan lebih banyak menilai pemahaman materi, sedangkan aspek kerja sama, kepedulian, tanggung jawab, sportivitas, dan partisipasi aktif belum menjadi fokus penilaian yang terencana.
11	Bagaimana kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi digital, khususnya <i>smartphone</i> atau internet?	Siswa sudah terbiasa menggunakan <i>smartphone</i> dan internet. Penggunaannya lebih banyak untuk komunikasi, hiburan, media sosial, dan mencari informasi umum. Penggunaan teknologi untuk kegiatan akademik atau pembelajaran masih perlu diarahkan.
12	Apakah siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi untuk mencari informasi pembelajaran IPS?	Sebagian siswa sudah dapat mencari informasi melalui internet, tetapi belum semuanya terbiasa menggunakan teknologi untuk kepentingan pembelajaran IPS. Siswa masih perlu dibimbing agar pencarian informasi tidak hanya mengambil sumber pertama yang muncul, tetapi memilih sumber yang sesuai dan dapat dipercaya.

No.	Pertanyaan	Jawaban
13	Bagaimana kemampuan siswa dalam memilih sumber informasi digital yang valid dan kredibel?	Kemampuan siswa dalam memilih sumber informasi digital masih perlu ditingkatkan. Siswa sering belum memperhatikan kredibilitas sumber, penulis, tahun, atau kesesuaian informasi dengan materi. Mereka masih membutuhkan arahan untuk membandingkan beberapa sumber sebelum menggunakan informasi.
14	Bagaimana pemahaman siswa mengenai etika penggunaan informasi digital, seperti mencantumkan sumber dan menggunakan bahasa yang sopan dalam forum digital?	Pemahaman siswa mengenai etika digital masih perlu dibiasakan. Siswa belum selalu mencantumkan sumber informasi dalam tugas. Penggunaan bahasa dalam komunikasi digital juga perlu diarahkan agar tetap sopan, sesuai konteks pembelajaran, dan tidak keluar dari topik.
15	Menurut Bapak/Ibu, bahan ajar digital seperti apa yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran IPS?	Guru membutuhkan bahan ajar digital yang tidak hanya berisi materi, tetapi juga memiliki petunjuk belajar, aktivitas eksplorasi, forum diskusi, kuis interaktif, refleksi, proyek kolaboratif, dan penilaian sikap sosial. Bahan ajar digital juga perlu mudah digunakan oleh siswa dan guru.
16	Fitur apa saja yang perlu ada dalam e-modul IPS agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik?	Fitur yang dibutuhkan antara lain materi digital, video pembelajaran, forum diskusi, kuis interaktif, tugas kelompok, refleksi, tempat unggah tugas, dan umpan balik guru. Fitur tersebut akan membantu siswa belajar lebih aktif dan membuat pembelajaran IPS lebih menarik.
17	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang pembelajaran IPS yang memadukan teknologi digital dengan nilai empati, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial?	Pembelajaran seperti itu sangat relevan dengan kebutuhan siswa saat ini. Siswa perlu mampu menggunakan teknologi, tetapi tetap diarahkan agar memiliki empati, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian sosial. IPS memang seharusnya tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga membentuk sikap sosial siswa.
18	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik?	E-modul diharapkan dapat membantu siswa belajar lebih aktif, mandiri, kolaboratif, dan bertanggung jawab. Guru juga berharap e-modul dapat membantu siswa menggunakan teknologi secara kritis, etis, dan produktif, serta mendukung pembelajaran IPS yang lebih menarik dan bermakna.

LEMBAR WAWANCARA EVALUASI PASCA-IMPLEMENTASI E-MODUL IPS BERBASIS PENDIDIKAN TEKNOHUMANISTIK

A. Identitas

Komponen	Keterangan
Jenis Kegiatan	Wawancara evaluasi pasca-implementasi
Waktu Pelaksanaan	12 November 2025
Lokasi	SMP Negeri 11 Denpasar
Informan	Guru IPS
Kode Informan	G1
Teknik Wawancara	Wawancara semi-terstruktur
Fokus Wawancara	Evaluasi penggunaan e-modul, keterlibatan siswa, OCB, literasi digital, kendala implementasi, dan kebutuhan pengembangan lanjutan

B. Tujuan Wawancara

Wawancara evaluasi pasca-implementasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan penggunaan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik setelah kegiatan penelitian. Wawancara ini bertujuan menggali tanggapan guru IPS terhadap keterlaksanaan e-modul, perubahan aktivitas belajar siswa, perkembangan *Organizational Citizenship Behavior* (OCB), perkembangan literasi digital, kendala pelaksanaan, serta saran penyempurnaan produk.

C. Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Pertanyaan Wawancara
1	Keterlaksanaan e-modul	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan e-modul berbasis Pendidikan Teknohumanistik?
2	Kesesuaian e-modul dengan pembelajaran IPS	Apakah materi dan aktivitas dalam e-modul sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS?
3	Keterlibatan siswa	Bagaimana perubahan keterlibatan siswa setelah pembelajaran menggunakan e-modul?
4	Aktivitas diskusi dan kolaborasi	Apakah e-modul membantu siswa lebih aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan proyek kolaboratif?
5	Perkembangan OCB	Bagaimana perkembangan perilaku OCB siswa setelah menggunakan e-modul?
6	Dimensi OCB	Perilaku OCB apa yang paling tampak selama pembelajaran menggunakan e-modul?
7	Literasi digital	Bagaimana perkembangan literasi digital siswa setelah menggunakan e-modul?

No.	Aspek	Pertanyaan Wawancara
8	Evaluasi informasi digital	Apakah siswa sudah lebih mampu mencari dan menggunakan sumber informasi digital secara tepat?
9	Etika digital	Bagaimana perkembangan etika digital siswa dalam forum diskusi atau tugas digital?
10	Keunggulan e-modul	Apa keunggulan utama e-modul dibandingkan bahan ajar yang biasa digunakan sebelumnya?
11	Kendala implementasi	Kendala apa yang muncul selama penggunaan e-modul?
12	Aspek yang belum optimal	Bagian apa yang masih perlu diperbaiki atau dikembangkan dari e-modul?
13	Dampak terhadap pembelajaran IPS	Bagaimana dampak e-modul terhadap suasana dan kualitas pembelajaran IPS?
14	Kelayakan penggunaan lanjutan	Apakah e-modul layak digunakan kembali dalam pembelajaran IPS berikutnya?
15	Saran pengembangan	Apa saran Bapak/Ibu untuk penyempurnaan e-modul ke depan?

D. Transkrip Wawancara

Komponen	Keterangan
Kode Informan	G1
Sekolah	SMP Negeri 11 Denpasar
Jabatan	Guru IPS
Waktu Wawancara	12 November 2025
Jenis Wawancara	Evaluasi pasca-implementasi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan e-modul berbasis Pendidikan Teknohumanistik?	Pembelajaran dengan e-modul cukup membantu karena kegiatan siswa lebih terstruktur. Guru lebih mudah mengarahkan siswa dari kegiatan awal sampai evaluasi.
2	Apakah materi dan aktivitas dalam e-modul sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS?	Materi dan aktivitas sudah sesuai. Materi IPS menjadi lebih mudah dikaitkan dengan aktivitas diskusi dan proyek yang dekat dengan kehidupan siswa.
3	Bagaimana perubahan keterlibatan siswa setelah pembelajaran menggunakan e-modul?	Keterlibatan siswa meningkat. Siswa yang biasanya pasif mulai ikut terlibat, terutama saat kegiatan kelompok dan tugas proyek.
4	Apakah e-modul membantu siswa lebih aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan proyek kolaboratif?	Ya, karena kegiatan dalam e-modul mengharuskan siswa bekerja sama. Mereka tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga berdiskusi dan menghasilkan tugas kelompok.

No.	Pertanyaan	Jawaban
5	Bagaimana perkembangan perilaku OCB siswa setelah menggunakan e-modul?	Perkembangan OCB cukup terlihat, terutama pada kerja sama dan tanggung jawab. Siswa mulai memahami bahwa keberhasilan tugas kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota.
6	Perilaku OCB apa yang paling tampak selama pembelajaran menggunakan e-modul?	Perilaku yang paling tampak adalah tanggung jawab, saling membantu, dan menghargai teman saat berdiskusi.
7	Bagaimana perkembangan literasi digital siswa setelah menggunakan e-modul?	Siswa mulai terbiasa menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar. Mereka dapat membuka materi, mengerjakan kuis, dan membuat tugas digital sederhana.
8	Apakah siswa sudah lebih mampu mencari dan menggunakan sumber informasi digital secara tepat?	Siswa mulai berkembang, tetapi masih perlu latihan dalam memeriksa kebenaran informasi dan membandingkan beberapa sumber.
9	Bagaimana perkembangan etika digital siswa dalam forum diskusi atau tugas digital?	Etika digital mulai terbentuk melalui forum diskusi. Siswa belajar menyampaikan pendapat dengan bahasa yang sopan dan menghargai jawaban teman.
10	Apa keunggulan utama e-modul dibandingkan bahan ajar yang biasa digunakan sebelumnya?	Keunggulannya adalah e-modul menggabungkan materi, aktivitas, dan penilaian. Guru bisa mengarahkan siswa pada kegiatan yang lebih aktif dan kolaboratif.
11	Kendala apa yang muncul selama penggunaan e-modul?	Kendala ada pada siswa yang masih kurang percaya diri menggunakan fitur digital tertentu. Guru perlu memberi pendampingan di awal.
12	Bagian apa yang masih perlu diperbaiki atau dikembangkan dari e-modul?	Kegiatan refleksi perlu dibuat lebih sederhana agar siswa lebih mudah menuliskan pengalaman belajarnya.
13	Bagaimana dampak e-modul terhadap suasana dan kualitas pembelajaran IPS?	Pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Siswa lebih banyak berinteraksi dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.
14	Apakah e-modul layak digunakan kembali dalam pembelajaran IPS berikutnya?	Layak, karena e-modul membantu pembelajaran menjadi lebih sistematis dan mendorong siswa aktif.
15	Apa saran Bapak/Ibu untuk penyempurnaan e-modul ke depan?	Perlu ada contoh refleksi, contoh produk digital, dan petunjuk penilaian yang mudah dipahami siswa.

Lampiran 15

Lembar Wawancara Pasca Implementasi



**LEMBAR WAWANCARA EVALUASI PASCA-IMPLEMENTASI E-MODUL
IPS BERBASIS PENDIDIKAN TEKNOHUMANISTIK**

A. Identitas

Komponen	Keterangan
Jenis Kegiatan	Wawancara evaluasi pasca-implementasi
Waktu Pelaksanaan	12 November 2025
Lokasi	SMP Negeri 11 Denpasar
Informan	Guru IPS
Kode Informan	G1
Teknik Wawancara	Wawancara semi-terstruktur
Fokus Wawancara	Evaluasi penggunaan e-modul, keterlibatan siswa, OCB, literasi digital, kendala implementasi, dan kebutuhan pengembangan lanjutan

B. Tujuan Wawancara

Wawancara evaluasi pasca-implementasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan penggunaan e-Modul IPS berbasis Pendidikan Teknohumanistik setelah kegiatan penelitian. Wawancara ini bertujuan menggali tanggapan guru IPS terhadap keterlaksanaan e-modul, perubahan aktivitas belajar siswa, perkembangan *Organizational Citizenship Behavior* (OCB), perkembangan literasi digital, kendala pelaksanaan, serta saran penyempurnaan produk.

C. Pedoman Wawancara

No.	Aspek	Pertanyaan Wawancara
1	Keterlaksanaan e-modul	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan e-modul berbasis Pendidikan Teknohumanistik?
2	Kesesuaian e-modul dengan pembelajaran IPS	Apakah materi dan aktivitas dalam e-modul sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS?
3	Keterlibatan siswa	Bagaimana perubahan keterlibatan siswa setelah pembelajaran menggunakan e-modul?
4	Aktivitas diskusi dan kolaborasi	Apakah e-modul membantu siswa lebih aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan proyek kolaboratif?
5	Perkembangan OCB	Bagaimana perkembangan perilaku OCB siswa setelah menggunakan e-modul?
6	Dimensi OCB	Perilaku OCB apa yang paling tampak selama pembelajaran menggunakan e-modul?
7	Literasi digital	Bagaimana perkembangan literasi digital siswa setelah menggunakan e-modul?

No.	Aspek	Pertanyaan Wawancara
8	Evaluasi informasi digital	Apakah siswa sudah lebih mampu mencari dan menggunakan sumber informasi digital secara tepat?
9	Etika digital	Bagaimana perkembangan etika digital siswa dalam forum diskusi atau tugas digital?
10	Keunggulan e-modul	Apa keunggulan utama e-modul dibandingkan bahan ajar yang biasa digunakan sebelumnya?
11	Kendala implementasi	Kendala apa yang muncul selama penggunaan e-modul?
12	Aspek yang belum optimal	Bagian apa yang masih perlu diperbaiki atau dikembangkan dari e-modul?
13	Dampak terhadap pembelajaran IPS	Bagaimana dampak e-modul terhadap suasana dan kualitas pembelajaran IPS?
14	Kelayakan penggunaan lanjutan	Apakah e-modul layak digunakan kembali dalam pembelajaran IPS berikutnya?
15	Saran pengembangan	Apa saran Bapak/Ibu untuk penyempurnaan e-modul ke depan?

D. Transkrip Wawancara

Komponen	Keterangan
Kode Informan	G1
Sekolah	SMP Negeri 11 Denpasar
Jabatan	Guru IPS
Waktu Wawancara	12 November 2025
Jenis Wawancara	Evaluasi pasca-implementasi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan e-modul berbasis Pendidikan Teknohumanistik?	Pembelajaran dengan e-modul cukup membantu karena kegiatan siswa lebih terstruktur. Guru lebih mudah mengarahkan siswa dari kegiatan awal sampai evaluasi.
2	Apakah materi dan aktivitas dalam e-modul sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS?	Materi dan aktivitas sudah sesuai. Materi IPS menjadi lebih mudah dikaitkan dengan aktivitas diskusi dan proyek yang dekat dengan kehidupan siswa.
3	Bagaimana perubahan keterlibatan siswa setelah pembelajaran menggunakan e-modul?	Keterlibatan siswa meningkat. Siswa yang biasanya pasif mulai ikut terlibat, terutama saat kegiatan kelompok dan tugas proyek.
4	Apakah e-modul membantu siswa lebih aktif dalam diskusi, kerja kelompok, dan proyek kolaboratif?	Ya, karena kegiatan dalam e-modul mengharuskan siswa bekerja sama. Mereka tidak hanya mengerjakan soal, tetapi juga berdiskusi dan menghasilkan tugas kelompok.

No.	Pertanyaan	Jawaban
5	Bagaimana perkembangan perilaku OCB siswa setelah menggunakan e-modul?	Perkembangan OCB cukup terlihat, terutama pada kerja sama dan tanggung jawab. Siswa mulai memahami bahwa keberhasilan tugas kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota.
6	Perilaku OCB apa yang paling tampak selama pembelajaran menggunakan e-modul?	Perilaku yang paling tampak adalah tanggung jawab, saling membantu, dan menghargai teman saat berdiskusi.
7	Bagaimana perkembangan literasi digital siswa setelah menggunakan e-modul?	Siswa mulai terbiasa menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar. Mereka dapat membuka materi, mengerjakan kuis, dan membuat tugas digital sederhana.
8	Apakah siswa sudah lebih mampu mencari dan menggunakan sumber informasi digital secara tepat?	Siswa mulai berkembang, tetapi masih perlu latihan dalam memeriksa kebenaran informasi dan membandingkan beberapa sumber.
9	Bagaimana perkembangan etika digital siswa dalam forum diskusi atau tugas digital?	Etika digital mulai terbentuk melalui forum diskusi. Siswa belajar menyampaikan pendapat dengan bahasa yang sopan dan menghargai jawaban teman.
10	Apa keunggulan utama e-modul dibandingkan bahan ajar yang biasa digunakan sebelumnya?	Keunggulannya adalah e-modul menggabungkan materi, aktivitas, dan penilaian. Guru bisa mengarahkan siswa pada kegiatan yang lebih aktif dan kolaboratif.
11	Kendala apa yang muncul selama penggunaan e-modul?	Kendala ada pada siswa yang masih kurang percaya diri menggunakan fitur digital tertentu. Guru perlu memberi pendampingan di awal.
12	Bagian apa yang masih perlu diperbaiki atau dikembangkan dari e-modul?	Kegiatan refleksi perlu dibuat lebih sederhana agar siswa lebih mudah menuliskan pengalaman belajarnya.
13	Bagaimana dampak e-modul terhadap suasana dan kualitas pembelajaran IPS?	Pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Siswa lebih banyak berinteraksi dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.
14	Apakah e-modul layak digunakan kembali dalam pembelajaran IPS berikutnya?	Layak, karena e-modul membantu pembelajaran menjadi lebih sistematis dan mendorong siswa aktif.
15	Apa saran Bapak/Ibu untuk penyempurnaan e-modul ke depan?	Perlu ada contoh refleksi, contoh produk digital, dan petunjuk penilaian yang mudah dipahami siswa.