



Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication



Jl. Tamalate I Tidung
[Malassar – 90222]

Merrisa Monoarfa:
+62821-9175-9996



Sri Wahyuningsih:
+62852-5581-6055

Fajrin Baid:
+62853-4351-0765



jetclc@unm.ac.id



<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>

Jabal Nur

*Pengembangan
Modul Digital
Hypercontent pada
Mata Pelajaran
Sosiologi di SMAN 3
Bantaeng*

Submitted: 2022-07-12

Accepted: 2022-10-30

Published: 2022-10-31

**Pengembangan Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran
Sosiologi di SMAN 3 Bantaeng.**

Jabal Nur^{1*}

¹ Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: jabalnur174@gmail.com



©2022 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This study aims to identify the needs of teachers and students designing digital hypercontent modules, the level of relevance and practicality of digital hypercontent modules in XII Sociology subjects. Measure class with SMAN 3 Bantaeng. This study uses the ADDIE model. The data analysis techniques used consisted of qualitative descriptive analysis techniques and descriptive statistical analysis techniques. The results showed that identifying the level of student needs was in the required qualifications, identifying the material needs of students who answered YES to the most needed qualifications, and identifying the material needs of those students who answered YES to the most needed qualifications and needs We have indicated that we will identify the material needs of those students who answered NO to specific. The principal had a much-needed qualification. In addition, during the validation phase, the material/content expert validation results were very good, media expert validation was very good, and in the small group testing phase, the results were generally very good. The conclusion from the results of this study is that the level of analysis of product needs for digital hypercontent modules in sociology subjects lies in the necessary qualifications and the digital modules products in valid and practical qualifications.

Keywords: Digital Module, Hypercontent, Sociology.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa, mendesain modul digital hypercontent, mengukur tingkat validitas dan kepraktisan modul digital hypercontent pada mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan siswa berada pada kualifikasi dibutuhkan, identifikasi kebutuhan materi siswa yang menjawab YA berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan sedangkan yang menjawab TIDAK berada pada kualifikasi sangat kurang dibutuhkan, dan identifikasi kebutuhan kepala sekolah berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Selanjutnya pada tahap validasi, hasil validasi ahli materi/isi berada pada kualifikasi sangat baik, validasi ahli media berada pada kualifikasi sangat baik dan pada tahap uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sangat baik, pada tahap uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik, serta penilaian/tanggapan guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini tingkat analisis kebutuhan produk modul digital hypercontent pada mata pelajaran sosiologi berada pada kualifikasi dibutuhkan serta produk modul digital berada pada kualifikasi valid dan praktis.

Kata Kunci: Modul Digital, Hypercontent, Sosiologi

PENDAHULUAN

Pembelajaran digital dikembangkan demi

terwujudnya sistem pendidikan yang secara terpadu untuk membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel

bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk pengembangan pendidikan. Pembelajaran luar jaringan selama masa pandemic *covid 19* dapat dilakukan menggunakan media televisi, radio, modul belajar mandiri, bahan ajar cetak, dan media (Kemendikbud, 2020). Pendapat tersebut dimuat dalam surat edaran seiring dengan semakin massifnya penyebaran *covid 19*, dengan demikian pendidikan di Indonesia harus tanggap terhadap tuntutan zaman agar proses pembelajaran dapat dilangsungkan oleh siswa dan guru.

Holzberger (Lin et al., 2017) mengemukakan bahwa pembelajaran digital digunakan untuk pembelajaran dengan media berbasis digital agar efektivitas pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Berdasarkan definisi tersebut, pembelajaran digital berkaitan dengan media yang disajikan dalam bentuk digital untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Dengan adanya kondisi yang serba tidak menentu salah satunya dengan semakin massifnya penyebaran virus, pendidikan di Indonesia harus tanggap terhadap tuntutan zaman agar proses pembelajaran dapat dilangsungkan oleh siswa dan guru. Indonesia saat ini juga tengah memasuki *era digital society* dimana digitalisasi telah diarahkan ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat. Kecakapan dalam dunia digital tentunya sangat diperlukan termasuk dalam dunia pendidikan khususnya penggunaan perangkat keras (hardware) berupa *PC/computer, laptop*, atau *notebook* dan perangkat lunak (*software*) seperti aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Bentuk implementasi dari penggunaan perangkat-perangkat tersebut, salah satunya dapat diaplikasikan dalam pembuatan bahan ajar dalam bentuk digital.

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mulyasa (Ningsy dkk, 2021:96) mengemukakan bahwa Bahan ajar merupakan sumber belajar yang dapat digunakan menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga dengan adanya bahan ajar yang dikolaborasikan dengan teknologi dapat menjadi sebuah produk digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun individu. Pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng proses belajar mengajar dilaksanakan

secara dalam jaringan (daring) dengan menggunakan *platform Whatsapp*. Penyusunan materi pada mata pelajaran tersebut sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan bahan ajar buku dengan metode diskusi sebagai media pemahaman materi pelajaran. Pemilihan mata pelajaran sosiologi dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik sosiologi itu sendiri yang berkaitan dengan sifat dan perkembangan masyarakat. Soejono Soekanto (Darmawati dkk, 2011) mengatakan bahwa Sosiologi adalah bidang ilmu tentang gambaran kondisi masyarakat yang bersifat universal. Oleh karena itu, mata pelajaran sosiologi memiliki hubungan erat dengan perkembangan zaman di *era digital society*.

Selanjutnya pada tahap observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan *brainstorming* kepada siswa dan guru mata pelajaran Sosiologi. Keterangan yang didapatkan dari siswa adalah bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih konvensional sehingga masih belum interaktif dan tidak praktis untuk digunakan siswa selama proses belajar secara daring. Setelah itu peneliti juga melakukan *brainstorming* dengan guru mata pelajaran sosiologi. Keterangan yang didapatkan oleh peneliti adalah meski pembelajaran dilakukan secara *blended learning* (pembelajaran campuran antara daring dan luring), tetapi metode-metode pembelajaran yang dilakukan kurang lebih sama ketika proses belajar mengajar dilakukan secara luar jaringan (luring) yakni guru memberikan penjelasan terhadap materi yang diberikan secara daring menggunakan buku ajar, terjadi proses diskusi, lalu pemberian tugas.

Berdasarkan deskripsi permasalahan di atas peneliti telah melakukan identifikasi kebutuhan siswa sehingga peneliti akan mengembangkan sebuah modul *digital hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi. Dengan kehadiran modul *digital hypercontent* tersebut diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan bentuknya yang disajikan secara digital serta diperkaya dengan model *hypercontent* yang dapat menghubungkan guru dan siswa ke berbagai *tools* yang menarik dan berhubungan dengan mata pelajaran sosiologi kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng. Hal tersebut akan menjadi salah satu bentuk implementasi dari sekolah secara khusus dan dunia pendidikan secara umum dalam *era digital society*.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation & evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media pembelajaran, ahli isi atau materi pembelajaran, siswa kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng yang berjumlah 67 orang siswa dan 1 orang guru. Sedangkan objek penelitian yang diteliti adalah pengembangan modul digital *hypercontent*. Data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif yang dikelompokkan menjadi (1) data evaluasi berupa data hasil uji ahli media dan uji ahli materi/isi, (2) data evaluasi berupa data hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji tanggapan guru mata pelajaran sosiologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis kebutuhan bahan ajar sosiologi

Analisis kebutuhan bahan ajar siswa di kelas XII SMAN 3 Bantaeng berada pada tingkatan presentase 68% (dibutuhkan), analisis materi mata pelajaran sosiologi berada pada persentase 67% (dibutuhkan) dan analisis kebutuhan bahan ajar kepala sekolah SMAN 3 Bantaeng berada pada persentase 100% (sangat dibutuhkan). Analisis kebutuhan bahan ajar dan analisis kebutuhan materi siswa mengacu pada silabus dan RPP Mata Pelajaran Sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng.

Desain Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN3 Bantaeng

Modul Digital *Hypercontent* dipilih menjadi produk media yang akan dikembangkan oleh

peneliti setelah menyimpulkan hasil analisis kebutuhan siswa dan kepala sekolah. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain adalah sebagai berikut: (1) mendesain modul digital *hypercontent* dengan membuat *prototype* media terlebih dahulu, (2) menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk mengembangkan modul, (3) merancang metode evaluasi dalam bentuk kuis interaktif, (4) merancang naskah pengisi suara untuk *audio podcast*, (5) mengumpulkan referensi materi tambahan dari buku dan jurnal referensi, (6) mengumpulkan video pembelajaran dari *Youtube* yang relevan dengan materi.

Mengembangkan Modul Digital *Hypercontent*

Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mendesain *cover* pembuka, *cover* penutup, dan isi modul menggunakan aplikasi *MS Power Point*, (2) merekam audio pengisi suara modul digital, (3) mengembangkan modul digital *hypercontent* dengan menggunakan aplikasi *FLIP PDF Profesional*. Pada tahap ini semua elemen yang telah dibuat dan dikumpulkan sebelumnya di import kedalam aplikasi *FLIP PDF Profesional*, (4) menggabungkan audio podcast dan video pembelajaran kedalam modul di aplikasi *FLIP PDF Profesional*, (5) mengembangkan kuis interaktif di halaman yang telah ditandai sebelumnya sehingga media modul digital telah rampung menjadi sebuah produk yang dapat di uji pada tahap implemementasi.

Validitas dan Kepraktisan Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi

Validasi dan uji coba produk:

Berikut data terkait validasi dan uji coba produk yang dikembangkan:

Tabel 3.1 Validasi Ahli Isi/Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum	3
2.	Mendorong kemandirian belajar peserta didik	5
3.	Penggunaan modul mudah dipahami	5
4.	Modul dapat menunjang proses belajar mandiri	5
5.	Kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan	5
6.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	4
7.	Kemenerika isi materi	5
8.	materi disajikan secara jelas dan ringkas	4
9.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	5
10.	Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan indikatornya	5
11.	Terdapat gambar, video, audio dan teks dalam isi modul	5
12.	Media yang disajikan mencakup kompetensi	4

13.	Gambar dan video sesuai dengan materi	5
14.	Modul yang disajikan menstimulus peserta didik dalam memahami materi yang disajikan	5
Jumlah		65

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase sebanyak 92,85% berada pada kualifikasi sangat baik.

Tabel 3.2 Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	skor
1.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf/font	5
2.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf/font	5
3.	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>	5
4.	Ketepatan pemilihan <i>layout</i>	5
5.	Kesesuaian video/audio dengan materi	5
6.	Kemudahan pengoperasian bahan ajar buku digital	5
7.	Kejelasan teks/tulisan yang terdapat bahan ajar buku digital	4
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
9.	Keterbacaan susunan huruf	4
10.	Kesesuaian penggunaan proporsi warna	5
11.	Kejelasan tampilan gambar	5
12.	Kejelasan tampilan video	5
13.	Kejelasan tampilan audio	5
14.	Kemudahan pengoperasian	4
15.	Kesesuaian komponen program	5
16.	Kesesuaian Bahasa yang digunakan komunikatif	5
17.	Materi <i>up to date</i> atau kontekstual	4
18.	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, bentuk, dan ukuran huruf	4
19.	Kemungkinan siswa melakukan <i>self assesment</i>	5
Jumlah		89

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase sebanyak 93,68% berada pada kualifikasi sangat baik.

Tabel 3.3 Uji kelompok kecil

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Kemudahan mengoperasikan modul digital	100%	Sangat praktis
2.	Kualitas tampilan modul digital <i>hypercontent</i>	90%	Sangat praktis
3.	Kejelasan teks/isi yang terdapat pada modul digital <i>hypercontent</i>	90%	Sangat praktis
4.	Bahasa yang digunakan pada modul digital <i>hypercontent</i> mudah dimengerti	90%	Sangat praktis

5.	Kualitas tampilan gambar pada bahan ajar buku digital menarik	90%	Sangat praktis
6	Animasi/ilustrasi yang disajikan menarik	83%	Praktis
7	Kesesuaian konten audio/video dengan materi	90%	Sangat praktis
Rerata		90%	Sangat praktis

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase sebanyak 90% berada pada kualifikasi sangat baik.

Tabel 3.4 Uji kelompok besar

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Kemudahan mengoperasikan modul digital	94%	Sangat praktis
2.	Kualitas tampilan modul digital <i>hypercontent</i>	93%	Sangat praktis
3.	Kejelasan teks/isi yang terdapat pada modul digital <i>hypercontent</i>	90%	Sangat praktis
4.	Bahasa yang digunakan pada modul digital <i>hypercontent</i> mudah dimengerti	91%	Sangat praktis
5.	Kualitas tampilan gambar pada bahan ajar buku digital menarik	91%	Sangat praktis
6	Animasi/ilustrasi yang disajikan menarik	91%	Praktis
7	Kesesuaian konten audio/video dengan materi	95%	Sangat praktis
Rerata		92%	Sangat praktis

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase sebanyak 97% berada pada kualifikasi sangat baik.

Tabel 3.5 Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran Sosiologi

No.	Aspek yang dinilai	Skala
1.	Tampilan modul digital <i>hypercontent</i> secara keseluruhan menarik	5
2.	Materi modul digital <i>hypercontent</i> sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	5
3.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	5
4.	Modul digital <i>hypercontent</i> memudahkan siswa memahami materi	5
5.	Modul digital <i>hypercontent</i> memudahkan guru menjelaskan materi	5
6.	Modul digital <i>hypercontent</i> mudah dioperasikan	5
7.	Menggunakan Modul digital <i>hypercontent</i> sesuai dengan kebutuhan siswa	4
8.	Menggunakan Modul digital <i>hypercontent</i> memudahkan guru dalam capaian tujuan pembelajaran	5
9.	Sesuai materi yang disajikan	5
10.	Kemudahan penggunaan Modul digital <i>hypercontent</i> untuk proses pembelajaran	4
Jumlah		48
Persentase %		96,6%

Pembahasan

Pengembangan produk modul digital *hypercontent* dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluasi*). Proses pengembangan produk media modul.

Pada analisis tingkat kebutuhan siswa terhadap produk pengembangan bahan ajar yang tepat untuk menangani permasalahan belajar siswa dan

guru maka dihasilkan data akumulasi dari keseluruhan pertanyaan untuk memperoleh data pengembangan identifikasi kebutuhan pengembangan produk untuk memecahkan masalah belajar siswa dengan hasil persentase sebesar 53% sehingga siswa dinilai membutuhkan sebuah produk bahan ajar dalam bentuk modul digital *hypercontent*. Sedangkan pada analisis kebutuhan materi siswa, siswa

membutuhkan materi yang ada silabus dan RPP guru sebesar 67% dari total materi yang tersedia. Hasil persentase dari angket kebutuhan kepala sekolah sebesar 100% yang menunjukkan bahwa kepala sekolah merasa perlu ada sebuah media yang dapat mengatasi permasalahan belajar siswa yang menarik dan interaktif pada mata pelajaran sosiologi. Oleh karena itu berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut maka peneliti akan mengembangkan sebuah modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII IPS di SMAN 3 Bantaeng. Sesuai yang dijelaskan oleh Hernawan dkk (2012) yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah sekelompok materi pelajaran sistematis agar siswa dapat memahami pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya bahan ajar yang dikolaborasi dengan teknologi sehingga menjadi sebuah produk digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun individu.

Pada tahap desain, peneliti membuat sebuah *prototype* media modul digital *hypercontent* untuk dijadikan acuan untuk mengembangkan modul ini. Beberapa aplikasi pendukung untuk membuat media ini seperti *Power Point* untuk mendesain *cover*, pembatas BAB, ilustrasi, dan *cover penutup*, *MS Word* untuk menyusun materi sosiologi, *FLIP PDF Profesional* untuk mengkonversi hasil *pdf* dari *MS word* menjadi modul digital, dan *Dolby On* untuk merekam suara *audio podcast* pada modul digital. Komponen modul digital *hypercontent* ini terdiri dari *hyperteks*, *hyperlink*, dan *hypermedia*. Keluaran (*output*) dari produk ini yaitu menghasilkan produk modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMAN 3 Bantaeng.

Pengukuran tingkat validitas dan keparaktisan produk modul digital *hypercontent* ini dilakukan dengan validasi materi oleh Dr. Bastiana, M.Si. , validasi media oleh Hartoto, S.Pd., M.Pd. , uji kelompok kecil oleh 6 orang siswa, uji kelompok besar oleh 67 orang siswa, serta tanggapan guru mata pelajaran yang kemudian menghasilkan produk modul digital *hypercontent* yang valid dan praktis berdasarkan penilaian ahli, siswa, dan guru mata pelajaran sosiologi.

Pada tahap validasi oleh ahli media Hartoto, S.Pd., M.Pd. diperoleh hasil validasi pada kualifikasi sangat valid, Adapun hasil komentar dan saran yaitu: “Perbaiki cover dan halaman belakang, beri penjeda antar BAB, Gunakan

ragam bahasa lisan dan perbanyak visualisasi, Buat link untuk daftar isi”. Hasil persentase dari angket uji validasi media sebesar 91,57% berada pada kualifikasi sangat baik. dengan catatan melakukan perbaikan sesuai masukan saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan modul digital *hypercontent* sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Tingkat validitas dan kepraktisan produk modul digital *hypercontent* ini didasari dari ciri atau karakteristik modul digital yang diungkapkan oleh Sani (2013) yang mengemukakan 5 karakteristik pembelajaran dengan sistem modul yaitu (1) isi modul dapat memberikan tutorial menggunakan secara lengkap (2) modul harus mempertimbangkan karakteristik siswa. (3) pembelajaran dalam modul harus memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif (4) isi materi pelajaran dalam modul harus masuk akal dan tersistematis, dan tidak abstrak. (5) modul dapat dijadikan acuan dalam mengukur kemajuan belajar siswa.

Pada tahap validasi oleh ahli materi/isi Dr. Bastiana, M.Si. diperoleh hasil validasi oleh ahli materi/isi pada kualifikasi sangat valid, adapun hasil komentar dan saran dari validator media yaitu: “perbaiki sesuai dengan catatan yang ada pada RPP”. Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan validitas produk modul digital, sedangkan data berupa saran dan omentar digunakan untuk merevisi produk modul digital yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil persentase dari angket uji validasi materi/isi sebanyak 92,85% berada pada kualifikasi sangat baik dengan catatan melakukan perbaikan sesuai masukan saran dan komentar ahli isi/materi pembelajaran yang berkenaan dengan modul digital *hypercontent* sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Tahapan untuk menguji kepraktisan dari produk modul digital *hypercontent* sosiologi yaitu uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang siswa yang diambil dari perwakilan 3 orang kelas XII IPS 1 dan 3 orang kelas XII IPS 2 dengan masing-masing siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, sedang dan rendah berdasarkan arahan dari guru mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS. Hasil uji coba tersebut berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga produk tidak perlu direvisi.

Kemudian pada uji kelompok besar yang terdiri

dari 67 orang siswa dari dua kelas XII IPS yang berbeda yaitu XII IPS 1 dan XII IPS 2. Hasil uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga produk modul digital *hypercontent* tidak perlu dilakukan revisi. Pada hasil tanggapan guru mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan modul digital *hypercontent*. Hasil tanggapan guru mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMAN 3 Bantaeng berada pada kualifikasi sangat praktis sehingga produk modul digital *hypercontent* tersebut tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil validasi dan pengujian kepraktisan yang dilakukan, maka dihasilkan produk modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi yang valid dan praktis yang didasari berbagai teori, tentunya hal ini diharapkan dapat menjadi sarana siswa dalam menambah pengalaman belajar yang lebih update dan membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMAN 3 Bantaeng. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Sugihartini & Laba, 2017) juga menyatakan bahwa asepek visual modul digital yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa saat belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa produk Modul Digital *Hypercontent* Mata Pelajaran Sosiologi dibutuhkan, Modul digital *hypercontent* adalah bahan ajar pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII di sman 3 Bantaeng. Modul digital *hypercontent* dikembangkan berdasarkan silabus dan RPPmata pelajaran sosiologi. Hasil uji produk Modul Digital *hypecontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 3 Bantaeng dinyatakan valid dan praktis.

Semoga modul digital *hypercontent* dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran secara mandiri. Saran agar modul ini dapat dikembangkan dan diimplementasikan di sekolah pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMAN 3 Bantaeng.

DAFTAR RUJUKAN

- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Direktorat UPI Bandung.
- Kemendikbud. 2020. *Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa DaruratPenyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta.
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). *A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome*. Eurasia Journal of Mathematics, Science andTechnology Education, vol. 13, no. 7.
- Ningsy A, Pattaufi, Febriati F (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Berbasis Budaya Lokal di SDI Mattirowalie, Kabupaten Barru*. Jurnal Of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication. Vol. 1 No. 4 Oktober 2021.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. PT BumiAksara.
- Sugihartini, & Laba. (2017). *Pengembangan E-modul mata kuliah strategi pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, vol. 14, no. 2