

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya¹. Dengan pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, moral, kepribadian, dan keterampilan yang bermanfaat untuk dirinya sendiri ataupun masyarakat. Pendidikan menjadi kunci utama dalam mencapai kemajuan serta perkembangan yang berkualitas. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan seluruh potensinya, baik secara individu ataupun kelompok dalam masyarakat. Maka dari itu, untuk mengoptimalkan potensi didalam diri dan menguasai berbagai keterampilan, seseorang harus menjalani proses pendidikan melalui pembelajaran. Karena itu, pelaksanaan pembelajaran perlu diarahkan untuk mengasah potensi dan membangun kepribadian peserta didik, demi mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Pembelajaran adalah penggabungan dari konsep yang saling terkait antara satu dengan yang lain, yaitu belajar dan mengajar². Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses yang bertujuan untuk merangsang sisi emosional, intelektual, serta spiritualitas individu supaya termotivasi belajar atas kemauan sendiri. Dalam proses ini, terjadi hubungan timbal balik antara guru

¹ Muhammad Fathorrohman, dan Sulistyorini, (2012), *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, Yogyakarta: Teras, hlm. 4

² *Ibid*, hlm. 6

dan peserta didik yang mendorong perubahan sikap serta cara berpikir melalui berbagai pengalaman dan interaksi belajar. Guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Peran guru dalam proses belajar mengajar meliputi banyak hal seperti sebagai pengajar, manajer kelas, supervisor, motivator, konsuler, eksplorator, dll³. Karena peserta didik berperan sebagai subjek pembelajar, maka mutu proses pembelajaran sangat bergantung pada motivasi dan kreativitas yang dimiliki oleh guru. Dengan adanya dorongan motivasi dan kreativitas guru, semangat belajar peserta didik dapat tumbuh, hingga akhirnya mampu mendorong perkembangan diri dan keberhasilan mereka dalam meraih tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, proses pembelajaran perlu menggunakan berbagai strategi dan metode yang bertujuan mendorong siswa berpikir kritis, mengeksplorasi, menumbuhkan kreativitas, serta memanfaatkan berbagai sumber daya demi mengoptimalkan potensi peserta didik. Pada proses pembelajaran, peserta didik pun diposisikan untuk mampu mengembangkan aktivitas dan kreativitas secara optimal sebagai upaya pencapaian tujuan pembelajaran⁴. Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu disusun dan diterapkan secara maksimal guna mendorong peningkatan serta perluasan wawasan peserta didik.

Diperlukan inovasi baru dalam menyampaikan materi. Inovasi yang terdapat dalam pelajaran ialah inovasi yang memecahkan permasalahan. Dengan adanya inovasi diharapkan mengurangi rasa ketidaknyamanan dalam

³ Arianti, (2016), Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, *Jurnal Kependidikan*, vol. 12 no.2, hlm. 118

⁴ Eman Surachman dan Devi Septiandini. (2016), *Pendekatan, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*, Jakarta Labsos UNJ, hlm. 14

menyampaikan materi. Contohnya, rasa cemas yang dialami guru terhadap proses pembelajaran yang dinilai kurang berhasil, atau kekhawatiran terkait kinerja, hasil pembelajaran, dan sistem pendidikan. Ketidaknyamanan ini akhirnya menimbulkan permasalahan-permasalahan dalam pendidikan yang perlu segera ditangani.

Pengembangan bahan ajar merupakan kunci dalam mengatasi permasalahan pembelajaran pada peserta didik, dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam belajar. Secara umum, ada tiga tahap dalam pengembangan produk bahan ajar: sebelum produksi, produksi, dan setelah diproduksi. Tahap sebelum produksi mencakup persiapan awal sebelum proses produksi dimulai. Sementara itu, tahap produksi meliputi langkah-langkah utama dalam pembuatan bahan ajar yakni analisis kebutuhan dan pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap pascaproduksi sendiri merupakan tahap akhir yang umumnya mencakup editing, validasi, uji coba, revisi, dan desiminasi⁵. Setelah ketiga tahapan tersebut selesai dilaksanakan, maka produk bahan ajar akan dimanfaatkan oleh guru sebagai alat pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran di sekolah.

Selain itu, pengembangan bahan ajar tidak diukur dari segi seberapa canggih medianya, melainkan dari fungsinya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan pendidikan, sehingga mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta mendukung proses belajar secara mandiri, efektif dan efisien. Salah satu bentuk solusi tersebut adalah dengan mengembangkan *microlearning*. *Microlearning* dijelaskan sebagai sebuah metode

⁵ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, (2018), *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 66

pembelajaran dengan skala kecil, dimana konten (*object learning*) dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi “*short content*” yang memungkinkan seseorang secara cepat memahami konten dan memungkinkan belajar dimana dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi dan komunikasi⁶. Pemanfaatan *microlearning* mampu membantu mengurangi kejenuhan belajar yang sering dialami peserta didik, sekaligus menjaga konsentrasi mereka dalam rentang waktu ideal sekitar 3-5 menit. Melalui penyajian materi yang singkat, padat, serta didukung media yang bervariasi dan menarik, penyampaian informasi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, proses belajar pun dapat berlangsung secara lebih efektif, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Pengembangan *microlearning* ini sendiri dapat dikemas kedalam bahan ajar berbentuk infografis untuk menarik minat peserta didik. Infografis merupakan salah satu media yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media ini menyajikan informasi melalui penyampaian kata-kata yang singkat dan didukung oleh gambar pendukung⁷. Oleh karena itu, infografis dinilai efektif untuk membantu menyampaikan materi pelajaran sosiologi dengan lebih

⁶ Susilana,R.dkk. (2021). Pengembangan Microlearning untuk Konten Pembelajaran Daring. *Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia*.

⁷ Mohammad Ananda Herlambang Maulana Al-Asy'ari, Septina Alrianingrum. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Materi Dampak Politik, Budaya, Sosial, Ekonomi, dan Pendidikan Pada Masa Penjajahan Bangsa Eropa Terhadap Indonesia KELAS XI IPS SMAN 17 Surabaya. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*. Vol.12 No.3

kelas dan menarik. Dengan adanya pengembangan *microlearning* menggunakan infografis dan *mind mapping* diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain menarik perhatian, media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi sebab peserta didik secara langsung menyaksikan visual yang berkaitan dengan penjelasan. Dengan meningkatnya ketertarikan peserta didik, diharapkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran akan lebih baik, sehingga berpengaruh positif pada mata pelajaran sosiologi.

Penelitian ini berdasarkan hasil analisis peneliti pada pengalaman mengajar saat masa Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di Sekolah Menengah Atas (SMA). Saat proses pembelajaran sosiologi berlangsung, banyak peserta didik menunjukkan kurangnya ketertarikan terhadap mata pelajaran sosiologi. Padahal, sosiologi memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami berbagai fenomena sosial di kehidupan sehari-hari di masyarakat. Selain itu sosiologi dapat membantu siswa dalam menghadapi perubahan sosial di era globalisasi dan modernisasi. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi di sekolah pada kenyataannya belum sesuai dengan harapan⁸. Pelajaran sosiologi menjadi sulit karena memuat konsep-konsep dan kata-kata asing dengan penjelasan yang rumit bagi peserta didik, sehingga dengan kurangnya inovasi dalam model pembelajaran, dapat mengurangi motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam memahami pelajaran sosiologi. Belum lagi, pelajaran sosiologi sangat berbasis analisis dan kemampuan berfikir kritis dalam berimajinasi sosiologi. Dengan

⁸ Dyah Fitri Utami, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball* Surakarta: UNS

begitulah dalam kelas Ilmu Sosial, khususnya dalam pelajaran Sosiologi, guru berupaya sedemikian rupa agar pembelajaran yang berkaitan dengan masyarakat tidak hanya bersifat monoton sebagaimana tradisi pembelajaran klasik yang berorientasi pada ceramah guru⁹. Berdasarkan permasalahan yang ditemui di lapangan, muncul inisiatif untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih beragam guna menunjang proses belajar peserta didik.

I.2. Permasalahan Penelitian

Berdasarkan temuan dari penelitian awal saat peneliti melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di jenjang SMA, ditemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran sosiologi. Salah satu di antaranya adalah kesulitan peserta didik dalam memahami berbagai konsep sosiologi yang disebabkan oleh banyaknya istilah teoritis yang membingungkan, ditambah transisi dari pelajaran IPS yang terdapat pada jenjang SMP dan jenjang SMA terpecah menjadi lebih signifikan lagi pada mata pelajaran yang terdapat di SMA. Padahal, seharusnya sosiologi dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan, komunikatif, menantang, sekaligus membangkitkan motivasi. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah terobosan dalam proses pembelajaran, khususnya terkait dengan penggunaan bahan ajar di mata pelajaran sosiologi. Minimnya variasi dalam model pembelajaran selama ini justru memunculkan suasana belajar yang monoton, sehingga berpengaruh terhadap minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran sosiologi.

⁹ *Ibid*, hlm 93

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini, dengan maksud agar pembahasan dapat lebih terarah serta memudahkan dalam proses penyusunan laporan penelitian. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *microlearning* sebagai bahan ajar pada mata pelajaran sosiologi tentang stratifikasi sosial. Merujuk pada uraian latar belakang dan perumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dilihat pada pertanyaan penelitian berikut :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *microlearning* untuk mata pelajaran sosiologi kelas X materi sifat-sifat sosiologi sebagai ilmu pengetahuan?

I.3. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam tentang penerapan *microlearning* menggunakan bahan ajar infografis untuk pembelajaran sosiologi di kelas X SMA, yang diharapkan dapat menjadi produk pengembangan bagi proses belajar di sekolah sekaligus memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang diajukan, yakni :

1. Mengembangkan bahan ajar *microlearning* pada mata pelajaran sosiologi kelas X materi sifat-sifat sosiologi sebagai ilmu pengetahuan.

I.4. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari segi teori, hasil

penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar acuan dan referensi dalam kajian tentang media pembelajaran, khususnya terkait penggunaan bahan ajar berbasis *microlearning* pada mata pelajaran sosiologi, sebagai salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, memotivasi, serta mampu menarik minat belajar peserta didik

Dari sisi praktis, peneliti berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung sekaligus mendorong peserta didik kelas X untuk lebih mandiri dalam mengikuti pembelajaran sosiologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui penerapan *microlearning* dalam mata pelajaran sosiologi. Bagi pendidik, *microlearning* diharapkan menjadi alternatif tambahan dalam variasi bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Terakhir, penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran, inspirasi, dan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa.

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Produk *microlearning* yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran sosiologi di lingkungan sekolah.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi sekaligus menarik minat peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti mata pelajaran sosiologi.

Intelligentia - Dignitas

I.5. Tinjauan Penelitian Sejenis

Sebagai penunjang dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memanfaatkan sejumlah referensi pustaka yang berkaitan untuk memperkuat proses penelitian, baik yang berhubungan dengan objek maupun subjek yang diteliti. Bahan pustaka yang dijadikan referensi berupa pengembangan bahan ajar berbasis ilustrasi, *microlearning*, dan elektronik. Berikut adalah beberapa referensi sebagai tinjauan pustaka yang diambil dari beberapa penelitian sebelumnya.

Pertama, jurnal ditulis oleh Mila Amalia dari Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) tahun 2022 berjudul "Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar di Era *Society* 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0"¹⁰. Jurnal ini mengulas tentang Kurikulum Merdeka Belajar yang disusun untuk membentuk SDM yang mampu bersaing di abad ke-21. Secara keseluruhan, jurnal ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi pustaka, yang memusatkan kajiannya pada implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di tengah era *Society* 5.0 dan Revolusi Industri 4.0. Kurikulum tersebut hadir sebagai respons adanya kemajuan dari teknologi masa kini dan kebutuhan dunia kerja yang kian menantang.

Pendidikan saat ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan berkreasi. Konsep *Society* 5.0 yang menggabungkan kemajuan teknologi dengan penyelesaian persoalan sosial,

¹⁰ Mila Amalia. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar di Era *Society* 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*. Vol.1, 1-6

menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. Kurikulum Merdeka Belajar hadir dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan inovatif, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar di luar ruang kelas sekaligus mengembangkan keterampilan 4C: *Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*. Di era digital ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat dan pendidikan, sehingga Kurikulum Merdeka Belajar diharapkan mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 dan tuntutan *Society 5.0*. Secara keseluruhan, jurnal ini memberikan gambaran yang baik tentang relevansi dan potensi Kurikulum Merdeka Belajar dalam menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0*, serta pentingnya keterampilan abad ke-21 dalam mempersiapkan siswa untuk masa depan.

Kedua, jurnal ditulis oleh Arfinda Fauzani Khoirunnisa, Sandi Budi Iriawan, dan Sendi Fauzi Giwangsa dari Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Microlearning* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar"¹¹. Jurnal ini memfokuskan pada permasalahan pelajaran matematika di SD, yaitu kejenuhan dan kesulitan belajar siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan, seperti buku tematik, dianggap kurang menarik, monoton, dan terlalu banyak aktivitas tanpa memperjelas materi inti. Pembelajaran konvensional ini kurang memfasilitasi gaya belajar yang beragam

¹¹ Arfinda Fauzani Khoirunnisa, Sandi Budi Iriawan, dan Sendi Fauzi Giwangsa. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Microlearning* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 9, No. 1

pada siswa. Karena itu, pengembangan bahan ajar secara digital *microlearning* diusulkan sebagai solusi untuk membantu siswa memahami materi.

Konsep utama yang digunakan pada jurnal ini adalah *microlearning*, yaitu metode pembelajaran yang memecah materi menjadi beberapa bagian kecil agar mudah dipahami. Bahan ajar yang dikembangkan meliputi Modul sebagai pegangan utama berisi materi lengkap. *PowerPoint* yang digunakan di kelas sebagai bahan presentasi. *Podcast* yang berisi materi pengantar sebelum masuk ke materi inti. Video Eksplainer yang menjelaskan materi inti tentang penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model *Planning, Production, and Evaluation* (PPE) dari Richey dan Klein. Proses pengembangannya meliputi *Planning* (Perencanaan) untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar dan merancang konten. *Production* (Produksi) yang membuat bahan ajar berdasarkan rancangan, dengan bantuan perangkat lunak seperti Canva, Capcut, dan Animaker. *Evaluation* (Evaluasi) untuk menguji kelayakan bahan ajar melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan validasi, kemudian dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Secara keseluruhan, jurnal ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis *microlearning*, untuk membantu proses pembelajaran matematika di SD.

Ketiga, jurnal ditulis oleh Nurfazirah, Vivi Fitriani dan Diana Susanti dari Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi (JPST) tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk *Microlearning* Pada Materi

Keanekaragaman Hayati"¹². Jurnal ini berfokus pada guru serta siswa dalam penggunaan media ajar yang efektif. Saat ini, guru cenderung menggunakan video dari *YouTube* yang sering tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, membuat siswa kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, jurnal ini mengusulkan pengembangan media *microlearning* yang dirancang secara khusus untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Konsep *microlearning* adalah pendekatan yang merancang konten belajar dalam bagian kecil yang terfokus, seperti video pendek yang relevan dengan materi pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4-D, yang meliputi empat tahap: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan hingga tahap pengembangan, yang mencakup uji validasi dan praktik media oleh guru dan siswa melalui angket. Hasil menunjukkan media ini sangat valid dan praktis. Secara menyeluruh, jurnal ini berkontribusi penting pada penggunaan teknologi pendidikan berbasis *microlearning*, terutama pada mata pelajaran biologi di SMA.

Keempat, jurnal ditulis oleh Mulyani dan Asmendri dari Jurnal Inovasi, dan Riset Akademik tahun 2021 berjudul "Model ASSURE dan Media Infografis

¹² Nurfaziraha, Vivi Fitriani, Diana Susanti. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk *Microlearning* Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*. Vol.2 no.4

pada Desain Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi Covid-19"¹³. Jurnal ini membahas tantangan belajar sosiologi dalam kondisi pandemi Covid-19, ketika belajar secara tatap muka tergantikan oleh pelajaran daring. Kondisi ini membuat ruang gerak pembelajaran menjadi terbatas, sehingga diperlukan inovasi dalam mendesain pembelajaran yang tetap efektif. Untuk itu, dipilihlah model pembelajaran ASSURE yang dipadukan dengan media infografis sebagai solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sosiologi.

Keseluruhan konteks jurnal ini mengkaji bagaimana guru dapat merancang pembelajaran sosiologi di masa pandemi dengan model ASSURE yang melibatkan analisis peserta didik, penetapan dari tujuan pembelajaran, pemilihan metodologi, bahan ajar, media, hingga evaluasi dan revisi. Langkah-langkahnya mencakup analisis pada peserta didik, perumusan tujuan, pemilihan media dan metodologi, media yang digunakan, partisipasi peserta didik, evaluasi dan perbaikan. Media infografis digunakan untuk memperkuat pembelajaran sosiologi, infografis menggabungkan teks serta gambar agar membantu peserta didik dalam memahami isi materi secara mudah. Model ini memudahkan guru dalam rancangan pembelajaran secara terstruktur serta sesuai akan kebutuhan peserta didik, sementara infografis membantu memvisualisasikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami. Penggunaan kedua alat ini dapat membuat pembelajaran lebih bermakna meskipun dengan keterbatasan interaksi langsung.

¹³ Mulyani, Asmendri. (2021). Model ASSURE dan Media Infografis pada Desain Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*. Vol.2 No.8

Secara keseluruhan, jurnal ini memberikan kontribusi yang relevan bagi guru yang ingin mengembangkan pembelajaran daring yang lebih efektif dan interaktif selama masa pandemi.

Kelima, jurnal ditulis oleh Ja'far Amiruddin, Imam Mahir dan Nadira Maharani dari Jurnal Sosial dan Sains tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Edukasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) untuk Perkantoran"¹⁴. Jurnal ini didorong oleh pentingnya meningkatkan kesadaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di lingkungan perkantoran. Meskipun perkantoran sering dianggap sebagai tempat kerja yang aman, penelitian menunjukkan banyak kecelakaan terjadi karena kurangnya pemahaman tentang ergonomi, pencahayaan yang buruk, dan tidak adanya langkah-langkah darurat. Edukasi K3 bagi pekerja kantor, terutama terkait ergonomi dan keselamatan bencana, dianggap penting untuk mencegah risiko cedera. Konteks jurnal ini membahas pengembangan media belajar berbasis *microlearning* pada K3 di perkantoran, dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). *Microlearning* adalah metode pembelajaran di mana materi disampaikan dalam segmen kecil yang mudah dipahami.

Konsep Isi dari jurnal ini adalah *microlearning* sebagai pendekatan pembelajaran yang memberikan materi dengan bagian kecil dan berfokus pada fleksibilitas akses. Metode penelitian ini ialah metode *Research and Development*

¹⁴ Ja'far Amiruddin, Imam Mahir dan Nadira Maharani. (2024), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Edukasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) untuk Perkantoran. *Jurnal Sosial dan Sains* Vol. 4, No.7,

(R&D) dengan model ADDIE, yang melibatkan lima tahapan yakni *Analysis* yang mengidentifikasi kebutuhan edukasi K3 berdasarkan hasil observasi pada beberapa gedung perkantoran di Jakarta. *Design* menentukan materi dan media pembelajaran, seperti infografis, video animasi, dan kuis. *Development* yang mengembangkan dan memproduksi konten pembelajaran berbasis web. *Implementation* yang menguji coba media pada pekerja perkantoran melalui uji coba individu dan kelompok kecil. *Evaluation* yang melakukan evaluasi dengan ahli materi, ahli media, serta feedback dari pekerja. Kesimpulan penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *microlearning* yang sangat layak digunakan dalam edukasi K3 di perkantoran. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *microlearning* untuk K3, yang relevan dan efektif dalam konteks perkantoran.

Keenam, jurnal ini ditulis oleh Wira Sapitri, Trina Liza, dan Andi Nabilla Zakiyah dari jurnal DE FACTO: Journal Of International Multidisciplinary Science tahun 2023 berjudul "Sosiologi Pendidikan sebagai Ilmu Pengetahuan"¹⁵. Artikel ilmiah ini mengulas peran penting sosiologi pendidikan dalam menganalisis dan memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia, mengingat karakter pendidikan yang beragam dan kompleks. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah ketimpangan akses pendidikan antara wilayah perkotaan dan

¹⁵ Wira Sapitri, Trina Liza, Andi Nabilla Zakiyah. (2023). Sosiologi Pendidikan sebagai Ilmu Pengetahuan. DE FACTO: *Journal Of International Multidisciplinary Science*. Vol.2 No.01

pedesaan, serta rendahnya tingkat literasi akibat berbagai faktor sosial, ekonomi, dan budaya. Selain itu, perkembangan sosial dan teknologi yang pesat turut memengaruhi pola belajar-mengajar, sehingga dibutuhkan pendekatan pendidikan yang lebih kreatif dan menyesuaikan diri dengan perubahan. Dalam jurnal ini ditegaskan bahwa sosiologi pendidikan memiliki peran untuk membantu memahami dampak berbagai faktor sosial, seperti status sosial, jenis kelamin, etnisitas, dan agama terhadap dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan nasional, sosiologi pendidikan berpotensi mendorong lahirnya program-program pendidikan yang lebih inklusif dan peka terhadap kebutuhan masyarakat luas.

Metode dalam jurnal ini memakai metode studi literatur (*library research*) untuk menghimpun data dengan beragam sumber, baik dari jurnal ilmiah maupun buku. Pendekatan ini bertujuan mengkaji teori yang relevan untuk topik sosiologi pendidikan dan menemukan informasi yang dapat dijadikan dasar untuk perbaikan sistem pendidikan. Kesimpulan dari jurnal ini menyimpulkan bahwa sosiologi pendidikan berperan penting dalam membantu memahami pengaruh faktor-faktor sosial terhadap pendidikan. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang aspek sosial ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan relevan. Sosiologi pendidikan juga berkontribusi pada perumusan kebijakan pendidikan yang lebih adil dan merata, dengan mempertimbangkan dinamika sosial yang ada di masyarakat. Secara menyeluruh, isi jurnal memberikan pengetahuan yang penting tentang bagaimana sosiologi pendidikan dapat menjadi alat untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia, terutama

dalam mengatasi masalah sosial yang memengaruhi akses dan kualitas pendidikan.

Ketujuh, jurnal ditulis oleh M. A. Herlambang Maulana Al-Asy'ari dan Septina Alrianingrum dari AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Materi Dampak Politik, Budaya, Sosial, Ekonomi, dan Pendidikan pada Masa Penjajahan Bangsa Eropa terhadap Indonesia Kelas XI IPS 1 SMAN 17 Surabaya"¹⁶. Jurnal ini membahas tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama dalam mata pelajaran sejarah. Permasalahan utama yang dihadapi adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, di mana guru hanya mengandalkan *PowerPoint* dan buku teks yang dianggap monoton. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan menganggap sejarah sebagai pelajaran yang hanya menghafal. Oleh karena itu, jurnal ini mengusulkan pengembangan infografis pada pelajaran sejarah tentang dampak penjajahan Eropa di Indonesia, dengan harapan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pengembangan ini diujicobakan pada siswa kelas XI IPS I SMAN 17 Surabaya, memakai model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta efektivitas penggunaan media infografis dalam upaya

¹⁶ Mohammad Ananda Herlambang Maulana Al-Asy'ari, Septina Alrianingrum. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Materi Dampak Politik, Budaya, Sosial, Ekonomi, dan Pendidikan Pada Masa Penjajahan Bangsa Eropa Terhadap Indonesia Kelas XI IPS SMAN 17 Surabaya. AVATARA, *e-Journal Pendidikan Sejarah*. Vol.12 No.3

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDI yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu tahap Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Infografis dipilih sebagai media pembelajaran karena dinilai mampu menyajikan informasi secara visual, singkat, dan mudah dipahami dibandingkan dengan penyajian materi berbasis teks panjang. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan (R&D) berbasis model ADDIE, dengan data yang dikumpulkan melalui penyebaran angket, pre-test, dan post-test. Kelayakan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas produk, sedangkan efektivitasnya diukur berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan post-test peserta didik. Analisis peningkatan hasil belajar dilakukan menggunakan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media infografis efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi tentang dampak penjajahan bangsa Eropa.

Kedelapan, jurnal ini ditulis oleh Alfin Fadila Hersita, Aan Kusdiana dan Resa Respati dari *PEDADIDAKTIKA: jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* tahun 2020 yang berjudul “Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD”¹⁷. Jurnal ini mengkaji pengembangan media infografis sebagai solusi atas kurangnya pemakaian media pada pembelajaran IPS di sekolah dasar (SD). Berdasarkan studi pendahuluan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik masih terbatas, dengan guru sering

¹⁷ Alfin Fadila Hersita, Aan Kusdiana, Resa Respati.(2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *PEDADIDAKTIKA: jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.7no. 4

menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan bahan ajar cetak. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk belajar dan sulit memahami materi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan infografis sebagai alat bantu pelajaran yang lebih menarik dan efektif, khususnya dalam materi letak geografis Indonesia.

Dalam artikel ini pembelajaran IPS, guru sering kali hanya mengandalkan bahan ajar berupa buku cetak, peta, atau globe, yang dianggap kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan mengembangkan infografis yang dapat merangkum informasi secara visual, ringkas, dan mudah dipahami. Infografis ini dirancang untuk membantu siswa mengerti materi secara lebih mendalam dan menarik, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Infografis dijadikan media utama karena mampu menyuguhkan informasi rumit menjadi sederhana dan menarik melalui tampilan visual. Selain itu, infografis juga efektif dalam menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Model Pengembangan DBR (*Design-Based Research*), Model ini dipakai untuk mengembangkan pembelajaran yang melalui beberapa tahap: identifikasi masalah, pengembangan solusi, pengujian, dan evaluasi.

Metodologi yang dipakai dalam artikel ini ialah *Design-Based Research* (DBR) yang mengacu pada model *Reeves*. Proses penelitian melibatkan tahap identifikasi masalah melalui observasi dengan guru di beberapa SD. Kemudian, dilakukan pengembangan media infografis yang divalidasi oleh para ahli. Kesimpulan dalam jurnal yang ditulis oleh Alfin, Aan dan Resa ini ialah

penelitian ini menyimpulkan bahwa infografis yang dikembangkan efektif sebagai alat bantu pembelajaran IPS di SD. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa infografis yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, dengan persentase kelayakan mencapai 100% dari kedua pihak. Walaupun penelitian ini tidak sempat diujicobakan secara langsung kepada peserta didik akibat situasi pandemi, infografis tersebut memperoleh penilaian sangat baik dari para guru yang terlibat dalam proses uji coba. Selain itu, temuan penelitian juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan media infografis mampu mendorong peningkatan minat belajar sekaligus membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS.

Selanjutnya dilakukan perbandingan antara persamaan dan perbedaan kedelapan tinjauan penelitian sejenis dengan penelitian skripsi yang dilakukan peneliti, secara jelas akan dipaparkan melalui tabel sebagai berikut :

Tabel I.1.
Perbandingan Telaah Pustaka

No.	Peneliti	Tahun Publikasi	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mila Amalia.	2022	Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0	Inovasi pada Pengembangan bahan pembelajaran	Bentuk bahan pembelajaran yang digunakan.
2.	Arfinda Fauzani Khoirunnisa, Sandi Budi Iriawan, dan	2024	Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Microlearning</i> dalam	Pengembangan bahan pembelajaran menggunakan <i>Microlearning</i>	Materi pembelajaran yang digunakan

	Sendi Fauzi Giwangsa.		Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.	dan metode yang digunakan	
3.	Nurfaziraha, Vivi Fitriani, Diana Susanti.	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk <i>Microlearning</i> Pada Materi Keanekaragaman Hayati	Pengembangan bahan pembelajaran berbentuk <i>Microlearning</i> dan metode yang digunakan	Materi pembelajaran yang digunakan
4.	Mulyani, Asmendri	2021	Model ASSURE dan Media Infografis pada Desain Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi Covid-19	Pengembangan bahan pembelajaran berupa Infografis sesuai dengan model yang digunakan dalam penelitian	Metode penelitian yang digunakan
5.	Ja'far Amiruddin, Imam Mahir dan Nadira Maharani.	2024	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Microlearning</i> pada Edukasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) untuk Perkantoran	Pengembangan bahan pembelajaran menggunakan <i>Microlearning</i> serta metode penelitian yang digunakan	Materi pembelajaran yang digunakan
6.	Wira Sapitri, Trina Liza, Andi Nabilla Zakiyah.	2023	Sosiologi Pendidikan sebagai Ilmu Pengetahuan	Materi sosiologi yang digunakan	Bentuk bahan pembelajaran yang digunakan
7.	Mohammad Ananda Herlambang Maulana Al- Asy'ari,	2022	Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Materi Dampak Politik,	Pengembangan bahan pembelajaran berbasis infografis	Perbedaannya adalah materi yang dibawakan

	Septina Alrianingrum.		Budaya, Sosial, Ekonomi, dan Pendidikan Pada Masa Penjajahan Bangsa Eropa Terhadap Indonesia Kelas XI IPS SMAN 17 Surabaya		
8.	Alfin Fadila Hersita, Aan Kusdiana, Resa Respati.	2020	Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD.	Pengembangan bahan pembelajaran berbasis infografis	Perbedaan pada jenjang yang diujikan

(Sumber: Analisis Peneliti 2024)

I.6. Kerangka Konseptual

I.6.1. Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar pada umumnya adalah media yang berisikan informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh pengguna¹⁸. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar berfungsi sebagai media perantara untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik. Pemanfaatan bahan ajar dalam aktivitas belajar dapat membantu menumbuhkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Apabila disusun secara terstruktur dan menyeluruh, bahan ajar tidak hanya mampu menarik perhatian siswa, tetapi juga mendukung kelancaran proses belajar agar berjalan lebih optimal. Secara umum, bahan ajar dapat diartikan sebagai media yang memuat informasi dan pengetahuan yang bisa dipelajari. Bahan ajar pada hakikatnya dapat diklasifikasikan menjadi bahan ajar cetak, bahan ajar

¹⁸ R. Benny A. Pribadi. (2019). *Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka, hlm 12

audio, bahan ajar video, bahan ajar multimedia, dan bahan ajar digital dan jaringan atau internet¹⁹.

Secara umum, pengembangan bahan ajar adalah sebuah proses yang terencana dan wajib dijalankan oleh seorang pengembang, seperti guru atau instruktur. Proses ini melibatkan sejumlah tahapan, prosedur, dan prinsip penting yang perlu diperhatikan agar produk yang dihasilkan memiliki daya tarik, efektif, dan efisien, serta mampu menunjang proses pembelajaran peserta didik secara maksimal. Salah satu metode yang kerap diterapkan dalam proses ini adalah model ADDI, yang terdiri dari lima tahap berurutan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Secara umum, proses pengembangan bahan ajar dilakukan melalui langkah-langkah terstruktur yang saling berkesinambungan, yaitu: (1) mengenal karakteristik calon pengguna bahan ajar; (2) menentukan kompetensi atau tujuan pembelajaran; (3) menetapkan bahan ajar; (4) memproduksi bahan ajar; (5) melibatkan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar²⁰.

Secara umum, langkah-langkah tersebut dapat diterapkan dalam proses pengembangan atau pembuatan bahan ajar. Meski begitu, setiap jenis bahan ajar memiliki karakteristik khusus sehingga membutuhkan prosedur pengembangan yang dapat berbeda antara satu dengan yang lain.

Intelligentia - Dignitas

¹⁹ *Ibid*, hlm 17

²⁰ *Ibid*, hlm 39

1.6.2. *Microlearning*

Microlearning dijelaskan sebagai sebuah metode pembelajaran dengan skala kecil, dimana konten (*object learning*) dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi “*short content*” yang memungkinkan seseorang secara cepat memahami konten dan memungkinkan belajar dimana dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi dan komunikasi²¹. Sejalan dengan pemanfaatan teknologi digital, bahan ajar berbasis *microlearning* memiliki sifat yang fleksibel karena tersedia dalam berbagai format media, seperti visual, audio, maupun audio-visual. Hal ini memudahkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran di berbagai waktu dan tempat. Kehadiran *microlearning* mampu mengurangi rasa jenuh yang dialami peserta didik selama proses belajar, sekaligus membantu menjaga konsentrasi mereka dalam rentang waktu ideal, yaitu sekitar 3-5 menit. Melalui metode ini, penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami, karena disajikan dalam bentuk ringkas dengan variasi media secara menarik. Sehingga pelaksanaan pembelajaran terasa menyenangkan, bermakna, serta efektif bagi peserta didik.

Microlearning adalah metode pembelajaran yang menggunakan unit-unit kecil dan singkat dalam proses belajar. Biasanya, *microlearning* digunakan untuk mengajarkan konsep atau keterampilan yang bisa dipelajari dalam waktu singkat.

Berikut adalah karakteristik dari *microlearning* ini sendiri ialah memiliki durasi singkat, dirancang agar bisa diselesaikan dalam waktu singkat, biasanya antara 3-

²¹ Susilana, R.dkk. (2021). Pengembangan *Microlearning* untuk Konten Pembelajaran Daring. Bandung: *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*.

10 menit. Hal ini membuatnya ideal untuk pembelajaran yang cepat. Fokus pada satu topik, setiap modul *microlearning* biasanya fokus pada satu konsep, keterampilan, atau topik kecil, yang membuat materi lebih mudah dicerna dan dipahami. Mudah diakses dan fleksibel, *microlearning* sering disajikan dalam format digital, seperti video pendek, kuis interaktif, atau artikel ringkas, yang mudah diakses melalui perangkat mobile atau komputer. Interaktif dan praktis, *microlearning* biasanya menggunakan media interaktif, seperti video, kuis, atau infografis yang membuat pelajaran menjadi menarik dan dapat dipahami secara mudah. *Self-paced learning*, karena materi dibuat ringkas dan sederhana, *microlearning* memungkinkan pembelajaran secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing individu.

Perbedaan *microlearning* dengan bahan ajar lain adalah durasi dan kedalaman materi *Microlearning*, materi disajikan dalam unit kecil dan diselesaikan dalam waktu singkat dengan fokus pada konsep sederhana atau keterampilan spesifik. Pembelajaran tradisional: biasanya memiliki durasi yang lebih panjang dengan cakupan materi yang luas dan mendalam, seperti kursus yang terdiri dari modul-modul atau sesi kelas yang berlangsung lebih lama. Struktur pembelajaran *Microlearning*, dirancang untuk memberikan informasi yang bisa langsung diterapkan, sering tanpa latar belakang teori yang mendalam. Model pembelajaran konvensional: biasanya tersusun secara bertahap dengan alur yang lengkap, mulai dari konsep dasar hingga tingkat lanjutan. Fleksibilitas *Microlearning*, Fleksibel dan bisa diakses kapan saja, cocok untuk peserta dengan jadwal padat atau yang memerlukan pembelajaran cepat. Pembelajaran formal,

terstruktur dengan jadwal tertentu, terutama di pendidikan formal seperti kelas tatap muka atau *e-learning* yang bersifat sinergis.

Microlearning menawarkan 15 variasi format media yang dapat dimanfaatkan untuk merancang konten pembelajaran. Beberapa di antaranya yaitu, pertama, infografis yang menyajikan informasi penting secara visual untuk meningkatkan daya ingat dan retensi. Kedua, infografis interaktif yang dilengkapi fitur interaksi agar peserta didik bisa mengeksplorasi informasi lebih mendalam. Ketiga, PDF yang menjadi format sederhana dan umum digunakan untuk memberikan akses cepat ke informasi tertentu. Keempat, PDF interaktif yang memungkinkan materi dengan informasi panjang dikemas dalam kelompok-kelompok data bermakna yang mudah dijelajahi. Kelima, *eBook* dan *Flipbook*, media fleksibel yang bisa diakses di berbagai perangkat, menawarkan tampilan visual menarik dan interaktif, serta dapat dilengkapi audio dan video untuk memperkuat penyampaian materi.

Keenam *Animated Videos* atau video animasi merupakan format populer yang fleksibel digunakan sebagai berbagai media bantu pembelajaran. Ketujuh, animasi papan tulis (*whiteboard animation*) menyampaikan konsep melalui ilustrasi, animasi, dan suara, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Kedelapan, animasi berbasis teks dinamis (*kinetic text animation*) memanfaatkan teks bergerak dan suara untuk menyampaikan pesan penting secara efektif. Kesembilan, video penjelas (*explainer video*) menjadi pilihan tepat untuk memperkenalkan konsep secara visual, singkat, dan mudah dipahami, serta dapat diarahkan sesuai tujuan pembelajaran. Kesepuluh, video interaktif memungkinkan

pengembang menambahkan fitur interaksi agar peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar. Kesebelas, *interactive parallax-based scrolling* menghadirkan konten yang bisa diakses sesuai kebutuhan, memungkinkan peserta didik mengulang materi saat diperlukan. Keduabelas, *webcast* dan *podcast* merupakan media *audio-visual* yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja sesuai keinginan pelajar pada saat diperlukan.

Ketigabelas *Expert Videos, Webinars/Recorded Webinar*, format lain yang sangat menarik yang menggunakan pendekatan paralaks yang biasa digunakan di situs web. Ini menggunakan teknik yang sama untuk mensimulasikan jalur pembelajaran "*scroll through*". Selain itu, fitur interaktif dan kuis dapat disisipkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selanjutnya, pada poin keempat belas, aplikasi berbasis seluler (*Mobile Apps*) menjadi media yang sangat efektif dalam menyediakan pembelajaran karena bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja, baik secara daring maupun luring saat tidak tersedia jaringan internet. Terakhir, pada poin kelimabelas, skenario bercabang yang kompleks (*Complex Branching Scenarios*) digunakan untuk menyajikan simulasi situasi nyata, di mana peserta didik dapat berlatih mengambil keputusan dalam kondisi yang menyerupai kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari proses penguasaan materi.

Pemilihan *microlearning* seperti yang telah dijelaskan, *microlearning* menyajikan materi pelajaran dalam segmen-segmen kecil. Sebagai contoh, materi konseptual yang biasanya disajikan dalam buku dengan teks panjang dapat diringkas menjadi sebuah infografis. Hal ini dibuat agar beban kognitif peserta didik berkurang, agar materi lebih mudah diserap oleh peserta didik. Sehingga,

microlearning dapat menghasilkan konten praktis dan ringkas. Metode ini membuat pembelajaran *e-learning* menjadi lebih efektif karena materi panjang diringkas menjadi lebih inti, agar memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami isi materi, membuat konsentrasi pelajar meningkat karena konten disajikan dalam segmen-segmen kecil, lalu materi disajikan dalam berbagai bentuk media, dengan demikian, konten dapat digunakan secara fleksibel serta mudah diakses kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan, dengan format media yang digunakan lebih beragam (disesuaikan dengan kebutuhan) dan kompatibel dengan perangkat modern seperti smartphone, tablet, PC, dan laptop.

I.6.3. Materi Kelas X: Sifat-Sifat Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan

Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang masyarakat. Awal mula kemunculan sosiologi diawali dengan banyaknya peristiwa dan fenomena yang terjadi di masyarakat seperti konflik, ketidakadilan, peperangan, dan ketimpangan sosial. Kejadian - kejadian tersebut terjadi pada saat revolusi besar - besaran yang ada di dunia, salah satunya revolusi industri di Perancis pada abad ke-18. Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan adalah studi sistematis mengenai masyarakat, interaksi sosial, dan pola perilaku pada manusia dalam kelompok. Sebagai ilmu pengetahuan, sosiologi memiliki beberapa ciri khas yang membuatnya memenuhi syarat sebagai disiplin ilmiah.

Sifat-sifat yang memenuhi unsur ilmu pengetahuan didalam sosiologi, dengan ciri utamanya yakni: Pertama, sosiologi bersifat empiris yang artinya kajian-kajian dalam sosiologi didasarkan pada data dan fakta yang diperoleh melalui observasi, survei atau eksperimen terhadap fenomena sosial yang nyata.

Kedua, sosiologi bersifat teoritis, dimana data empiris tersebut digunakan untuk merumuskan teori-teori yang menjelaskan bagaimana masyarakat berfungsi, mengapa fenomena sosial terjadi, dan bagaimana hubungan antar individu atau kelompok terbentuk. Ketiga, sosiologi bersifat kumulatif yang berarti pengetahuan sosiologi terus berkembang dengan menggabungkan dan memperbaiki teori-teori yang telah ada berdasarkan temuan baru. Keempat, sosiologi bersifat nonetis yang artinya sosiologi tidak membuat penilaian moral tentang fenomena sosial yang dipelajarinya, tetapi berusaha menjelaskan secara objektif apa yang terjadi di masyarakat tanpa memihak atau menghakimi. Dengan sifat-sifat ini, sosiologi memungkinkan kita untuk memahami masyarakat dan interaksi manusia secara mendalam, memberikan wawasan tentang struktur sosial dinamika kelompok, pengaruh institusi dan budaya terhadap perilaku individu.

Jika dilihat pada sifat dan hakikatnya, sosiologi adalah ilmu sosial yang bersifat murni, kategoris, abstrak, empiris dan rasional. Disiplin ilmu ini berfokus pada mempelajari realitas yang terjadi di dalam masyarakat, bukan tentang apa yang seharusnya berlangsung. Tujuan utamanya ialah mengidentifikasi pola-pola umum dalam aktivitas kehidupan sosial. Sosiologi sendiri merupakan cabang ilmu pengetahuan yang bersifat umum dan tidak terbatas pada bidang tertentu. Tokoh yang pertama kali memperkenalkan istilah sosiologi adalah Auguste Comte, yang menggabungkan kata *socius* yang berarti teman atau masyarakat, dengan *logos* yang berarti ilmu pengetahuan. Pemikirannya diawali dengan mengemukakan

Intelligentia - Dignitas

pandangan hukum 3 tahap yang terdiri dari teologi, metafisik, dan positivistik²². Tetapi, Comte lebih dikenal sebagai perintis hukum positifisme. Ciri metode ini ialah mengkaji fakta sebagai objek, dan harus memiliki manfaat yang mengarah ke kecermatan.

Setelah Comte yang memperkenalkan pertama kali istilah sosiologi munculah beberapa tokoh sosiolog dengan pemikiran - pemikiran sosialnya. Diantaranya ialah Karl Marx dengan teori kelas sosial masyarakat, Emile Durkheim dengan teori fakta sosial, Max Weber dengan teori tindakan sosial, dan Herbert Spencer dengan teori evolusi sosial²³. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa sosiologi memiliki bahasan yang cukup luas dan memasuki aspek sosial kehidupan. Dalam pembagiannya, sosiologi terbagi menjadi 3 bagian yakni makrososiologi, mesososiologi, dan mikrososiologi²⁴. Dalam hal ini, pembagian mempengaruhi pembahasan sosiologi sebagai bentuk pendivisian.

Sosiologi terbagi menjadi dua, yakni ilmu murni dan ilmu terapan. Karena sosiologi merupakan ilmu yang mengkaji dan mempelajari perilaku manusia, maka sosiologi tergabung dalam kelompok ilmu sosial. Sosiologi sebagai ilmu yang murni memiliki tujuan membentuk serta megembangkan ilmu pengetahuan dengan abstrak agar meningkatkan kualitas pengetahuan tersebut. Sementara, sosiologi sebagai ilmu terapan bertujuan sebagai cara alternatif dalam penggunaan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis.

²² Sunarto, Kamanto. (2004). *Pengantar Sosiologi (edisi revisi)*. Jakarta. Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia. Hlm. 3

²³ *Ibid*, hlm. 12

²⁴ *Ibid*, hlm. 16

Sosiologi semakin berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Beberapa pemikir juga mengembangkan model pemikiran sosiologi di berbagai aspek kehidupan. Pemikiran ini berada di ruang lingkup postmodern yang dimana pemikiran dari para filsuf bisa bersifat diluar batas nilai dan norma contohnya seperti feminisme, marxisme, sosialisme, liberalisme, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu sosiologi berkembang sebagai jawaban dan solusi dari permasalahan yang ada di setiap zamannya.

Sifat-sifat sosiologi sebagai ilmu pengetahuan di masyarakat mempunyai hubungan antar konsep di dalamnya yakni terdapat realitas sosial, kehidupan sosial, dan gejala sosial. Realitas mencakup pada pembahasan mengenai masalah sosial yang dilihat dari klasifikasi permasalahan sosial, kriteria permasalahan sosial, dan bentuk – bentuk permasalahan sosial. Sedangkan mengenai kehidupan sosial ialah membahas pada kemajemukan masyarakat dan kesenjangan sosial ekonomi. Gejala sosial membahas pada karakteristik gejala sosial, serta bentuk dan jenis gejala sosial.

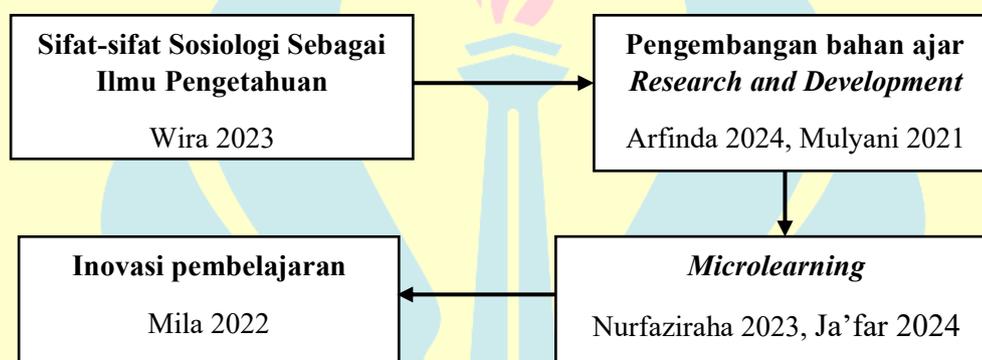
1.6.4. Hubungan Antar Konsep

Setelah memaparkan beberapa konsep yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menggambarkan hubungan beberapa konsep tersebut. Hubungan yang akan dijelaskan dalam penelitian ini ialah bagaimana *microlearning* sebagai bahan ajar dapat menjelaskan mengenai materi pelajaran yang akan di sajikan melalui infografis dalam bentuk model pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar diharapkan dapat menjadi alternatif untuk membantu dalam memahami materi pelajaran sosiologi kelas X. Dengan

menggunakan bahan ajar *microlearning*, sebagai pilihan, maka penyampaian materi dengan model micro akan membantu dalam kemampuan berpikir peserta didik karena terdapat unsur ilustrasi dan contoh fenomena kehidupan sehari – hari. Sehingga peserta didik dapat memahami dan menyimpulkan terkait materi yang disampaikan melalui *microlearning*.

Skema I.1.
Hubungan Antar Konsep



Sumber : Hasil Analisis Peneliti (2024)

I.7. Metodologi Penelitian

I.7.1. Pendekatan dan Metode

Pada penelitian ini akan ditulis dengan menggunakan pendekatan penelitian yakni penelitian campuran atau *mixed method*. Penelitian campuran merupakan perpaduan dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dengan metode campuran dilakukan peneliti berdasarkan anggapan bahwa pengumpulan beragam jenis data yang relevan akan menghasilkan pemahaman yang lebih utuh terhadap permasalahan yang diteliti. Proses penelitian ini dapat diawali dengan melakukan survei secara luas, sehingga memungkinkan hasil penelitian dapat digeneralisasi pada populasi yang telah ditetapkan. Kemudian, pada tahap

selanjutnya, dilakukan wawancara kualitatif secara terbuka agar dapat mengumpulkan pandangan-pandangan dari partisipan²⁵. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDI.

Model ADDI merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar²⁶. Model ADDI melalui proses yang interaktif dalam tahapan-tahapan dasar yang efektif, dinamis dan efisien. ADDI sendiri berasal dari akronim *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations* yang merupakan tahapan pengembangan produk pada penelitian *Research and Development*. Peneliti memilih penggunaan model ADDI sebagai solusi dari masalah pembelajaran, pembuatan bahan ajar baru yang menarik untuk peserta didik di zaman yang semakin canggih sangat diperlukan, selain untuk menarik minat peserta didik pegajar juga harus memanfaatkan teknologi yang ada semaksimal mungkin sehingga tercipta ide-ide atau gagasan baru dalam mengajar.

Pada penelitian ini dilakukan analisis dalam pembuatan dan pengembangan bahan ajar *microlearning* dalam mata pelajaran sosiologi didukung unsur ilustrasi, perancangan desain bentuk bahan ajar, implementasi serta penilaian uji coba produk. Bahan ajar pada pengembangan proses uji coba akan di tujukan pada peserta didik SMA dengan mata pelajaran sosiologi materi

BAB 1 kelas 10 yakni Sifat-sifat Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan. Peneliti

²⁵ Creswell, John. (2016). *Reserach Design Pendekatan Kualitatif, Kuntitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar. Hlm. 30

²⁶ I Made Tegeh dan I Made Kirna, (2013), Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDI Model, *Jurnal Ika*. Vol. 11, no. 1, hlm. 16

memilih sifat-sifat sosiologi sebagai ilmu pengetahuan karena peserta didik harus benar-benar memahami dan mengerti hal tersebut sebagai siswa, agar dapat dipahami juga permasalahan apa saja yang terjadi di dalam masyarakat.

I.7.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan bulan Oktober 2024 - Mei 2025. Pada pelaksanaannya didasarkan sesuai metode penelitian yakni diawali dengan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi sesuai dengan langkah-langkah dalam model ADDI. Uji coba produk akan dilakukan secara online di SMA Diponegoro 1 Jakarta, yang beralamat di Jl. Sunan Giri No. 5, RT 08/RW 15, Rawamangun, Kecamatan Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. SMA Diponegoro 1 Jakarta ditetapkan sebagai tempat pelaksanaan penelitian sekaligus lokasi uji coba produk *microlearning*, karena telah mengimplementasikan kurikulum merdeka yang sejalan dengan fokus penelitian ini.

I.7.3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini diadaptasi dari model pengembangan ADDI, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi). Pengembangan bahan ajar yang menjadi fokus dalam penelitian dengan model pengembangan ADDI dilakukan secara bertahap. Tahapan pengembangan terlihat pada skema berikut ini :

Intelligentia - Dignitas

**Skema I.2.
Prosedur Penelitian Model ADDI**



Sumber : I Made Tegeh (2013)²⁷

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kebutuhan *Microlearning*

Analisis meliputi kebutuhan *Microlearning* seperti rancangan gambaran kasar sebagai awalan pembuatan desain, media laptop dan handphone, mencari materi yang akan disajikan, dan aplikasi canva berupa corel draw sebagai sarana pengembangan *Microlearning* pada mata pelajaran sosiologi.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis ini akan dilakukan pemberian angket berbentuk *google form* untuk mengetahui bagaimana kebutuhan peserta didik dalam

²⁷ I Made Tegeh dan I Made Kirna,(2013), Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDI Model, *Jurnal Ika*. Vol.11 hlm.5-20

pembelajaran sosiologi serta mengetahui karakteristik peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian dan uji coba produk bahan ajar.

2. Tahap Desain

A. Pengumpulan bahan alur materi, gambar, dan font yang digunakan.

Pembuatan *microlearning* yang akan dikembangkan membutuhkan beberapa unsur seperti alur materi, gambar, dan font yang akan dipakai. Seperti sebelumnya yang dikatakan, pembuatan *microlearning* akan menggunakan rancangan gambaran kasar untuk awalan dalam pembuatan desain, selanjutnya akan diperbarui melalui aplikasi *Canva*. Pada tahap akhir akan dijadikan menjadi kumpulan materi elektronik.

B. Menetapkan materi.

Materi yang akan digunakan ialah materi materi BAB 1 kelas 10 yakni Sifat-sifat Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan sebagai alur materi yang akan disajikan. Materi ini dipilih karena sebagai pilihan peneliti mengingat sesuai kompetensi peneliti. Selain itu, materi ini juga sebagai alasan untuk memberikan inovasi pada bahan ajar terkhusus dalam pelajaran sosiologi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan sebagai uji coba awal oleh para ahli materi dan ahli desain untuk melakukan validasi terhadap produk. Tahap ini akan memberikan hasil dari uji coba berupa kritik, saran, dan masukan yang akan membuat produk menjadi media alternatif sebagai bahan ajar. Selain

itu, validasi juga dilakukan oleh praktisi pembelajaran sosiologi, yaitu guru yang bertanggung jawab mengajar mata pelajaran sosiologi, guna memastikan kesesuaian dan kelayakan produk dalam proses pembelajaran di SMA Diponegoro 1 Jakarta.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini produk akan di uji coba langsung kepada peserta didik sebagai uji coba perindividu. Selanjutnya akan diberikan kuesioner lagi mengenai bagaimana respon peserta didik mengenai *microlearning* sebagai bahan ajar sosiologi yang dikembangkan.

I.7.4. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini ialah peserta didik SMA kelas X-1 yang mempelajari mata pelajaran sosiologi materi BAB 1 yakni Sifat-sifat Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan yang terdapat di SMA Diponegoro 1 Jakarta. Subjek terdiri dari satu kelas yang representatif, karakteristik anak-anaknya bersifat heterogen, lalu diberi media *microlearning* sebagai bahan ajar dalam uji coba pembelajaran yang dilakukan.

I.7.5. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini ialah data yang di sesuaikan dengan metodologi penelitian, yakni *mixed method* atau campuran serta model pengembangan yang digunakan. Pada tahap analisis kebutuhan menggunakan angket dengan skala likert. Tahap ini akan dimintai validasi oleh beberapa ahli sebelum disebar. Untuk merancang materi yang akan dimuat dalam *microlearning*, dilakukannya studi kepustakaan untuk memilah dan memilih

materi yang akan dimuat sebagai materi BAB 1. Setelah semuanya telah dilaksanakan, maka yang terakhir akan dilakukan uji coba dalam bentuk angket yang dimana hasilnya akan berupa statistik deskriptif. Dalam penelitian ini data yang didapatkan dari penilaian validasi ahli materi, validasi ahli pembelajaran, validasi ahli desain, guru, juga peserta didik akan di uji cobakan.

Untuk teknik pengumpulan data akan dilakukan setelah pembuatan *microlearning* dilakukan. *Microlearning* akan dikembangkan dengan cara memberikan pemahaman atau penjelasan materi yang terkait dengan pembelajaran sosiologi, dan akan diberi penilaian. *Microlearning* yang dikembangkan akan dinilai berupa diberi saran dan kritik serta penilaian berupa skor dari hasil uji coba oleh beberapa ahli, guru, juga peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan adalah angket berupa pertanyaan tunggal. Kuesioner merupakan kata lain dari angket yang mengartikan sebagai teknik pengambilan data melalui cara memberikan pertanyaan sebagai bentuk penilaian. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kuesioner adalah survei atau riset mengenai serangkaian pertanyaan, bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari kelompok atau individu terpilih dengan wawancara atau melalui daftar pertanyaan yang disusun. Kuesioner akan dibagikan kepada peserta didik sebagai objek penelitian dengan pertanyaan tunggal “ya” dan “tidak”. Jawaban yang bersifat tunggal dilakukan bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang valid terhadap pertanyaan yang diberikan. Sementara instrumen penilaian kelayakan bahan ajar diperoleh dari beberapa penguji seperti ahli materi, ahli pembelajaran, ahli desain, guru, serta peserta didik. Angket yang diberikan bersifat secara

terbuka sehingga dapat diketahui bagaimana pendapat dan respon yang diberikan terhadap pengembangan bahan ajar.

Microlearning yang telah dibuat secara keseluruhan akan divalidasi oleh beberapa penguji yang telah disebutkan sebelumnya. Ahli desain akan menguji bagaimana bahan ajar *microlearning*, dapat dikatakan layak untuk dipergunakan dan dikembangkan, ahli materi akan menilai kesesuaian materi dengan yang terdapat di buku pelajaran sosiologi dalam permendikbud. Ketiga ahli yang disebutkan sebagai dasar ahli dalam penilaian serta validasi bahan ajar sebelum di implementasikan ke peserta didik, juga *microlearning* dapat menjadi bahan ajar yang sempurna secara maksimal. Beberapa ahli diantaranya yang melakukan validasi *microlearning* adalah Bapak Dedy Aswan selaku dosen Universitas Makassar yang memiliki latar belakang keilmuan teknologi pendidikan sebagai ahli desain, lalu untuk ahli pembelajaran dan ahli materi ada Ibu Fitria Pitri selaku guru mata pelajaran sosiologi di SMA Diponegoro 1 Jakarta, alumni dari Universitas Negeri Jakarta.

Untuk memvalidasi *microlearning*, ketiga para ahli akan diberikan instrumen penilaian sebagai acuan untuk menilai bahan ajar *microlearning*. Instrumen yang akan diberi berupa indikator – indikator penilaian yang dapat memberikan nilai dan hasil yang memuaskan.

I.7.6. Teknik Analisis Data

Analisis data akan dilakukan apabila penilaian dari ketiga ahli dan proses uji coba terhadap peserta didik telah dilaksanakan berupa hasil penelitian. Hasil penelitian ini selanjutnya akan dianalisis berdasarkan kelayakan produk. Untuk

menentukan kelayakan bahan ajar yang dikembangkan, terdapat beberapa unsur yang berkaitan dengan perhitungan skor secara menyeluruh yakni hasil uji validasi dan hasil dari uji coba produk.

- Analisis kelayakan bahan ajar

Data penilaian analisis kelayakan bahan ajar yang telah dinilai oleh para ahli dan peserta didik dapat dianalisis melalui tahap berikut :

- Mengubah penilaian dari kualitatif menjadi kuantitatif

Tabel 1.2.
Pedoman Penskoran Hasil

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Mardapi²⁸

- Menghitung rata – rata tiap indikator melalui rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

\bar{x} = Skor rata – rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Subjek Ujicoba

- Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah skor tiap aspek dengan kriteria

Tabel 1.3.
Konversi Jumlah Skor

Nilai	Skor	Kriteria
4	$x > Mi + 1,5 Sdi$	Sangat baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x > Mi$	Baik
2	$Mi > x > Mi-1,5 Sdi$	Tidak baik

²⁸ Djemari Mardapi, 2012, *Pengukuran Penilaian dan Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: Nuha Medika, Hlm 160

1	$x < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat tidak baik
---	--------------------	-------------------

Sumber : Mardapi²⁹

Keterangan

Rerata Skor Ideal (Mi) = $\frac{1}{2}$ (Skor ideal maksimum + Skor minimum ideal)

Simpangan baku ideal (SDi) = $\frac{1}{6}$ (skor ideal maksimum – Skor minimum ideal)

Skor aktual (x) = skor yang diperoleh

Setelah itu, kelayakan media secara menyeluruh dapat diukur melalui perkalian skor nilai pada jumlah indikator yang telah terukur disetiap aspek dalam analisis data menggunakan rumus :

$$\text{persentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rata-rata skor diperoleh}}{\sum \text{rata-rata skor ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul akan dihasilkan menjadi data deskriptif kuantitatif yang telah disajikan beberapa skor kriteria penilaian dengan skala yang ditentukan. Hasil tersebut akan mempresentasikan berupa kelayakan bahan ajar yang ada pada tabel

Tabel 1.4.
Penilaian Kelayakan

Persentase Penilaian	Interpretasi
76 – 100%	Sangat layak
50 – 75%	Layak
26 – 50%	Cukup
<26%	Kurang layak

Setelah mengetahui kriteria interpretasi data yang telah di analisis dalam tiap uji validasi dan ujicoba, selanjutnya dikonversikan dengan menggunakan kriteria ‘Layak’ sebagai kriteria minimal untuk menilai *microlearning* yang dikembangkan untuk bahan ajar³⁰.

- Analisis latihan soal

²⁹ *Ibid*, Hlm 162

³⁰ *Ibid*, Hlm 163

Analisis berikutnya ialah analisis soal yang diberikan pada peserta didik saat uji coba produk kemudian dianalisis mengenai kelayakan dan penggunaannya serta evaluasi yang dilakukan, sehingga validitas dilakukan untuk menginterpretasi hasil perhitungan dalam tiap soal. Untuk menentukan validitas dan reabilitas pada ujicoba soal dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya akan menggunakan rumus manual dan diaplikasikan di microsoft excel menggunakan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dalam menafsirkan hasil validitas, ketentuan yang digunakan mengacu pada interpretasi yang dikemukakan oleh Arikunto, sesuai pedoman berikut :

Tabel 1.5.
Interpretasi Validitas

Validitas	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber : Mardapi³¹.

Selain validitas, dicari juga reabilitas melalui aplikasi microsoft excel dengan rumus :

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

³¹ *Ibid*, Hlm 163

Untuk mengkonversikan hasil validitas yang telah dihitung, selanjutnya akan menggunakan interpretasi yang digunakan oleh Guilford dalam Ruseffendi dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1.6.
Interpretasi Reabilitas

Validitas	Interpretasi
0,00 – 0,20	Kecil
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber : Mardapi³²

1.8. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dalam lima bab yang secara garis besar terbagi ke dalam tiga bagian pokok, yaitu bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Setiap bab di dalamnya diuraikan lebih lanjut ke dalam sejumlah subbab yang disusun sesuai dengan topik pembahasannya masing-masing. Pada bab I berisi bagian pendahuluan yang memuat uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konsep, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Selanjutnya, bab II memaparkan proses pengumpulan data, informasi, dan identifikasi yang berkaitan dengan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan penelitian ini. Bagian ini menjadi dasar untuk menyusun rancangan pengembangan sesuai kebutuhan penelitian bahan ajar berupa *microlearning* pada mata pelajaran sosiologi materi bab 1 yakni Sifat-sifat

³² *Ibid*, Hlm 164

Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan di kelas X-1 semester 1. Proses pengembangan ini dilakukan berdasarkan model ADDI yakni tahapan pada analisis kebutuhan proses pembuatan bahan ajar, analisis kebutuhan peserta didik, pengumpulan materi untuk dibuat menjadi konten penjelasan singkat, dan desain *microlearning*.

Pada bab III peneliti mendeskripsikan bagaimana bentuk dan purwarupa dari *microlearning* melalui hasil dari analisis kebutuhan untuk menjadi bahan ajar yang akan dikembangkan kepada para ahli dan juga peserta didik. Hasil tersebut di deskripsikan dengan saran dan kritik melalui uji validitas oleh ahli validasi, serta penilaian berupa skor terhadap bahan ajar *microlearning*.

Pada bab IV merupakan bagian yang akan membahas proses implementasi dari bahan ajar *microlearning* yang sedang dikembangkan oleh peneliti serta pengembangan inovasi dari bahan ajar dan tantangan atau peluang apa saja yang terdapat pada bahan ajar *microlearning*. Setelah seluruh tahap pengembangan bahan ajar *microlearning* sudah selesai dilaksanakan, maka di bab ini akan menguraikan hasil implementasi di lapangan yang diukur melalui uji coba kepada peserta didik dan analisis umpan balik yang didapatkan dari subjek penelitian sebagai penilaian. Pada bab ini peneliti juga mendeskripsikan evaluasi dari pengembangan bahan ajar yang telah di uji cobakan. Bab ini menjadi solusi dalam menjawab permasalahan soal pengembangan bahan ajar *microlearning*.

Dalam bab V berisi tentang penutup dalam penelitian yang mencakup kesimpulan serta saran yang sesuai dengan hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar yang telah dilaksanakan. Kesimpulan berisi ringkasan

dari temuan penelitian, mulai dari proses analisis kebutuhan, desain, pengembangan, hingga implementasi bahan ajar *microlearning*, serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Sementara itu, saran disampaikan sebagai bentuk evaluasi dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi konten, media, maupun metode penyajian bahan ajar *microlearning* agar ke depannya dapat menjadi bahan ajar yang efektif, menarik, dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik serta perkembangan teknologi pendidikan.



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Intelligentia - Dignitas