

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas atau SMA, acuan pada kurikulum yang diberlakukan pada setiap SMA. Kurikulum sekolah di dalamnya terdapat standar isi (SI), yang dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006, yang terdiri dari dasar kurikulum, struktur kurikulum, beban belajar dan kalender akademik. Setiap sekolah tentunya menerapkan kurikulum yang berbeda, hal itu bisa disebabkan oleh sarana dan prasarana yang dimiliki oleh setiap sekolah berbeda beda.

Sekolah menengah atas adalah salah satu pendidikan formal di Indonesia. Jenjang pendidikan sekolah dimulai dari kelas 10 sampai kelas 12 dengan umumnya siswa berusia 15 sampai 18 tahun. Pada Sekolah Menengah Atas terbagi menjadi beberapa jurusan seperti IPA, IPS, dan Bahasa yang disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Pada SMA Diponegoro hanya ada dua jurusan yaitu IPA dan IPS. Mata pelajaran IPA yang diwajibkan untuk dipelajari oleh siswa adalah kimia, fisika dan biologi, sedangkan mata pelajaran IPS yang diwajibkan di SMA yaitu sejarah, sosiologi, geografi dan ekonomi. SMA diponegoro juga terdapat *smartclass* di mana dalam kelas tersebut menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

Mata pelajaran sosiologi belum diajarkan dari jenjang SMP sedangkan dalam SMA terutama kelas 10 mata pelajaran sosiologi baru mengajarkan hal-hal mendasar mulai dari definisi sampai pada sejarah sosiologi dan contoh-contoh dalam masyarakat.

Ilmu sosiologi merupakan ilmu sosial yang mempelajari setiap kehidupan manusia. Ilmu sosiologi memiliki objek kajian yang berupa kehidupan manusia. Sosiologi berasal dari Bahasa Yunani yaitu, “*socius*” yang berarti “masyarakat” dan “*logos*” yang berarti “ilmu”. Sosiologi merupakan ilmu yang membicarakan apa yang terjadi saat ini, khususnya pola hubungan dalam masyarakat, serta berusaha mencari pengertian umum, rasional, empiris, dan bersifat umum. Istilah sosiologi pertama kali dikemukakan oleh ahli filsafat, moralis dan sosiolog yang berkebangsaan Prancis Auguste Comte yang dalam bukunya *Cours de Philosophie Positive*. Latar belakang sosial lahirnya sosiologi adalah perubahan masyarakat di Eropa Barat akibat revolusi industri (Inggris) dan Revolusi Prancis. revolusi itu berpengaruh ke seluruh dunia. Gejolak Abad revolusi itu menggugah para ilmuwan pada pemikiran bahwa perubahan masyarakat harus dapat dianalisis. Sejak abad ke-19, sejumlah ilmuwan menyadari perlunya secara khusus mempelajari kondisi dan perubahan sosial. Para ilmuwan berupaya membangun suatu teori sosial berdasarkan ciri-ciri hakiki masyarakat pada tiap tahap peradaban manusia. Untuk membangun teori itu, perhatian mereka tercurah pada perbandingan masyarakat dan peradaban manusia dari

masa ke masa. Adapun metode-metode sosiologi yang digunakan untuk memudahkan kita dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau kegiatan. Metode sosiologi menggunakan metode ilmiah dalam mempelajari gejala-gejala alamiah khususnya gejala kemasyarakatan. Teknik dasar dalam metode ilmiah adalah observasi ilmiah atau penalaran (Depdiknas, 2003: 2).¹ Manfaat dalam mempelajari mata pelajaran sosiologi sangat banyak bagi siswa salah satunya adalah dapat memahami fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat yang berkaitan dengan kehidupan sosial dalam manusia, selain itu dapat mengenal fenomena-fenomena dalam masyarakat dan beradaptasi, dapat juga sebagai landasan dalam penelitian dan riset.

Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang menganggap mata pelajaran ini sulit karena pelajaran sosiologi di dalamnya bersifat konsep dan hafalan, sehingga banyak siswa yang kurang tertarik untuk mempelajarinya apalagi jika dalam pembelajaran di kelas hanya di sampaikan dengan metode ceramah dan media PPT yang di dominasi dengan teks saja.

Hal tersebut juga dirasakan di SMA Diponegoro 1 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Wahyu selaku guru mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA Diponegoro 1 Jakarta, beliau mengungkapkan bahwa ada beberapa materi dalam mata pelajaran sosiologi yang memerlukan media pembelajaran untuk

¹ p4tkipa.kemdikbud.go.id/p4tkipa/assets/upload/smakimia/l.pdf Diakses, 15 April 2022.

dapat memfasilitasi siswa salah satu contohnya adalah materi Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan di kelas X , materi ini bisa dibilang salah satu materi dasar yang cukup rumit karena berkaitan dengan konsep-konsep dimana siswa biasanya menghafal dan diarahkan untuk mengilustrasikan konsep-konsep yang ada selain itu juga dirasa perlu adanya visual untuk menunjang ilustrasi. Hasil ujian formatif yang didapatkan bervariasi dan cenderung kurang memuaskan, ada yang sudah sesuai dengan standar KKM ada juga yang masih di bawah KKM, dan masih harus mengikuti remedial. KKM yang ditetapkan di SMA Diponegoro 1 Jakarta yaitu 78. Selain itu menurut bapak Wahyu Dwi Prasetya S.Pd, siswa-siswa di *smartclass* X SMA diponegoro memiliki gaya belajar yang beragam seperti visual, auditory dan kinestetik dan menurut beliau akan lebih efektif jika ada media pembelajaran yang dapat mencakup semua gaya belajar tersebut ditambah materi yang diajarkan dalam pembelajaran sosiologi yakni sosiologi sebagai ilmu pengetahuan mempunyai banyak materi pembelajaran yang membutuhkan visual, konsep-konsep yang membutuhkan ilustrasi dan penjelasan mendetail tentang materi yang ada.

Mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam jurusan IPS. Sebagai mata pelajaran di SMA Diponegoro, pembelajaran untuk mata pelajaran sosiologi juga dilakukan secara *synchronous* atau dengan tatap muka sedangkan untuk media pembelajaran hanya menggunakan buku cetak, modul teks dan *power*

point berbasis teks saja dengan beberapa gambar visual. Menurut bapak Wahyu Dwi Prasetya S,Pd, hal tersebut menjadi salah satu penyebab kurangnya kemauan belajar dan pemahaman akan materi yang kurang memuaskan di SMA Diponegoro 1 Jakarta. Penggunaan bahan ajar selama mata pelajaran sosiologi hanya menggunakan buku dalam format word dan juga modul dalam bentuk word, selain itu dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah di kelas dan sedikit menggunakan PPT saja.

Hal itu terjadi karena dalam mata pelajaran sosiologi terdapat banyak tujuan pembelajaran yang seharusnya mendorong siswa untuk dapat mempelajari banyak konsep dan teori. Penggunaan modul berbasis teks dirasa kurang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran karena dibutuhkannya sebuah bahan ajar yang mampu memfasilitasi baik dari segi teks, audio, visual maupun ilustrasi untuk sosiologi. Permasalahan lain yang siswa juga rasakan adalah media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena hanya berbasis teks saja dan cenderung membosankan sehingga kurang dapat membantu belajar siswa secara mandiri sedangkan pembelajaran di kelas juga hanya dilakukan dengan ceramah dan PPT saja. Padahal dengan adanya berbagai media tersebut pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.

Menurut Mulyo (2012: 2) Pembelajaran yang efektif apabila kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan sesuai pada perencanaan awal.

Pembelajaran dikatakan efektif ketika siswa dapat menyerap materi pelajaran dan efisien. Hal tersebut membuat banyak siswa yang merasa cepat bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran terlebih dalam pembelajaran siswa hanya diberikan modul yang berbasis teks saja dan tugas yang diberikan banyak menggunakan visual. Hal ini berdampak pada banyaknya siswa yang tidak bersemangat ketika mengikuti pelajaran sosiologi dan merasa bingung ketika tugas diberikan, sehingga proses pembelajaran ketika kelas menjadi kurang maksimal.²

Perkembangan teknologi di era digital 4.0 membuat banyak bidang lebih memanfaatkan teknologi dan informasi. Salah satunya dalam bidang pendidikan banyak penerapan teknologi dan informasi dalam pembelajaran di kelas guna memfasilitasi pembelajaran di kelas. Tercatat menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia per tanggal 23 Maret 2021 ada 78% satuan pendidikan di Indonesia yang melakukan pembelajaran mulai menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi baik perangkat keras maupun perangkat lunak.³ Hal tersebut yang membuat perkembangan teknologi dan informasi diharapkan dapat diterapkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah

² Suyanto. 2018. Penerapan *Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Pesawat Sederhana pada Siswa Kelas V SD 8 Gondosari*. Jurnal Prakarsa Pedagogia. UPT Pendidikan Kecamatan Grobogan. Vol.1 No.2. Hal. 196-204

³ <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/04/01/78-sekolah-di-indonesia-masih-belajar-jarak-jauh> sumber data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia diakses pada 17 April 2022.

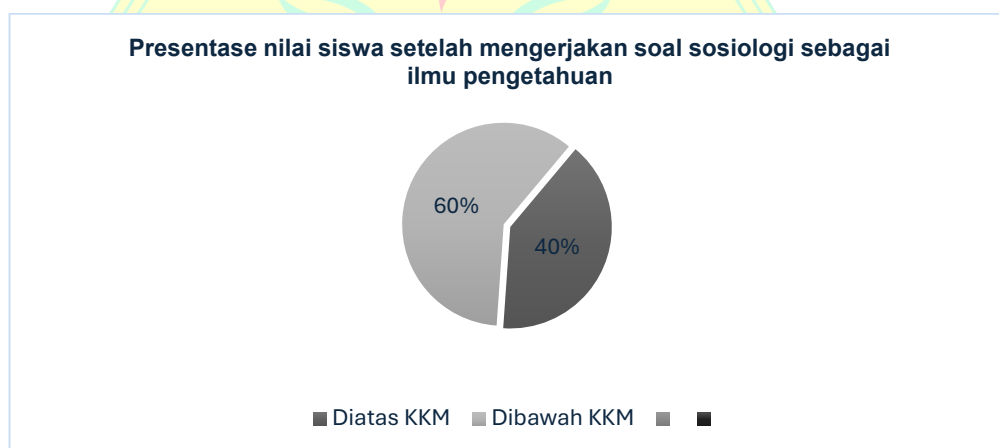
khususnya pada pembelajaran di kelas. Adanya teknologi yang semakin maju hendaknya dapat membantu dalam pembelajaran di kelas terutama dalam pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka.

Pembelajaran di era perkembangan teknologi dalam penelitian Dilla,dkk tahun 2020 adalah cara baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik berupa gawai atau laptop juga menggunakan perangkat lunak dengan berbagai macam media seperti video, audio dan visual dalam penyampaiannya dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas.⁴ Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi juga ikut membuat berkembangnya pembelajaran di kelas menggunakan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi baik perangkat keras maupun lunak. Di SMA Diponegoro khususnya terdapat program *smartclass* dimana kelas yang diadakan lebih banyak memanfaatkan *smartphone* atau gawai menurut Bapak Wahyu Dwi Prasetya S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah bagian Kesiswaan dan Kurikulum, pembelajaran di SMA Diponegoro 1 Jakarta khususnya di *smartclass* masih kekurangan media pembelajaran yang dikira sesuai dengan perangkat pembelajaran yang disediakan di kelas. Seperti contoh dalam pembelajaran sosiologi materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan yang menurut wawancara dengan Bapak Wahyu Dwi Prasetya S.Pd,

⁴ Dila, W., Sari, M., Hurriyah. 2020. *Efektifitas E-modul Berbasis Problem Solving Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik*. Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA. 6(2): 180-189

seharusnya membutuhkan media pembelajaran untuk beberapa mata pelajaran yang termasuk kedalam program *smartclass* tidak hanya teks, tapi bisa terdapat visual dan juga mungkin video tetapi karena kendala kekurangan SDM untuk membuat media pembelajaran, siswa hanya diberikan modul berbasis teks dengan format PDF saja.

Permasalahan yang diuraikan di atas, ternyata berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas X di SMA Diponegoro 1 Jakarta yang mana ketika 15 siswa kelas X diberikan 10 sosiologi sebagai ilmu pengetahuan hanya beberapa siswa saja yang mendapat nilai di atas 78 yang dapat dilihat dari gambar diagram di bawah ini:



Gambar 1. 1 Data Nilai Siswa Kelas X SMA Diponegoro 1 Jakarta

Data nilai siswa kelas X di SMA Diponegoro 1 Jakarta pada mata pelajaran sosiologi sebagai ilmu pengetahuan di atas bersumber dari peneliti bersama guru yang memberikan test untuk mengetahui pemahaman siswa tentang sosiologi sebagai ilmu pengetahuan dengan 10 soal pilihan ganda yang mewakili masing-masing materi yang ada

di dalam sosiologi sebagai ilmu pengetahuan, terlihat pada materi Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan dari 15 siswa yang mengerjakan hanya 6 siswa atau 40% yang mendapatkan nilai di atas KKM dengan 9 atau 60% siswa mendapat nilai di bawah KKM. Angka kriteria ketuntasan yang ditentukan oleh pihak SMA 1 Diponegoro Jakarta adalah 78. Fakta yang ditemukan bahwa ternyata dari materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan masih banyak siswa yang kurang memahami materi tersebut walaupun ada beberapa anak yang mendapatkan nilai di atas KKM. Guru mengharapkan adanya perbaikan khususnya selain belajar di sekolah siswa dapat belajar mandiri di rumah, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang interaktif untuk dapat membantu dalam memecahkan masalah yang ada salah satunya untuk menambah pemahaman siswa dan membantu belajar mandiri.

Pada sosiologi sebagai ilmu pengetahuan berisi beberapa materi pembahasan yaitu (1) Konsep sosiologi sebagai ilmu pengetahuan, (2) Posisi sosiologi dan ilmu sosial, (3) Ciri-ciri sosiologi, (4) Sifat dan hakikat sosiologi. Dari keempat topik pembahasan pada materi Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan perlu disajikan dengan visual yang relevan di setiap topiknya pembahasannya serta diintegrasikan dengan interaktif guna menarik perhatian dan sesuai dengan gaya belajar siswa kelas X SMA Diponegoro 1 Jakarta untuk belajar mandiri dan meningkatkan semangat belajarnya dalam mempelajari materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan saat pelaksanaan pembelajaran tatap muka

di kelas melalui media pembelajaran yang tepat, teknologi Pendidikan menurut AECT yakni: *“Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”*.⁵

Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat. Mengembangkan *e-modul* merupakan salah satu cara untuk dapat memfasilitasi belajar dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola, proses dan sumber daya teknologi secara tepat sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa dan tercapainya tujuan belajar dari suatu pembelajaran di kelas.

Melihat permasalahan yang ada pada penelitian ini. Dapat dilihat terdapat peran *e-modul* yang diperlukan dalam upaya untuk memfasilitasi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. *E-modul* juga banyak digunakan dalam rangka membangun suatu pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat digunakan sebagai sumber belajar yang sesuai bagi siswa di kelas.

⁵ Dewi Salma Prawiradilaga. 2016. *Wawasan Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada media Group. Hlm 31

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Laila Mufida, Marianus Subandowo dan Wawan Gunawan (2022) mengemukakan bahwa pengembangan modul sosiologi pada pembelajaran sosiologi pada siswa SMA kelas X di Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari yang awalnya nilai rata-ratanya 81,0 menjadi 83,5. Selain itu setelah dilakukan uji kelayakan modul yang dikembangkan mendapatkan predikat valid (layak), efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran sosiologi.⁶ Hasil penelitian lainnya dilakukan juga oleh Nita Sunarya, Herawati dan Ali Muhtadi (2018) melalui penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA* yang mana dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa e-modul yang dikembangkan mendapatkan hasil valid (layak), efektif dan efisien untuk digunakan di dalam pembelajaran sosiologi dengan memperoleh tanggapan dari guru dan siswa yaitu masing-masing sebesar 90%⁷.

Penelitian dalam Jurnal Internasional berjudul *Developing an Interactive Sociology E-Module for Salt Hydrolysis Material to Face the Covid-19 Pandemic* yang dilakukan oleh Mazidah pada tahun 2020. Didapatkan fakta bahwa peneliti yang melakukan penelitian pada

⁶ Laila Mufida, Marianus Subandowo, Wawan Gunawan.2022." *Pengembangan Modul Sosiologi Pada Pembelajaran Sosiologi Materi Gejala Sosial Pada Siswa SMA kelas X di Surabaya*". Jurnal UNY- Universitas Negeri Yogyakarta.

⁷ Nita Sunarya Herawati, Ali Muhtadi. 2018.*Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA*. Jurnal. stkipggritungagung.

pembelajaran sosiologi dengan tujuan untuk mengembangkan modul interaktif mata pelajaran sosiologi yang mana modul tersebut akan digunakan sebagai bahan ajar utama pembelajaran sosiologi. Bahan ajar digunakan untuk pembelajaran mandiri siswa di rumah mendapatkan hasil bahwa modul interaktif untuk mata pelajaran sosiologi dapat digunakan dan mendapat predikat “layak” serta di rasa oleh ahli materi dan juga responden efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran sebagai bahan ajar. Sebagai contoh bahan ajar yang digunakan untuk belajar mandiri dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka dapat juga membantu belajar mandiri siswa dan pembelajaran di kelas.⁸

Media pembelajaran dalam bentuk e-modul dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang ada pada SMA Diponegoro 1 Jakarta karena dirasa dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi dalam proses pembelajaran sosiologi di SMA Diponegoro 1 Jakarta. Selain itu penggunaan e-modul dalam pembelajaran sosiologi di khususnya dengan program *smartclass* SMA Diponegoro 1 Jakarta juga belum pernah digunakan. Di dalam e-modul tersebut terdapat berbagai fitur dan juga visual yang jelas tentang materi yang nantinya akan dipelajari yaitu sosiologi sebagai ilmu pengetahuan sehingga diharapkan pembelajaran sosiologi khususnya sosiologi sebagai ilmu pengetahuan

⁸ Mazidah et al .2020.” *Developing an Interactive Chemistry E-Module for Salt Hydrolysis Material to Face the Covid-19 Pandemic*”. Universitas Riau International Conference on Science and Environment, DOI 10.1088/1742-6596/1655/1/012051.

dapat menjadi menyenangkan, menarik, dan siswa tidak menjadi bingung dan bosan ketika pembelajaran sosiologi dilangsungkan.

Penggunaan e-modul ini mempunyai beberapa manfaat di antaranya siswa dapat memperluas wawasan dalam mempelajari materi, komunikasi antara guru dan siswa dapat dilakukan dengan mendapatkan *feedback* sehingga siswa dapat terus belajar dengan terarah kemudian siswa mendapatkan pembahasan ulang sehingga ketika siswa masih kurang paham siswa dapat kembali mempelajarinya. Bagi guru e-modul mempunyai manfaat yaitu mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone* dan *google classroom*, mempermudah proses penyampaian materi ajar kepada siswa dan memberikan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Selain itu baik guru ataupun siswa mendapatkan kemudahan dalam hal akses yang mudah melalui gadget.

Berdasarkan analisis masalah diatas penulis tertarik untuk mengembangkan e-modul interaktif pada mata pelajaran sosiologi materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan kelas X SMA Diponegoro 1 Jakarta diharapkan dengan adanya e-modul ini dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran sosiologi kelas X materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan.

B. Identifikasi Masalah

1. Apakah e-modul merupakan solusi dalam pembelajaran sosiologi di *smartclass* SMA Diponegoro 1 Jakarta?
2. Apakah e-modul dapat mempermudah pembelajaran sosiologi sebagai ilmu pengetahuan di X SMA Diponegoro 1 Jakarta?
3. Bagaimana cara memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam sehingga pembelajaran sosiologi khususnya materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan dapat difasilitasi dengan baik?
4. Bagaimana cara mengembangkan e-modul interaktif materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA Diponegoro 1 Jakarta?
5. Bagaimana efektifitas pengembangan e-modul interaktif materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA Diponegoro 1 Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Untuk lebih memfokuskan pengembangan ini, maka pengembangan membatasi permasalahan hanya pada satu masalah saja yaitu, bagaimana mengembangkan e-modul Interaktif sosiologi sebagai ilmu pengetahuan pada mata pelajaran sosiologi sebagai sumber belajar mata pelajaran sosiologi untuk siswa kelas X SMA Diponegoro 1 Jakarta sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan E-Modul Interaktif Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan Kelas X di SMA Diponegoro 1 Jakarta

2. Jenis Media

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-Modul mata pelajaran sosiologi materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*.

3. Materi

E-modul ini akan berisikan bab sosiologi sebagai ilmu pengetahuan kelas X dimana bab tersebut biasanya berdasarkan silabus pembelajaran sosiologi kelas X akan dilaksanakan pada awal semester gasal kelas X dalam sosiologi sebagai ilmu pengetahuan terdapat 4 sub-bab yaitu konsep sosiologi dalam ilmu sosial, posisi sosiologi dalam ilmu sosial, ciri-ciri sosiologi dan objek kajian sosiologi. Isi materi sesuai dengan buku siswa sosiologi kelas X dan kurikulum terbaru, dalam modul interaktif juga terdapat langkah-langkah penggunaan modul, latihan soal, kunci jawaban dan akan ada media *visual/video* untuk menunjang penjelasan isi materi.

4. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa *smartclass* SMA Diponegoro 1 Jakarta kelas X yang mengikuti pelajaran sosiologi.

5. Tempat

Tempat yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah SMA Diponegoro 1 Jakarta, Jl. Sunan Giri No.5, RT.08/RW.15, Kel. Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan ruang lingkup yang telah dipaparkan maka tujuan pengembangan ini adalah mengembangkan e-modul interaktif sosiologi sebagai ilmu pengetahuan untuk mata pelajaran sosiologi kelas X di SMA Diponegoro 1 Jakarta yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran di *smartclass* X SMA Diponegoro 1 Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Teoritis

a. Peneliti

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian akhir skripsi jenjang pendidikan S1 Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

b. Dosen

Sebagai referensi media pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas

c. Mahasiswa

Penelitian ini dapat memperluas wawasan mahasiswa khususnya Prodi Teknologi Pendidikan yang mengembangkan media pembelajaran dan umumnya mahasiswa Prodi lainnya sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan pembelajaran serta evaluasi untuk penelitian berikutnya.

2. Praktis

a. Peneliti

Penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengalaman peneliti dalam hal memfasilitasi pembelajaran dan mengembangkan media khususnya pembelajaran di kelas dan mengembangkan e-modul interaktif menggunakan aplikasi Articulate Storyline.

b. Siswa

Dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran sosiologi khususnya materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan, dapat meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar siswa lewat inovasi dalam E-modul sosiologi sehingga pembelajaran sosiologi dapat lebih menarik.

c. Guru

Dapat membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas dan mempermudah pembelajaran sosiologi materi sosiologi sebagai ilmu pengetahuan kelas X dalam hal

menyampaikan materi sesuai dengan gaya belajar siswa dan mengembangkan inovasi dalam pembelajaran sosiologi.

d. Sekolah

Penelitian ini membantu SMA Diponegoro 1 Jakarta untuk dapat mengatasi permasalahan kurang variasi sumber belajar yang pada SMA Diponegoro 1 khususnya mata pelajaran sosiologi.

