

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran ditingkat SMA/MA dalam jurusan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai disiplin ilmu yang mengkaji masyarakat baik karakternya, problematika, strukturnya serta berbagai fenomena realita yang ada didalam masyarakat. Sehingga, materi pembelajaran sosiologi memiliki konsep-konsep dan teori yang bersifat abstrak, artinya yang diperhatikan adalah bentuk dan pola peristiwa-peristiwa dalam masyarakat. Jika guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah serta penggunaan media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran yang belum dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut dapat menyebabkan pembelajaran Sosiologi terasa monoton dan membosankan sehingga dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sosiologi sehingga berdampak pada tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, peserta didik akan lebih tertarik dengan sosiologi serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat konsep, teori, serta contoh dalam materi sosiologi.

Hal di atas juga terjadi di SMA Negeri 33 Jakarta. SMA Negeri 33 Jakarta merupakan sekolah menengah atas yang memiliki tiga

kelas peminatan jurusan IPS. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru pengampu mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS di SMAN 33 Jakarta, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman dan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sosiologi sehingga mempengaruhi hasil belajar sosiologi yang rendah. Diantaranya fakta pertama dari faktor kesenjangan yang terjadi yaitu penerapan metode belajar mengajar pada awal pertemuan yang dilakukan oleh guru dalam menjelaskan materi pelajaran Sosiologi masih dengan metode ceramah sehingga proses belajar terkesan monoton. Selain itu, kesenjangan yang terjadi pada pembelajaran Sosiologi adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran Sosiologi masih terbatas dan kurang bervariasi, guru dalam menjelaskan materi hanya memanfaatkan media buku cetak teks pelajaran sosiologi dan penggunaan slide PPT.

Faktor kesenjangan yang ditemukan selanjutnya adalah penggunaan slide powerpoint pun dirasa masih kurang untuk dapat memberikan pemahaman materi kepada siswa dikarenakan guru masih belum mencoba untuk membuat media powerpoint yang bersifat interaktif. Selama pembelajaran berlangsung powerpoint yang digunakan sebagai bahan ajar hanya berisi materi-materi bacaan yang menumpuk. Terkadang guru memanfaatkan video yang diambil dari *youtube* tetapi guru hanya memberikan sebagai

sumber rujukan belajar mandiri untuk siswa saja tanpa menjelaskan kembali dan video yang diberikan biasanya berdurasi yang bisa mencapai lebih dari 10 menit sehingga dengan tanyangan video yang berdurasi panjang ini siswa akan merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam menangkap bahasa atau konsep dari materi yang dijelaskan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu Sosiologi, juga ditemukan bahwa adapun salah satu materi Sosiologi yakni materi pada “Kelompok Sosial” pada KD 3.1 dan 4.1 materi kelompok sosial ini dalam silabus mata pelajaran sosiologi kelas XI merupakan bab pertama dalam mata pelajaran sosiologi di semester 1. Pada sub-topik kelompok sosial ini mempelajari tentang konsep dan teori tentang ragam terjadinya pembentukan pengelompokan sosial dalam masyarakat yang seharusnya dalam menyajikan materi tersebut harus secara variasi yang baik dengan menggunakan media pembelajaran yang relevan. Pada materi kelompok sosial ini memuat beberapa sub-topik pembahasan yang memerlukan visualisasi yaitu¹

(1) Dasar-dasar Pembentukan Kelompok Sosial; (2) Berbagai Bentuk Dan Jenis Kelompok Sosial; (3) Konsep Dan Teori Partikularisme Kelompok; (4) Konsep Dan Teori Eksklusivisme

¹ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Semester Ganjil SMA Negeri 33 Jakarta

Kelompok; (5) Menalar Tentang Terjadinya Pengelompokan Sosial Di Masyarakat Dari Sudut Pandang dan Pendekatan Sosiologi.

Dari permasalahan yang diuraikan di atas tersebut, akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di SMAN 33 Jakarta ini terdapat 3 (tiga) kelas XI IPS yaitu: XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 yang dimana ditemukan permasalahan menurunnya hasil belajar siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terjadi di dua kelas IPS yang ada di SMA Negeri 33 Jakarta yaitu kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 dapat dilihat dari tabel berikut dibawah ini :

Tabel 1.1 Data Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 33 Jakarta pada materi kelompok sosial Sosiologi

No.	Kelas	KKM	Rata-Rata Nilai
1.	XI IPS 1	75	77
2.	XI IPS 2	75	59
3.	XI IPS 3	75	66

Dari hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 33 Jakarta pada mata pelajaran Sosiologi semester 1 (ganjil) materi Kelompok Sosial di atas bersumber dari rekapitulasi data hasil belajar ulangan harian siswa yang di data oleh guru yang mengampu mata pelajaran sosiologi di seluruh kelas XI IPS di SMA Negeri 33 Jakarta. Sehingga apabila dilihat dari data hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Sosiologi materi Kelompok Sosial ini, terlihat hanya XI IPS

1 saja yang rata-rata nilai kelasnya lulus dari KKM, sedangkan XI IPS 2 dan XI IPS 3 mengalami penurunan hasil belajar yang sangat jauh di bawah angka kriteria ketuntasan minimal (KKM). Fakta yang ditemukan bahwa masih terdapat dua kelas XI IPS yang hasil belajar rata-rata siswanya pada materi kelompok sosial ini memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, sehingga dari permasalahan tersebut perlunya pembaharuan terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru agar lebih interaktif dalam memfasilitasi pembelajaran Sosiologi pada materi Kelompok Sosial untuk dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka salah satu upaya untuk membantu menyelesaikan permasalahan kesulitan dalam pemahaman konsep serta penguasaan konsep dan teori sosiologi yang diberikan kepada siswa diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif, praktis, menarik untuk dipelajari, menyenangkan, dan mudah dipahami peserta didik. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, guru hendaknya menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi digunakan untuk menyalurkan pesan². Media

² Risnawati., Amir, Z., & Sari, N. (2018). *The Development Of Learning Media Based On Visual, Auditory, And Kinesthetic (VAK) Approach To Facilitate Students' Mathematical Understanding Ability*. Journal Of Physics

pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan dapat dipandang sebagai salah satu alternatif strategi yang efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal kompleks dapat dikonkretkan. Sehingga dengan penggunaan media secara signifikan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Pemakaian media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa³. Djamarah (2010) dalam Rini Sefriani berpendapat bahwa media berperan dalam proses pembelajaran, karena dalam peristiwa tersebut ketidakjelasan materi yang disajikan dapat terbantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Selain itu, media pembelajaran juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan informasi.⁴

Pada jurnal penelitian terdahulu yang dilakukan Nurul Audie tahun 2019 tentang Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil

³ Gunawan dan Ritonga, Asnil Aida, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*, (Jakarta : Rajawali, 2020), hlm. 12.

⁴ Sefriani, R., Radyuli, P., N., & Sepriana, R. (2021). Design And Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor. *International Journal Of Education*, Vol. 1, No. 1.

Belajar Peserta Didik didapatkan hasil pembahasan yang menyatakan penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu pendidik memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesiensikan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan dapat mengstimulus otak siswa untuk belajar, siswa cenderung tidak bosan jika menggunakan media dalam pembelajaran.⁵

Penulis juga melakukan wawancara dengan siswa kelas XI IPS di SMAN 33 dari hasil wawancara bersama siswa kelas XI IPS di SMAN 33 Jakarta yang mendapatkan nilai ulangan harian pada materi kelompok sosial kurang dari KKM, terdapat beberapa faktor penyebab yang membuat mereka terkadang kesulitan dalam memahami dan mengingat teori serta contoh-contoh yang terdapat dalam materi sehingga mempengaruhi hasil belajarnya yaitu karena sumber belajar yang diberikan guru masih terbatas hanya berupa buku cetak pelajaran dan slide PPT yang terkadang berisi terlalu banyak bacaan materi sehingga mereka harus merangkumnya kembali ke dalam bahasa mereka sendiri agar mudah dimengerti dan hanya membantu mereka untuk memahami materi pada saat pelajaran berlangsung saja. Selain itu, menurut mereka di setiap

⁵ Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik". Vol.2, No.1, 2019. Hlm, 594.

materi pada mata pelajaran Sosiologi terdapat konsep dan teori yang bersifat abstrak sehingga ketika mendapatkan penugasan berkelompok untuk membuat presentasi hasil diskusi mereka masih kesulitan dalam mencari sumber belajar lainnya yang mudah dipahami oleh mereka dan pada saat belajar sendiri mereka merasa kesulitan jika hanya mengandalkan media pembelajaran berupa buku teks pelajaran saja karena penjabaran pada buku memiliki kebahasaan yang rumit dan tidak bisa hanya sekali baca saja langsung dimengerti.

Selanjutnya, hasil wawancara bersama siswa kelas XI IPS di SMAN 33 Jakarta juga didapatkan hasil mengenai pendapat mereka tentang media pembelajaran yang cocok untuk memfasilitasi mereka belajar. Siswa sebagai narasumber memilih media pembelajaran untuk belajar adalah media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mudah diakses oleh mereka. Rata-rata dari mereka memberikan alasan karena mereka menyukai membaca materi pelajaran dengan penyajian materi yang menarik dan disediakan juga dengan adanya video pembelajaran yang bisa mereka akses serta kuis interaktif sebagai latihan soal untuk menguji pemahaman materi mereka. Menurut mereka belajar dengan media pembelajaran yang interaktif seperti itu dapat memudahkan mereka dalam memahami serta mengingat teori-teori dan contoh yang ada pada setiap materi karena tidak membosankan dan memberikan penyajian materi yang

bervariatif sehingga dapat memudahkan mereka untuk lebih memahami materi dan video pembelajaran yang tersedia tersebut juga dapat diputar berulang-ulang jika dirasa masih belum memahami materi.

Terlepas dari tuntutan nilai, siswa yang aktif terlibat di dalam proses belajar dapat mengkonstruksi sendiri pemahamannya. Maka dari itu, untuk mengoptimalkan pembelajaran pada materi Sosiologi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman siswa tentang fenomena dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, maka perlu juga adanya teori belajar pendukung yang cocok yaitu dengan menerapkan teori belajar Robert M. Gagne. Pandangan belajar menurut Gagne hendaknya mampu menimbulkan peristiwa belajar (*instructional events*) dengan urutan yaitu:⁶ (1) menimbulkan minat dan memusatkan perhatian agar peserta didik siap menerima pelajaran (*Gaining Attention*); (2) menyampaikan tujuan pembelajaran (*Informing Learner Of The Objective*); (3) mengingat kembali konsep yang telah dipelajari sebelumnya (*Stimulating Recall Of Prerequisite Learning*); (4) menyampaikan materi pembelajaran (*Presenting The Stimulus Material*); (5) memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar (*Providing Learning Guidance*); (6) membangkitkan timbulnya unjuk kerja peserta didik (*Eliciting The*

⁶ Amalia, Tria dan Wahyuni, A. (2023). "Effectiveness Implementation Of Gagne's Learning Theory With Combination Problem –Solving Approach To Ability Think Critical Student". *Mathematics Education Journals*, Vol. 7, No.1. hlm, 32.

Performance); (7) memberikan umpan balik tentang kebenaran pelaksanaan tugas atau penguatan (*Providing Feedback About Performance Correctness*); (8) mengevaluasi hasil belajar (*Assessing The Performance*); dan (9) memperkuat retensi dan transfer belajar (*Enhancing Retention And Transfer*). Peneliti akan mengacu pada konsep teori belajar model *nine instructional events* Gagne dalam pengembangan media yang akan dikembangkan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan belajar di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menyajikan dan memvisualisasikan komponen-komponen materi menjadi lebih jelas, praktis, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media yang berbasis teknologi, seperti PPT Interaktif, Modul Elektronik interaktif, games online, video pembelajaran interaktif, dan beberapa aplikasi android yang di desain secara interaktif. Berdasarkan jenis media berbasis teknologi tersebut maka, jenis media yang dapat menyajikan dan memvisualisasikan komponen materi menjadi lebih jelas, variatif, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik yakni Modul Elektronik interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di internet ketika melakukan search terkait Modul Elektronik pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI yang akan muncul hanya beberapa yang bisa

diakses secara umum dan terdapat media yang kurang lengkap dalam menyajikan materinya. Oleh karena itu, dalam pengembangan modul elektronik yang akan dilakukan diperlukan sebuah inovasi, salah satu inovasinya adalah modul elektronik *hypercontent*. Alasan dengan mengambil mata pelajaran Sosiologi kelas XI ini karena fakta kesenjangan yang ditemukan yaitu kurangnya hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 33 Jakarta pada salah satu materi yaitu kelompok sosial dan belum pernah digunakannya media pembelajaran modul elektronik *hypercontent* dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI di SMAN 33 Jakarta. Selain itu, belum banyak ditemukan di modul elektronik *hypercontent* mata pelajaran sosiologi kelas XI ini.

Modul *hypercontent* merupakan bahan ajar yang variatif karena dipadukan dengan *hypertext*, *hyperlink*, dan *hypermedia* sehingga dapat memperkaya isi materi dalam modul yang akan dikembangkan. Yang menjadi ciri dari *hypercontent* adalah materi yang diambil dari dunia maya, sehingga di dalam modul *hypercontent* memanfaatkan *opensource* yang kemudian digunakan sebagai sumber belajar, yang biasanya berupa pemanfaatan tools/icons untuk digunakan pada hal-hal berikut ini, yaitu : (1) Pemanfaatan berbagai laman website, (2) Penggunaan hypertexts, (3) Penggunaan kode respon cepat (*quick response*, QR code), (4)

Penggunaan saluran video *youtube* dan *cloud computing*.⁷ Isi modul *hypercontent* yang akan dikembangkan oleh peneliti, akan berisikan penyajian materi, rujukan video pembelajaran, serta kuis interaktif berbagai latihan soal. Berbagai macam konten yang terdapat dalam e-modul tersebut dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan internet. Kelebihan dari modul elektronik *hypercontent* adalah kebebasan dari pembaca untuk membaca atau mempelajari materi lebih dalam yang terdapat pada modul tersebut tanpa harus mengikuti urutan atau susunan materi untuk dipelajari dan materi dapat diakses secara online atau daring.⁸ Penggunaan modul elektronik berbasis *hypercontent* ini diharapkan siswa termotivasi dan tertarik mempelajari materi-materi pada mata pelajaran Sosiologi secara mandiri dan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan di atas, pengembang tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sebelumnya tidak dimanfaatkan oleh guru Sosiologi kelas XI IPS di SMAN 33 Jakarta dalam pembelajaran Sosiologi, yaitu Modul Elektronik *Hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XI di SMAN 33 Jakarta. Pengembang memutuskan untuk

⁷ Shania, Anisya Ikhlas dan Fajar Arianto. "Pengembangan Modul Pembelajaran Hypercontent Materi Konsep Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia Bagi Siswa Kelas VII SMP Nusantara Krian". Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.12, No.6, 2022.

⁸ Harahap, Maria. "Pengembangan E-Modul Berbasis Hypercontent Pada Mata Kuliah Pengelolaan Usaha Busana". Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.5, No.6, 2022. H, 1619.

mengembangkan Modul Elektronik *Hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi dikarenakan dari fakta yang ditemukan dimana siswa kelas XI di SMAN 33 Jakarta membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman materi kelompok sosial yang bisa diakses dengan mudah melalui perangkat laptop maupun perangkat pendukung seperti *smartphone* sehingga siswa dapat menggunakannya untuk belajar mandiri tanpa harus ada bimbingan langsung dari guru. Dengan adanya Modul Elektronik *Hypercontent* sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi pada pembelajaran Sosiologi kelas XI di SMAN 33 Jakarta.

Penelitian pengembangan dengan judul “**Pengembangan E-Modul *Hypercontent* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI Di SMAN 33 Jakarta**” akan dilakukan dalam latar belakang tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan Modul Elektronik *Hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA?
2. Bagaimana kelayakan produk Modul Elektronik *Hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, penelitian ini memfokuskan pada salah satu masalah yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Media

Peneliti memfokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Modul Elektronik *Hypercontent*.

2. Materi

Materi pada produk media pembelajaran Modul Elektronik *Hypercontent* ini yaitu materi yang terdapat pada mata pelajaran sosiologi semester I

3. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAN 33 Jakarta.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan Modul Elektronik *Hypercontent* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA. Selain itu, Modul Elektronik *Hypercontent* ini dapat digunakan sebagai bahan belajar pendukung mata pelajaran Sosiologi.

Memperkuat & Memartabatkan Bangsa

E. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan dari tujuan penelitian di atas, diharapkan penulisan penelitian dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, yaitu :

1. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memfasilitasi guru Sosiologi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu serta mempermudah dalam menyampaikan materi Sosiologi kelas XI SMA kepada siswa. Maka dari itu, diharapkan proses pembelajaran ini menjadi menarik dan efektif.

2. Bagi Siswa

a) Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan siswa mampu menyerap dan memahami materi yang disajikan dengan lebih mudah.

b) Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam materi kelompok sosial.

3. Bagi Peneliti

a) Menambah pengetahuan secara teoritis dan praktis dalam mengembangkan Modul Elektronik *Hypercontent*.

*Memcerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

- b) Menumbuhkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan produk bahan ajar dengan ide-ide baru yang lebih kreatif.



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*