



SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL *HYPERCONTENT* PADA MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI KELAS XII DI SMAN 3 BANTAENG**

JABAL NUR

1741041026

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2022



**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL *HYPERCONTENT* PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII DI SMAN 3 BANTAENG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Strata
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

JABAL NUR

1741041026

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

2022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id

Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi penelitian dengan judul "*Pengembangan Modul Digital Hypercontent pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng*"

Nama : Jabal Nur
Nim : 1741041026
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, serta diadakan ujian skripsi pada hari Senin, 08 Agustus 2022 dan dinyatakan **LULUS**.

Makassar, 24 Oktober 2022

Pembimbing I

Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si.
NIP. 19731106 200501 2 001

Pembimbing II

Andromeda V. S., S.S., M.Pd.
NIP. 19850214 201903 1 008

Disahkan,
Ketua Prodi TP FIP UNM



Dr. Abdul Hakim, S.Pd, M.Si.
NIP. 19730702 200801 1 007

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh

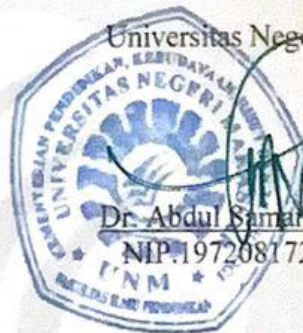
Nama/NIM : Jabal Nur / 1741041026

Judul : Pengembangan Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng

Nomor SK : 06042/UN36.4/PP/2022

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada hari Senin, 08 Agustus 2022 dan dinyatakan dapat diterima sebagai bagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana (Strata Satu) pada Program Studi/Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Disahkan oleh: Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Universitas Negeri Makassar
Dr. Abdul Saman, M.Si., Kons
NIP.197208172002121001

Panitia Ujian

Ketua Penguji : Dr. Mustafa, M.Si.

Sekretaris Penguji : Dr. Abdul Hakim, S.Pd. M.Si.

Pembimbing I : Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si.

Pembimbing II : Andromeda V.S, S.S., M.Pd.

Penguji I : Dr. Pattaufi, S.Pd., M.Si.

Penguji II : Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jabal Nur
NIM : 1741041026
Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Modul Digital *Hypercontent* Pada Mata
Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 24 Oktober 2022

Yang Membuat Pernyataan



Jabal Nur

MOTTO

Hidup Bergerak Untuk Kebermanfaatan

(Jabal Nur, 2022)

Kupersembahkan karya ini untuk Ibu, Bapak, Nenek serta seluruh keluarga besar dan orang-orang terdekat yang telah memberikan *support* dan dukungannya agar skripsi ini dapat terselesaikan

ABSTRAK

Jabal Nur. 2022. Pengembangan Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar. Dosen Pembimbing: **Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si. dan Andromeda V. S., S.S., M.Pd.**

Penelitian ini menelaah pengembangan Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng terhadap Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi di siswa kelas XII di SMAN 3 Bantaeng, 2) Mendesain Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi di siswa Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng, 3) Mendeskripsikan validitas dan kepraktisan modul digital *hypercontent* mata pelajaran sosiologi di siswa kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng. Model yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan ini adalah model pengembangan *ADDIE (analysis, design, development, implementation, & evaluation)*. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Bantaeng. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 orang validator yang terdiri dari ahli materi/isi dan ahli media, siswa kelas XII Jurusan IPS berjumlah 67 orang, dan 1 orang guru mata pelajaran sosiologi. Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan siswa dan kepala sekolah, angket validasi ahli materi/isi, angket validasi ahli media, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar, angket tanggapan guru mata pelajaran sosiologi, serta dokumentasi pendukung lain dalam penelitian ini. Adapun teknik analisis data yang digunakan terdiri dari teknik deskriptif kualitatif dan teknik statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa identifikasi tingkat kebutuhan siswa berada pada kualifikasi dibutuhkan, identifikasi kebutuhan materi siswa kualifikasi sangat dibutuhkan, dan identifikasi kebutuhan kepala sekolah berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan. Selanjutnya hasil validasi ahli materi/isi berada pada kualifikasi sangat baik, validasi ahli media berada pada kualifikasi sangat baik. 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. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa Modul Digital *Hypercontent* ini valid dan praktis.

Kata Kunci: *Modul Digital, Hypercontent, Sosiologi.*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. karena berkat dan rahmat-Nya kita masih diberikan nikmat yang tak terhingga sehingga penulis mampu untuk menghadirkan sebuah karya sederhana yang berjudul **“Pengembangan Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 3 Bantaeng”** yang diajukan untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Skripsi sekaligus menjadi syarat utama memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Shalawat beserta salam tak lupa kita kirimkan kepada tauladana kita, bagindan Nabi Besar Muhammad Shallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah membawa kita dari alam gelap gulita menuju alam yang terang seperti yang kita rasakan saat ini.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa rute dan perjalanan untuk menyelesaikan tugas akhir ini tidaklah mudah, terdapat kerikil-kerikil dan duri yang mewarnai sehingga menantang jiwa penulis untuk tetap bertahan dan berjuang hingga akhir. Melalui tulisan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan, pengalaman baru, motivasi hidup serta bimbingan selama proses penyelesaian studi hingga terselesaikannya karya ini. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Makassar Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M.TP., IPU. ASEAN Eng yang telah mewadahi penulis dalam menimba ilmu dan

menyelesaikan studi (S1) di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM

2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, Dr. Abdul Saman, M.Si Kons, Wakil Dekan 1 bidang akademik Dr. Mustafa, M.Si., Wakil Dekan II bidang administrasi dan keuangan Dr. Pataufi, M.Pd., dan Wakil Dekan III bidang kemahasiswaan Dr. H. Ansar, M.Pd yang telah mewadahi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan studi (S1) di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM
3. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si. yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si selaku pembimbing 1 dan Andromeda V. S., S.S., M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, saran, dan motivasi dalam membimbing penulis selama studi dan dalam penyusunan skripsi ini
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM yang telah dengan senang hati membagikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM
6. Dr. Bastiana, M.Si. selaku validator materi atau isi dan Hartoto, S.Pd., M.Pd. selaku validator media pada produk media modul digital *Hypercontent* yang telah bersedia dan meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, saran, dan masukan yang berharga untuk media tersebut.

7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta atas nama Bapak Bahri dan Ibu Samira, penulis banyak memberikan terima kasih yang tak terhingga karena sudah merawat dan membesarkan penulis hingga mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran Sosiologi yang telah memberikan izin dan mendukung kelancaran penelitian penulis di SMAN 3 Bantaeng
9. Siswa kelas XII jurusan IPS di SMAN 3 Bantaeng yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini
10. Nunung Nurfajri Ainun, S.Pd. yang selalu menjadi support system terdekat yang membantu dan mendorong agar terselesaikannya skripsi ini.
11. Keluarga besar Inferno 2017, Demisioner Pengurus Himatep FIP UNM Periode 2019-2020, Pengurus Ikatan Mahasiswa Teknologi Pendidikan se Indonesia (IMATEPSI), Demisioner Pengurus BEM FIP UNM Periode 2020-2021, serta keluarga besar Komunitas Pemerhati Anak Sipil Indonesia (PRINSIP.ID), terimakasih telah ikut memberikan warna selama proses panjang menempuh kuliah di Universitas Negeri Makassar.

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT. penulis berusaha menyajikan karya tulis sederhana ini secara sempurna, namun bila ada kekurangan dalam skripsi ini, penulis mengharapkan banyak saran dan kritik semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Makassar, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	ivi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Pembelajaran Modul	11
B. <i>Hypercontent</i>	17
C. Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	11
D. Kerangka Pikir	17

BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Tahap-Tahap Penelitian	25
C. Uji Coba Produk	27
D. Lokasi Penelitian	28
E. Subjek Penelitian	28
F. Sumber Data	28
G. Jenis Data	29
H. Teknik Pengumpulan Data	29
I. Instrumen Pengumpulan Data	30
J. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Pengembangan	24
B. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

Tabel	Uraian	Halaman
Tabel 3.1	Konversi Tingkat Kebutuhan Skala 5	32
Tabel 3.2	Konversi Tingkat Pencapaian Validasi Media	32
Tabel 3.3	Konversi Tingkat Pencapaian Kepraktisan Media	33
Tabel 4.1	Data Hasil Identifikasi Kebutuhan Bahan Ajar Siswa	35
Tabel 4.2	Data Hasil Identifikasi Kebutuhan Materi Pokok	37
Tabel 4.3	Data Hasil Identifikasi Kebutuhan Kepala Sekolah	39
Tabel 4.4	<i>Prototype</i> Modul Digital <i>Hypercontent</i>	41
Tabel 4.5	Validasi Ahli Isi/Materi Terhadap Produk Modul Digital <i>Hypercontent</i> Mata Pelajaran Sosiologi	46
Tabel 4.6	Hasil Revisi Materi/Isi Oleh Ahli Materi	48
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Media Modul Digital <i>Hypercontent</i>	51
Tabel 4.8	Hasil Revisi <i>Prototype</i> Media <i>Hypercontent</i>	53
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Angket Kelompok Kecil	56
Tabel 4.10	Hasil Uji Coba Angket Kelompok Besar	58
Tabel 4.11	Hasil Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran Sosiologi	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Uraian	Halaman
Gambar 2.1	Tahapan <i>ADDIE</i> Model	19
Gambar 2.2	Kerangka Pikir	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Uraian	Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	77
Lampiran 2	Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa	120
Lampiran 3	Angket Analisis Kebutuhan Materi	121
Lampiran 4	Angket analisis Kepala Sekolah SMAN 3 Bantaeng	122
Lampiran 5	Angket penilaian tanggapan ahli materi/isi	125
Lampiran 6	Angket penilaian/ tanggapan ahli media	128
Lampiran 7	Angket uji kelompok kecil	131
Lampiran 8	Angket uji kelompok besar	135
Lampiran 9	Angket tanggapan guru mata pelajaran	144
Lampiran 10	Dokumentasi penelitian	147
Lampiran 11	Persetujuan judul penelitian	153
Lampiran 12	SK Pembimbing	154
Lampiran 13	Persetujuan Seminar Proposal	155
Lampiran 14	Pengesahan Usulan Penelitian	156
Lampiran 15	Permohonan Izin Melakukan Penelitian	157
Lampiran 16	Surat Keterangan Selesai Meneliti	159
	RIWAYAT HIDUP	160

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang diimbangi dengan pesatnya laju teknologi saat ini telah membuat metode-metode pengajaran dalam pendidikan mulai bergeser ke arah yang lebih mengandalkan peran teknologi. Adaptasi teknologi yang berkembang menjadi pembelajaran digital telah menjadi kebutuhan dalam dunia pendidikan era ini yang dapat memberikan layanan dan sumber pembelajaran yang mudah dan cepat diakses dalam proses pembelajaran. 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. Perlunya kesiapan seluruh komponen sumber daya manusia baik dalam cara berpikir, orientasi, perilaku, sikap dan sistem nilai yang mendukung pemanfaatan pembelajaran digital untuk kemaslahatan manusia di era yang serba digital ini. Holzberger (Lin et al., 2017:3555) mengemukakan pendapatnya tentang definisi dari pembelajaran digital sebagai berikut:

Regarded digital learning as delivery with digital forms of media (e.g. texts or pictures) through the Internet; and, the provided learning contents and teaching methods were to enhance learners' learning and aimed to improve teaching effectiveness or promote personal knowledge and skills.

Berdasarkan pendapat Holzberger di atas dapat diterjemahkan sebagai berikut yakni pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media

digital (misalnya teks atau gambar) melalui Internet; dan isi pembelajaran dan metode pengajaran yang disediakan adalah untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi. Berdasarkan definisi tersebut, pembelajaran digital berkaitan dengan media yang disajikan dalam bentuk digital untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Kondisi ideal yang telah digambarkan pada teori tersebut berbanding terbalik dengan kondisi di lapangan, hasil survei yang dilakukan UNICEF (2020:4) menyatakan bahwa banyak siswa dan orang tua menyatakan mereka tidak memperoleh umpan balik dari guru perihal tugas atau ujian. Dengan keterampilan digital yang terbatas, guru tidak dapat memantau proses belajar siswa atau berkomunikasi secara efektif. Siswa menyatakan bahwa mereka tidak banyak berusaha saat mengerjakan tugas, tidak dapat memahami materi pelajaran, dan ‘menyontek’ menggunakan *Google* atau meminta anggota keluarganya untuk menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut membutuhkan solusi yang tepat terlebih pada saat ini adaptasi pembelajaran digital perlu dilakukan seiring dengan maraknya penyebaran virus varian *covid 19* yang telah menghantui dunia termasuk Indonesia, oleh karena itu diperlukan peran dari penggunaan teknologi yang tepat agar pendidikan dapat tetap menjalankan misinya dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa.

Teknologi dalam pembelajaran telah hadir menjadi jembatan yang menghubungkan antara pendidik dan pembelajar agar terjadi perubahan perilaku. Hal ini sesuai dengan definisi teknologi pendidikan yang dikemukakan oleh

Asosiasi Teknologi Pendidikan atau *AECT*. *AECT* mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut: “*educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*” (Hlynka & Jacobsen, 2010:1). Definisi dari *AECT* tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut: teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat. Berdasarkan definisi tersebut, teknologi pendidikan berperan dalam proses yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran untuk meningkatkan kinerja belajar yang baik dengan menggunakan perangkat teknologi. Sehingga dengan demikian pembelajaran digital dan teknologi pendidikan adalah satu kesatuan yang utuh dan menjadikan keduanya berlari maju sesuai dengan perubahan zaman di era digital *society*. Hal ini sesuai dengan bunyi surat edaran sekretaris jenderal kemendikbud nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease (covid-19)* yang mengungkapkan bahwa: “Pembelajaran jarak jauh luar jaringan/*offline* (Luring), menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri dan lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga dan media belajar dari benda di lingkungan sekitar”. Berdasarkan surat edaran tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kondisi yang serba tidak menentu salah satunya dengan semakin masifnya 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.

Peran dan fungsi bahan ajar dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting dikarenakan dapat menunjang proses belajar mengajar baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dimuat dalam definisi bahan ajar menurut (Hernawan dkk, 2012:3) yang menyatakan bahwa bahan pembelajaran (*learning materials*) merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya bahan ajar yang dikolaborasikan dengan teknologi sehingga menjadi sebuah produk digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun individu.

Proses pembuatan bahan ajar digital menjadi suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan juga mandiri. Menurut Halling dkk (2007:67):

“Bahan atau materi pembelajaran, yakni sesuatu yang mengandung pesan untuk disampaikan/disajikan, melalui penggunaan alat atau dirinya sendiri. Misalnya buku, modul, transparansi, audio tape, dan lain-lain”.

Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan alat yang dimaksud dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran dan menggunakan berbagai perangkat pendukung seperti beragam sumber belajar yang mudah diakses melalui internet, sehingga dengan perpaduan tersebut tercipta kekayaan referensi melalui berbagai macam informasi yang dapat diakses oleh siswa.

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. Menurut Soejono Soekanto (Darmawati dkk, 2011:5) “Sosiologi adalah ilmu yang memusatkan perhatian pada segi-segi kemasyarakatan yang bersifat umum dan berusaha untuk mendapatkan pola umum kehidupan masyarakat”. Oleh karena itu, mata pelajaran sosiologi memiliki hubungan erat dengan perkembangan zaman di era digital *society*. Sedangkan, pemilihan kelas XII didasarkan pada karakteristik perkembangan peserta didik dimana pada tahap ini siswa kelas XII berada di usia kurang lebih 17 tahun atau masa akhir remaja menuju masa dewasa yang secara kognitif memiliki perkembangan yang mengarah pada proses berpikir kritis, lebih mandiri dan

mencoba tantangan. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Ade (2014:40) yang menyatakan bahwa:

Kemampuan berpikir pada tahap awal remaja mencari-cari nilai dan energi baru serta membandingkan normalitas dengan teman sebaya yang jenis kelaminnya sama. Sedangkan pada remaja tahap akhir, mereka telah mampu memandang masalah secara komprehensif dengan identitas intelektual sudah terbentuk.

Sehingga dengan laju perkembangan zaman dikaitkan dengan karakter yang siswa miliki, para siswa kelas XII diharapkan mampu beradaptasi dengan perangkat-perangkat pembelajaran yang sudah digital.

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. Siswa juga lebih banyak menerima tugas untuk mencatat *resume* materi sehingga kekurangan metode seperti ini adalah tingkat pemahaman materi siswa terkait mata pelajaran sosiologi menjadi kurang dipahami.

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. Belum ada

perangkat pembelajaran yang sifatnya *digital* atau elektronik seperti menggunakan modul digital, media audio, video pembelajaran, dan lain-lain.

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*.

Beberapa penelitian sebelumnya tentang pengembangan modul *hypercontent* dilakukan oleh Rufaida & Nurfadilah (2021:5), dengan judul *The development of device learning based on TPACK (technological pedagogical content knowledge) in the form of hypercontent modules in electronics courses*.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa:

The development of device learning based on TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) in the form of hypercontent modules in electronics courses, it can be concluded that TPACK learning is valid, practical, and effective to increase the student learning outcomes and skills needed by students in the 21st century framework

Definisi di atas mengandung arti bahwa pengembangan perangkat pembelajaran TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) berupa modul *hypercontent* pada mata kuliah elektronika, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran TPACK *hypercontent* valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang sama dilakukan oleh Rufaida & Nurfadilah, 2021b:6) dengan judul *The effectiveness of hypercontent module to improve creative thinking skills of prospective physics teachers*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa “*the hypercontent module can be considered effective for maximizing students' ability to understand content material learning, improving the quality of learning through the use of technology and making course presentation more attractive*”. Hasil penelitian tersebut dapat diartikan sebagai berikut: modul *hypercontent* dapat dikatakan efektif untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dan membuat penyajian mata kuliah menjadi lebih menarik. Dengan demikian, berdasarkan kedua penelitian sebelumnya tentang modul *hypercontent* dapat disimpulkan bahwa modul *hypercontent* dinyatakan memiliki kevalidan, kepraktisan, serta efektif untuk memaksimalkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng terhadap Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Mata Pelajaran Sosiologi?
2. Bagaimana desain Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng?

3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan Modul Digital *Hypercontent* Dalam Pembelajaran Sosiologi SMA Negeri 3 Bantaeng?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng terhadap Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi di siswa kelas XII di SMAN 3 Bantaeng.
2. Mendesain Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi di siswa Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng.
3. Mendeskripsikan validitas dan kepraktisan modul digital *hypercontent* mata pelajaran sosiologi di siswa kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng

D. Manfaat Pengembangan

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah siswa dalam proses belajar secara digital melalui bahan ajar modul digital *hypercontent* khususnya pada mata pelajaran sosiologi serta memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang pengembangan bahan ajar digital.

2. Praktis

- a. Bagi guru, menjadi landasan dalam berinovasi untuk mengembangkan bahan ajar pembelajaran secara digital.
- b. Bagi siswa, menjadi acuan dalam memahami mata pelajaran sosiologi dan meningkatkan proses belajar secara mandiri.

- c. Bagi sekolah, modul digital *hypercontent* dapat diimplementasikan pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMAN 3 Bantaeng.

E. Spesifikasi Produk

1. Modul Digital *Hypercontent* terdiri dari 3 BAB, BAB 1 dengan materi ketimpangan sosial sebanyak 5 pokok bahasan 5 kali pertemuan, BAB 2 dengan materi kearifan lokal sebanyak 5 pokok bahasan 5 kali pertemuan, dan BAB 3 dengan materi evaluasi pemberdayaan komunitas sebanyak 2 pokok bahasan 2 kali pertemuan.
2. Modul Digital *Hypercontent* terdiri dari 62 halaman. Didesain dengan tema warna hijau toska dan orans pada bagian *cover* dan pembatas BAB, dan tema warna biru dan putih pada bagian isi modul.
3. Produk ini diperkaya dengan berbagai *tools* dan media seperti media audio pada pengisi suara dan musik, media video pembelajaran, media gambar, kuis interaktif pada tiap akhir BAB, *link* belajar berbasis *website*, *link* belajar video pembelajaran yang terkoneksi ke *YouTube*.
4. Modul ini dapat digunakan saat siswa kelas XII memasuki semester 2 (genap) di SMAN 3 Bantaeng
5. Produk Modul Digital *Hypercontent* ini dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti *laptop* dan *handphone* sehingga menjadi lebih praktis. Modul Digital *Hypercontent* dapat di akses melalui <https://bit.ly/ModulSosiologiFinal>
6. Produk Modul Digital *Hypercontent* ini dikembangkan berdasarkan RPP Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng.

7. Modul Digital *Hypercontent* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *FLIP PDF Profesional*, *MS. Word 2019*, *MS. Power Point 2019*, dan *Dolby On*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Modul

Modul merupakan bahan ajar yang dirancang untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar. Menurut Russel (Wena, 2013:230) “Modul sebagai suatu paket pembelajaran yang berisi satu unit konsep tunggal”. Konsep tunggal yang dimaksud adalah penggunaan modul dapat memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak bergantung pada pihak lain. Sedangkan Houston & Howson mengemukakan definisi modul sebagai berikut:

Modul pembelajaran meliputi seperangkat aktivitas yang bertujuan mempermudah siswa untuk mencapai seperangkat tujuan pembelajaran. Dengan kehadiran modul siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah (Wena, 2013:230).

Modul sebagai bahan ajar yang dapat mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat, lebih lanjut definisi mengenai Modul juga diterangkan oleh Sani (2013:183) yang menyatakan bahwa:

Pembelajaran modul adalah suatu proses pembelajaran mandiri mengenai suatu satuan bahasan tertentu dengan menggunakan bahan ajar yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul dapat dirumuskan sebagai satu unit yang kompleks dan berdiri sendiri serta terdiri atas suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang disusun untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan atau disusun oleh

guru. Sistem pembelajaran modul termasuk ke dalam metode pembelajaran individual yang memiliki lebih banyak kelebihan, seperti belajar yang dapat dilakukan berdasarkan kecepatan peserta didik dan dapat memperoleh timbal balik.

Proses pengembangan atau pembuatan modul pembelajaran tentunya setiap hal harus disertai dengan tujuan pembuatannya sehingga bisa diajarkan kepada siswa. Sani (2013:184) menjelaskan tujuan pengajaran modul sebagai berikut:

- a. Membuka kesempatan bagi peserta didik untuk belajar menurut kecepatan masing-masing;
- b. Memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar menurut cara masing-masing karena mereka mungkin menggunakan Teknik yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing;
- c. Memberi pilihan dari sejumlah besar topik dalam suatu mata pelajaran, mata kuliah, atau bidang studi jika dianggap bahwa peserta didik tidak mempunyai pola minat yang sama atau motivasi yang sama untuk mencapai tujuan yang sama;
- d. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya dan memperbaiki kelemahannya.

Berdasarkan tujuan pengajaran modul yang dijelaskan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pengajaran modul untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai kecepatan masing-masing, belajar menurut cara masing-masing, belajar sesuai topik yang diinginkan, dan belajar untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan masing-masing peserta didik. Selain terdapat tujuan pengajaran dalam sebuah modul, terdapat pula karakteristik pembelajaran menggunakan modul. Sani (2013:183-184) mengemukakan 5 karakteristik pembelajaran dengan sistem modul sebagai berikut:

- a. Setiap modul harus memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, bagaimana melakukan, dan sumber belajar apa yang harus digunakan
- b. Modul merupakan pembelajaran individual sehingga mengupayakan untuk mempertimbangkan sebanyak mungkin karakteristik peserta didik. Rancangan modul seharusnya: 1) memungkinkan peserta didik mengalami kemajuan belajar sesuai dengan kemampuannya; 2) memungkinkan peserta didik mengukur kemajuan belajar yang telah diperoleh; dan 3) memfokuskan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur.
- c. Pengalaman belajar dalam modul dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan modul seharusnya memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara aktif, tidak sekadar membaca dan mendengar. Misalnya, modul dirancang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bermain peran (*role playing*), simulasi, dan berdiskusi.
- d. Materi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis, sehingga peserta didik dapat mengetahui kapan dia memulai dan mengakhiri suatu modul, serta tidak menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang harus dilakukan atau dipelajari.
- e. Setiap modul memiliki mekanisme untuk mengukur pencapaian tujuan belajar peserta didik, terutama untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik dalam mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan uraian tentang karakteristik pembelajaran menggunakan sistem modul di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran modul memiliki karakteristik yang kompleks untuk memfasilitasi pembelajaran diantaranya memiliki informasi dan petunjuk pelaksanaan, mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kejelasan penggunaan modul, dan mempunyai alat ukur dalam mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Menurut (Sani, 2013:184) “Pada umumnya pembelajaran dengan sistem modul akan melibatkan beberapa komponen diantaranya: lembar kegiatan peserta didik, lembar kerja, kunci lembar kerja, lembar soal, lembar jawaban, dan kunci jawaban”. Dengan demikian terdapat 5 komponen yang akan menjadi pedoman dalam mengembangkan sebuah

modul. Menurut (Sani, 2013:184) komponen-komponen pengembangan modul yang dimaksud tadi selanjutnya dikemas dalam format modul sebagai berikut:

- a. Pendahuluan, berisi deskripsi umum, seperti materi yang disajikan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dicapai setelah belajar, termasuk kemampuan awal yang harus dimiliki untuk mempelajari modul tersebut.
- b. Tujuan pembelajaran, berisi tujuan pembelajaran khusus yang harus dicapai peserta didik, setelah mempelajari modul. Bagian ini juga memaparkan tujuan akhir serta kondisi untuk mencapai tujuan.
- c. Tes awal, digunakan untuk menetapkan posisi peserta didik dan mengetahui kemampuan awalnya, menentukan dari mana peserta didik harus memulai belajar, dan apakah perlu atau tidak untuk mempelajari modul tersebut.
- d. Pengalaman belajar, berisi rincian materi untuk setiap tujuan pembelajaran khusus dan dilengkapi dengan instrumen penilaian formatif yang dapat digunakan untuk balikan bagi peserta didik tentang tujuan belajar yang dicapainya.
- e. Sumber belajar, berisi tentang sumber-sumber belajar yang dapat ditelusuri dan digunakan oleh peserta didik.
- f. Tes akhir, yakni instrument yang sama dengan tes awal, namun lebih di fokuskan pada tujuan akhir setiap modul.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam mengembangkan modul setidaknya terdapat enam format modul yang harus ada dalam modul yang akan dikembangkan diantaranya bagian pendahuluan, tujuan pembelajaran, tes awal, materi pembelajaran, sumber belajar, dan tes akhir untuk menjadikan modul yang dikembangkan sebagai modul yang telah memenuhi komponen-komponen pengembangan modul.

B. *Hypercontent*

Pembelajaran digital telah dikembangkan dengan mengandalkan kemampuan dunia internet untuk mengakses materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran digital yang dikenal sebagai model *hypercontent* mulai dikembangkan salah satunya dalam penggunaan bahan ajar untuk kemajuan dunia

pendidikan saat ini. Siang et al., (2019:77) mengemukakan definisi *hypercontent* secara sederhana sebagai berikut “*In a simple hypercontent, it can be understood as a concept that simulates one material and other material simultaneously in a particular digital technology program*”. Definisi tersebut dapat diartikan bahwa secara sederhana *hypercontent* dapat dipahami sebagai sebuah konsep yang mensimulasikan satu materi dan materi lainnya secara bersamaan dalam program teknologi digital tertentu. Hal tersebut dapat dipahami sebagai bagian dari kemudahan mengakses pembelajaran karena materi yang satu dengan yang lainnya dapat saling terhubung

Hypercontent tidak berbeda jauh dengan *hypertext*, yaitu satu teks yang memuat banyak teks lain yang saling berhubungan satu sama lain. Menurut Herlina (2019:218) “*Hypertext* adalah konten pembelajaran yang saling terhubung namun hanya berisi teks saja, sedangkan *hypercontent* adalah konten yang saling terhubung dan memadukan berbagai jenis konten”. Salah satu contohnya adalah menu-menu tampilan di laman *website*, jika di klik maka akan membawa pengguna (*user*) pada materi yang lainnya. Dengan kata lain sebuah teks menampung dan menghubungkan dengan teks-teks atau konten-konten lain (*hyper*) seperti gambar, animasi, video dan audio.

Hal yang membedakan antara *hypercontent* dengan *hypertext*, *hypermedia*, dan *hyperlink* dapat dilihat dari karakteristiknya. Adapun karakteristik *hypercontent* menurut Prawiradilaga dkk (2018:61) adalah sebagai berikut:

- a. Setiap unit dalam modul *hypercontent* didesain berdiri sendiri. Masing-masing mempunyai komponen sistem pembelajaran mandiri yang lengkap atau *self-contained*, sehingga pembaca

dapat mengkaji secara acak, memulai dan mengakhiri dari unit mana saja.

- b. Struktur isi dikemas dengan prinsip desain pesan, yakni 'dipecah' menjadi bagian, setiap bagian memiliki unit, setiap unit dilengkapi dengan tujuan khusus, manfaat *sub-unit*, ilustrasi, kajian dan sub-kajian. Adapun pembatas antara sub-kajian dapat menggunakan ringkasan sub-kajian, tes objektif sebagai pengingat, atau diperkaya dengan materi dari dunia maya dengan *hyperlink* ke situs tertentu.

Karakteristik *hypercontent* yang telah dijelaskan di atas mengisyaratkan dua poin penting dalam melakukan pengembangan yaitu proses merancang modulnya dapat dilakukan secara random untuk penulisan kerangka modul, dan struktur dalam penulisannya harus dikemas dengan menggunakan prinsip desain pesan oleh karena itu harus menggunakan referensi atau kajian literatur berdasarkan teori-teori prinsip desain. Oleh karena itu kehadiran *hypercontent* menggabungkan *hypertext*, *hypermedia*, dan *hyperlink* menjadi sebuah bahan ajar yang interaktif dan dapat menunjang pembelajar untuk belajar secara mandiri.

Modul *hypercontent* merupakan model pembelajaran baru untuk pengembangan kemandirian dalam belajar secara mandiri secara digital dibandingkan dengan modul konvensional. Prawiradilaga dkk (2018:62) menjelaskan perbedaan modul konvensional dan modul *hypercontent* menurutnya:

Teknik membaca modul konvensional ini biasanya teratur, runtut yakni mengikuti alur, seperti unit 1 berlanjut ke unit 2, ke unit 3, dan seterusnya. Penggalan isi dicerna secara prosedural. Ketuntasan diperoleh jika urutan penyajian diikuti. Sedangkan, Modul *hypercontent* tidak menentukan unit apa untuk memulai atau unit apa untuk mengakhiri. Pembaca dapat memulai dari mana saja asalkan tuntas.

Berdasarkan pendapat di atas perbedaan dari modul konvensional dan modul *hypercontent* dapat dilihat dari teknik membacanya. Pada dasarnya *hypercontent* bersifat *non-linear* bukan prosedural seperti halnya modul

konvensional serta selalu siap untuk terhubung dengan internet. Modul *hypercontent* menjadi modul yang dapat digunakan dalam berbagai model pembelajaran seperti model *blended learning*. Nurhikmah et al., (2018:2) menyatakan bahwa:

“Blended learning combines some content including multimedia technology, CD ROM video streaming; virtual classrooms, voicemail, email and conference calls, online text animation and video streaming”.

Pendapat tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut pembelajaran campuran menggabungkan beberapa konten termasuk teknologi multimedia, video streaming CD ROM; ruang kelas virtual, pesan suara, email dan panggilan konferensi, animasi teks *online*, dan *streaming video*. Berdasarkan pendapat tersebut maka modul digital *hypercontent* dapat digunakan untuk model pembelajaran secara konvensional, dan campuran.

Ketersediaan *tools* dan saluran informasi dapat dimanfaatkan untuk pengembangan isi dari modul yang akan dikembangkan. *Tools* tersebut menurut Prawiradilaga dkk (2018:62) selanjutnya dijadikan sebagai navigasi belajar untuk keperluan sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan beragam laman *website*, terutama jenis wiki yang memudahkan pengguna untuk memahami beberapa istilah. Pada jenis wiki, termasuk *Wikipedia*, *wikitech*, dan lainnya pengguna tidak hanya berperan sebagai pengguna yang dapat membaca secara daring, luar jaringan (*luring*), maupun mengunduh informasi.
- b. Menggunakan hiperteks (*hypertext*). Wujudnya adalah menggunakan hubungan virtual (*link*) pada teks yang mengaitkan teks tersebut dengan informasi lain dari laman *website* tertentu.
- c. Menggunakan kode respons cepat (*quick response code, QR code*). Pada dasarnya *QR code* adalah perkembangan lebih lanjut dari barcode batang. *QR code* mampu menyimpan

informasi lebih besar dibanding *barcode* batang. *QR code* dapat diakses melalui gawai menggunakan program *QR code reader*. *QR code* digunakan untuk menautkan langsung ke situs atau saluran tertentu. Dengan demikian pembaca harus selalu siap dengan gawai, namun ia tidak perlu lagi mengingat atau mengetik *URL* yang panjang untuk dapat mengakses informasi.

Dari uraian diatas yang telah dijelaskan oleh Prawiradilaga dkk, maka dalam pengembangan modul *hypercontent* terdapat tiga fasilitas *tools* diantaranya berbagai laman *website*, *hypertext/hyperlink*, dan *QR code*. ketiga *tools* akan didesain dalam bentuk modul digital *hypercontent*.

C. Model Pengembangan ADDIE

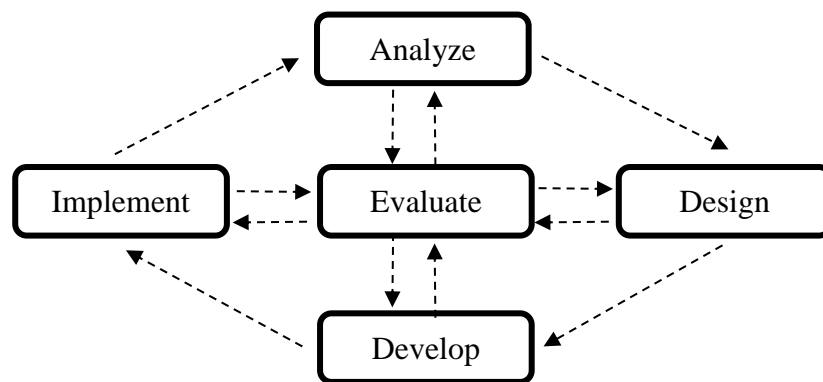
Saat ini terdapat banyak pilihan model penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Romiszowski (Tegeh dkk, 2014:41) dalam tulisannya mengemukakan bahwa:

Pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual dan materi pembelajaran komputer.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa model *ADDIE* merupakan salah satu model pembelajaran yang sistematis. Model apapun yang dipilih untuk mengembangkan produk penelitian pengembangan, maka akan terdapat alasan dan dasar pertimbangan pemilihan model. Hal ini disebabkan setiap model memiliki karakteristik tertentu. Menurut Tegeh dkk (2014:41) “Pemilihan model *ADDIE* didasari atas pertimbangan bahwa model *ADDIE* dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain

pembelajaran”. Maksudnya model ini dapat disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya untuk memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar.

Model *ADDIE* terdiri atas lima langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Bentuk model *ADDIE* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahapan *ADDIE* Model menurut Anglada (Tegeh dkk, 2014:42)

Penjelasan dari model pengembangan *ADDIE* menurut Anglada (Tegeh dkk, 2014:42) di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik
- 2) Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan sikap yang dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait
- 3) Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi

Tahap analisa juga menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab secara tuntas, yakni sebagai berikut:

- a) Kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan? Pertanyaan ini berkaitan dengan segala kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.
- b) Bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan produk pengembangan ini? Hal ini berkaitan dengan keadaan peserta didik yang akan menggunakan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan. Keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain pengetahuan awal yang dimiliki, minat, dan bakat secara umum, gaya belajar, kemampuan berbahasa dan lain sebagainya.
- c) Materi apa saja yang perlu dikembangkan? Pertanyaan ketiga ini berkaitan dengan analisis materi berupa materi-materi pokok, sub-sub bagian dari materi pokok, anak sub bagian dan seterusnya.

b. Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut:

- 1) Untuk siapa pembelajaran dirancang?
- 2) Kemampuan apa yang anda inginkan untuk dipelajari?
- 3) Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik?

- 4) Bagaimana menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai?

Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang akan digunakan dalam menilai hasil belajar peserta didik.

c. Tahap Pengembangan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan dengan melakukan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Kegiatan tahap pengembangan antara lain pencarian dan pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi, pembuatan bagan, dan tabel-tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi menggunakan aplikasi pada laptop.

Tingkat kreatifitas peneliti pada tahap ini menjadi kunci dalam mengembangkan produk pengembangan dalam bentuk modul *hypercontent* dengan memperbanyak referensi materi, hingga pada proses layout dan pengetikan serta evaluasi agar produk yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa.

d. Tahap Implementasi

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi. Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas

pembelajaran yang meliputi keefektifan, daya tarik dan efisiensi pembelajaran. *prototype* produk pengembangan perlu diujicobakan secara *real* di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran.

Keefektifan berkaitan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkaitan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi belajar peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

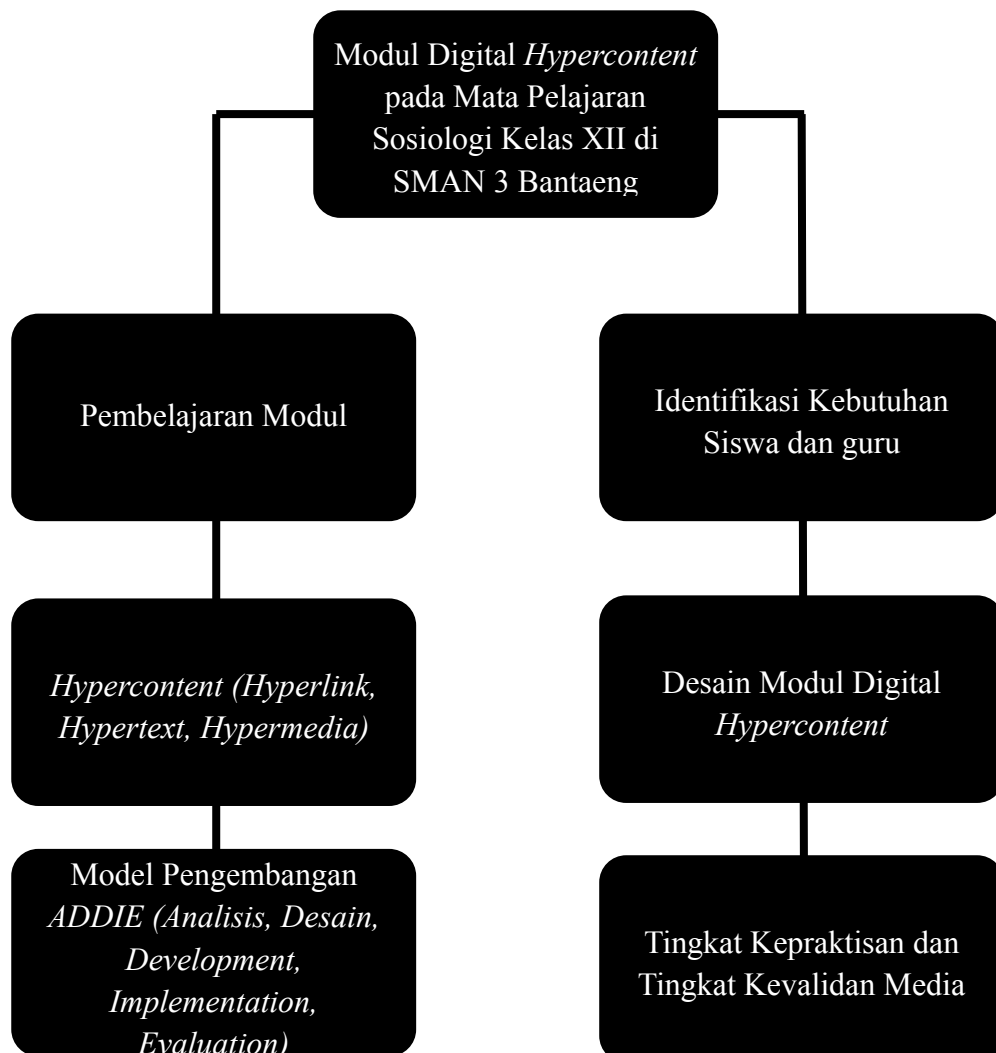
e. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Namun, dalam penelitian pengembangan umumnya hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

D. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya dapat diketahui bahwa era *digital society* telah menyentuh berbagai lapisan kehidupan tidak terkecuali bidang pendidikan, salah satunya yang dapat

diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Namun, perlunya adaptasi dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran di sekolah untuk mulai beralih dari konvensional menjadi digital sehingga menjadi lebih efisien dan praktis. Oleh karena itu, dengan melakukan pengembangan modul digital *hypercontent*, proses pembelajaran dapat dilakukan secara digital. Secara konsep media modul digital *hypercontent* ini bisa menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah, praktis, dan dapat meningkatkan proses belajar siswa secara mandiri dengan memadukan konsep-konsep teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka untuk menjadi solusi dalam fokus penelitian yang hendak peneliti lakukan. Berikut ini merupakan kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu pengembangan modul *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMA Negeri 3 Bantaeng:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Jenis penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, aspek penelitian tidak menghasilkan sebuah objek, sedangkan aspek pengembangan menghasilkan sebuah objek yang dapat dilihat dan diraba (produk). Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membuat suatu produk. Sugiyono (2019:30) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Sedangkan menurut Seel & Rechev (Tegeh dkk, 2014:30) penelitian pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu prosedur ilmiah yang dilakukan dengan berbagai tahapan seperti meneliti, merancang, memproduksi, dan uji validitas untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*). Pemilihan model pengembangan *ADDIE* dikarenakan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam

upaya untuk pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).

B. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam pengembangan bahan ajar ini, menurut Anglada (Tegeh dkk, 2014:42) terdapat 5 tahapan prosedur pengembangan yang akan dilakukan. Tahap-tahap tersebut akan dijelaskan dalam uraian berikut:

1. Analisis (*analyze*)

Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyusun instrumen untuk melakukan analisis kebutuhan di SMAN 3 Bantaeng
- b. Melakukan *brainstorming* dengan guru mata pelajaran sosiologi dan meminta Silabus dan RPP mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng
- c. Menyusun hasil analisis kebutuhan peserta didik dan kepala sekolah
- d. Menyusun hasil analisis kebutuhan materi peserta didik
- e. Menyusun kompetensi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode evaluasi

2. Perancangan (*design*)

- a. Merancang *prototype* modul digital *hypercontent*
- b. Menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam mengembangkan modul digital *hypercontent*. Seperti yang pertama, aplikasi *MS word* untuk

menyusun materi modul, Kedua aplikasi *MS Power Point* untuk mendesain *cover* pembuka, isi, dan penutup. Ketiga, aplikasi *FLIP PDF Profesional* untuk mengkonversi materi pdf menjadi modul digital. Keempat, aplikasi *Dolby On* untuk merekam *audio* pengisi suara.

- c. Merancang metode evaluasi dalam bentuk kuis interaktif
 - d. Merancang naskah pengisi suara untuk *audio podcast*
 - e. Mengumpulkan elemen-elemen tambahan berupa materi modul dari buku & jurnal referensi
 - f. Mengumpulkan video pembelajaran yang relevan dengan materi
3. Pengembangan (*Development*)
- a. Mendesain *cover* pembuka, *cover* penutup, dan isi modul menggunakan aplikasi *MS Power Point*
 - b. Merekam *audio* pengisi suara modul digital
 - c. Mengembangkan modul digital *hypercontent* dengan menggunakan aplikasi *FLIP PDF Profesional*. Pada tahap ini semua elemen yang telah dibuat dan dikumpulkan sebelumnya di *import* ke dalam aplikasi *FLIP PDF Profesional*
 - d. Menggabungkan *audio podcast* dan video pembelajaran ke dalam modul di aplikasi *FLIP PDF Profesional*
 - e. Mengembangkan kuis interaktif di halaman yang telah ditandai sebelumnya sehingga media modul digital telah rampung menjadi sebuah produk yang dapat diuji pada tahap implementasi.

4. Implementasi (*Implementation*)

- a. Melakukan uji validitas ahli materi/isi
- b. Melakukan uji validitas ahli media
- c. Melakukan uji kelompok kecil kepada siswa sejumlah 6 orang
- d. Melakukan uji coba kelompok besar kepada siswa sejumlah 67 orang
- e. Melakukan uji tanggapan guru mata pelajaran

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Melakukan evaluasi formatif untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menentukan apakah media yang dikembangkan memerlukan revisi lagi hingga sampai penyempurnaan produk akhir dalam bentuk modul digital *hypercontent* yang valid dan praktis.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk terdiri dari uji *alpha* dan uji coba *betha*. Uji *alpha* yaitu memvalidasi produk modul digital *hypercontent* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli isi/materi yang menguasai bidangnya. Uji *alpha* ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi pertama terhadap produk modul digital *hypercontent*. Sedangkan uji *betha* dilakukan melalui 2 tahap yakni dengan menguji media modul digital *hypercontent* kepada 6 siswa yang terdiri dari 3 orang siswa dari kelas XII IPS 1 dan 3 orang siswa dari kelas XII IPS 2 dengan masing-masing prestasi belajar rendah, sedang dan tinggi. Teknik penarikan sampel seperti ini, menurut Sugiyono (2019:139) disebut sebagai teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* yang digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara

proporsional , kemudian uji coba yang kedua adalah uji kelompok besar yang dilakukan kepada 67 siswa di kelas XII dan satu orang guru mata pelajaran sosiologi SMA Negeri 3 Bantaeng. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan/respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan modul digital *hypercontent*.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMAN 3 Bantaeng, Kabupaten Bantaeng, Sulawesi-Selatan. Alasan pemilihan lokasi tersebut, sesuai dengan uraian pada latar belakang bahwa pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng terdapat masalah belajar yang harus diberikan solusi. Kehadiran peneliti melakukan penelitian di lokasi ini diharapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan tersebut.

E. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 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*.

F. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dimana informasi diperoleh. Adapun sumber data yang dimanfaatkan adalah :

1. Data primer

Adapun sumber data primer dalam penelitian adalah memberikan angket kepada ahli media, ahli isi/materi, 67 orang siswa dan 1 orang guru mata pelajaran Sosiologi kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng.

2. Data sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa dokumen-dokumen perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, dan bahan ajar guru pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMA Negeri 3 Bantaeng.

G. Jenis Data

Pada penelitian ini, seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui data evaluasi tahap pertama berupa data hasil *review* uji ahli media pembelajaran dan ahli isi/materi berupa kritik dan saran pada modul digital. Sedangkan pada data kuantitatif diperoleh dari data hasil *review* 67 orang siswa dan guru mata pelajaran sosiologi.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur pada penelitian ini dilakukan dengan mencari konsep-konsep serta landasan teoritis terkait penggunaan modul digital, mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng. Hal ini dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai proses pembuatan modul digital pada Mata Pelajaran Sosiologi.

2. Kuesioner (Angket)

Teknik pengumpulan data berupa angket dilakukan pada saat uji coba produk dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli isi/materi dan pada saat uji coba perorangan dan uji coba lapangan terhadap guru dan siswa.

I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar angket untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli isi, ahli media pembelajaran, guru, kepala sekolah dan siswa.

J. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data, peneliti menggunakan dua teknik analisis yaitu:

1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* materi/isi mata pelajaran dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan ahli isi mata pelajaran, uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan tanggapan guru mata pelajaran Sosiologi. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk modul digital *hypercontent*.

2. Analisis statistik deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase dari respon atau tanggapan 67 orang siswa kelas XII 1 SMA Negeri 3 Bantaeng dan 1 orang guru mata pelajaran

sosiologi yang dimuat dalam bentuk skor. Data berupa masukan, kritikan, tanggapan dirangkum dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban x bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Keterangan :

\sum = jumlah

N= jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan objek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar, dan angket penilaian/tanggapan guru mata pelajaran sosiologi terhadap modul digital *hypercontent*. Digunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Kebutuhan dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Dibutuhkan
61%-80%	Dibutuhkan
41-60%	Cukup Dibutuhkan
21-40%	Kurang Dibutuhkan
1-20%	Sangat Kurang Dibutuhkan

Sumber : Diadaptasi dari Maryuliana, dkk. (2016)

Dari tabel di atas, bahan ajar buku digital dibutuhkan apabila nilai tingkat kebutuhan bahan ajar buku digital lebih dari 61% - 100% dibutuhkan sedangkan apabila kurang dari 60%-1% maka bahan ajar buku digital tersebut sangat kurang dibutuhkan.

Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian Validasi Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Valid	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup Valid	Direvisi
55% - 64%	Kurang Valid	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang Valid	Direvisi

Sumber: Arikunto (2007)

Berdasarkan tabel di atas, maka modul digital *hypercontent* tidak memerlukan revisi apabila nilai tingkat validasi modul digital *hypercontent* tersebut lebih dari 75%, kemudian apabila kurang dari 75% maka modul digital *hypercontent* tersebut memerlukan revisi. Sedangkan untuk lembar komentar, hasil tanggapan, kritik, dan saran dari validator akan dijadikan bahan pertimbangan untuk revisi modul digital.

Selanjutnya untuk menguji kepraktisan media modul digital *hypercontent* digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Konversi Tingkat Pencapaian Kepraktisan Media

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Praktis	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Praktis	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup Praktis	Direvisi
55% - 64%	Kurang Praktis	Direvisi
0% - 54%	Sangat Tidak Praktis	Direvisi

Sumber: Arikunto (2007)

Dari tabel di atas, apabila nilai tingkat kepraktisan media berada pada kisaran 0-74% maka media yang dikembangkan perlu direvisi, sedangkan pada tingkat pencapaian 75% hingga 100%, maka media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil pengembangan yang akan dipaparkan pada bab ini sesuai dengan tahapan prosedur pengembangan yang dilakukan berdasarkan model pengembangan modul digital model *ADDIE* yaitu model yang dikembangkan secara sistematis dan berlandaskan teoritis. Adapun model pengembangan yang digunakan 1). *Analysis* (Analisis) 2). *Design* (Perancangan) 3). *Development* (Pengembangan) 4). *Implementation* (Implementasi) dan 5). *Evaluation* (Evaluasi).

Adapun tahapan pengembangan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Adapun hasil identifikasi tingkat kebutuhan siswa diuraikan sebagai berikut :

a. Tingkat Analisis Kebutuhan

Tahapan awal yang ditempuh yaitu melakukan identifikasi kebutuhan, identifikasi kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan hasil agar dapat menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan modul bahan ajar. Tahapan ini peneliti melakukan analisis tentang karakteristik siswa melalui pembagian angket. Angket kebutuhan ini diisi oleh 67 orang siswa. Adapun data hasil analisis kebutuhan siswa diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Identifikasi Kebutuhan Bahan Ajar oleh Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Jumlah Siswa yang Menjawab				
		STS	TS	KS	S	SS
1	Apakah guru menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran?	0	1	1	3	20
2	Apakah bahan ajar yang digunakan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran?	0	2	0	5	18
3	Apakah bahan ajar yang digunakan oleh guru sesuai dengan isi mata pelajaran sosiologi?	0	3	2	4	16
4	Menurut anda, bahan ajar yang dikembangkan oleh guru menyenangkan dalam pembelajaran?	0	1	2	3	19
5	Apakah anda membutuhkan bahan ajar mata pelajaran sosiologi?	0	2	2	6	15
6	Apakah anda setuju, jika bahan ajar mata pelajaran sosiologi diadakan dalam bentuk digital?	0	0	3	5	17
7	Pada mata pelajaran sosiologi, apakah perlu bila dikembangkan bahan ajar mata pelajaran sosiologi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)?	0	0	2	3	20
8	Apakah anda setuju, jika bahan	0	0	1	4	20

	ajar mata pelajaran sosiologi dilengkapi dengan epitomi (kerangka isi pembelajaran dalam bentuk teks, audio, video dan gambar)?					
9	Apakah anda setuju, jika bahan ajar mata pelajaran sosiologi dilengkapi dengan petunjuk penggunaan modul?	0	0	0	5	20
10	Apakah anda setuju, jika bahan ajar mata pelajaran sosiologi dilengkapi dengan rangkuman?	0	2	2	5	16
11	Apakah anda setuju, jika bahan ajar mata pelajaran sosiologi dilengkapi dengan kuis?	0	0	1	5	19
12	Apakah anda setuju, jika bahan ajar mata pelajaran sosiologi dilengkapi dengan sumber belajar?	0	0	2	4	19
13	Apakah anda setuju, jika bahan ajar mata pelajaran sosiologi dilengkapi dengan video, teks, gambar dan audio?	0	2	2	3	18
	Total Skor	0	13	20	55	237
	Persentase %	0 %	20 %	31 %	84,6%	36 %

Ket:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan produk pengembangan modul digital *hypercontent* dapat diuraikan sebagai berikut yaitu skor 0 dengan persentase 0 % menyatakan sangat tidak setuju, skor 13 dengan persentase 20 % menyatakan tidak setuju, skor 20 dengan persentase 31 % menyatakan kurang setuju, skor 55 dengan persentase 84,6% menyatakan setuju, skor 237 dengan persentase 36 % menyatakan sangat setuju. Dengan demikian, berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa rata rata persentase yang didapatkan yaitu 68 %, hal ini menunjukkan bahwa responden membutuhkan pengembangan produk modul digital *hypercontent*.

Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran kedua.

Tabel 4.2. Identifikasi Hasil Kebutuhan Materi Pokok

No.	Pokok-Pokok Materi Mata Pelajaran Sosiologi	Ya	Tidak
1.	Penguatan Posisi Komunitas Lokal Akibat Ketimpangan Sosial Di Tengah Globalisasi	25	0
2.	Masalah Yang Terjadi Akibat Ketimpangan Sosial	25	0
3.	Upaya Mengatasi Ketimpangan Sosial	25	0
4.	Penguatan Posisi Komunitas Lokal Akibat Ketimpangan Sosial Di Tengah Globalisasi	22	3
5.	Menjalin Relasi Antar Komunitas Lokal Sebagai Upaya Penguatan Posisi Komunitas Lokal Terhadap Ketimpangan Sosial	14	11

6.	Definisi & Konsep Kearifan Lokal	25	0
7.	Perubahan Komunitas Dalam Masalah Sosial Berdasarkan Kearifan Lokal	23	2
8.	Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal	25	0
9.	Definisi & Konsep Pemberdayaan Komunitas	9	16
10.	Kelebihan, Kekurangan dan Kendala Pemberdayaan Komunitas	2	23
11.	Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas	5	20
12.	Pelaksanaan Pemberdayaan Komunitas Kearifan Lokal	14	11
13.	Partisipasi Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas	11	14
14.	Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas	13	12
15.	Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas	11	14
Total		250	126
Persentase		67 %	33%

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan materi pokok yang akan digunakan dalam pengembangan modul menghasilkan jawaban YA dengan skor 250 persentase sebesar 67 % berada pada kualifikasi dibutuhkan dari total materi dan jawaban TIDAK dengan skor 126 persentase sebesar 33% berada pada kualifikasi kurang dibutuhkan dari total materi. Sehingga hasil analisis ini menjadi pedoman peneliti dalam menyusun materi pokok pada modul yang akan dikembangkan.

Adapun hasil identifikasi kebutuhan oleh kepala sekolah terhadap modul digital *hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 3 Bantaeng diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Identifikasi Kebutuhan oleh Kepala Sekolah

No	Aspek Yang dinilai	Jawaban		
		Tidak	Kadang-Kadang	Ya
1.	Apakah SMAN 3 Bantaeng membutuhkan bahan ajar pada mata pelajaran sosiologi ?	0	0	2
2.	Apakah SMAN 3 Bantaeng memerlukan pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran sosiologi dalam bentuk modul ?	0	0	2
3.	Bila anda menjawab Ya, apakah perlu dikembangkan bahan ajar berupa modul pada mata pelajaran sosiologi dalam bentuk digital (teks, video, audio, gambar)?	0	0	2
4.	Dengan adanya bahan ajar dalam bentuk modul digital, apakah dapat menunjang pembelajaran siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 3 Bantaeng ?	0	0	2
5.	Dengan adanya bahan ajar berupa modul digital, dapat menunjang guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 3 Bantaeng?	0	0	2
Total		0	0	10
Persentase		0 %	0%	100 %

Berdasarkan data pada tabel 4.3 hasil analisis kebutuhan modul ajar oleh kepala sekolah dengan skor 10 memperoleh persentase sebesar 100 % dengan jawaban Ya berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan sehingga hal ini menjadi pedoman oleh peneliti dalam mengembangkan modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII SMAN 3 Bantaeng.

Adapun hasil perolehan data awal kebutuhan siswa terhadap pengembangan produk modul ajar sangat dibutuhkan beserta materi-materi pokok yang dinilai perlu untuk dikembangkan pada produk modul digital *hypercontent*, selanjutnya analisis kebutuhan oleh kepala sekolah terhadap pengembangan modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi sangat dibutuhkan.

Selain mengumpulkan data berupa angket identifikasi kebutuhan, untuk melengkapi data juga dilakukan analisis dokumen dan studi literatur yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Sosiologi kelas XII SMAN 3 Bantaeng, studi literatur untuk mengumpulkan materi-materi yang berkaitan dengan modul digital *hypercontent*, dan melakukan diskusi atau *brainstorming* dengan guru mata pelajaran sosiologi untuk merumuskan capaian pembelajaran dari produk modul digital yang dikembangkan.


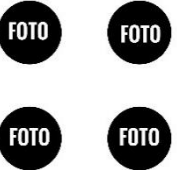
Produk modul digital *hypercontent* dikembangkan sesuai dengan rancangan materi yang ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Sosiologi kelas XII. Keseluruhan rancangan materi yang telah didiskusikan pada sesi *brainstorming* termasuk keputusan bahwa produk modul nantinya dikembangkan berbentuk digital sehingga kegunaan modul akan disesuaikan dengan keperluan tersebut.

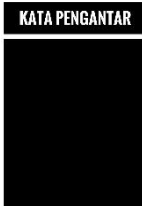
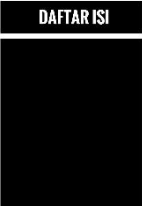

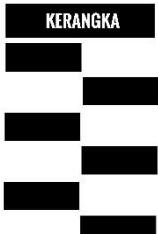

b. Tahap desain (*design*)

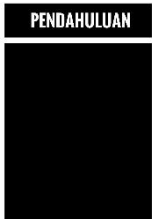
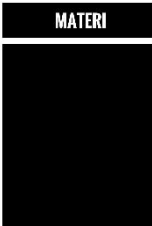
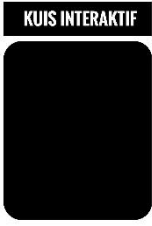


1) Mendesain modul digital *hypercontent*

Data yang terkumpul pada tahap analisis (*Analysis*) seperti kumpulan hasil identifikasi kebutuhan siswa, materi, dan kebutuhan kepala sekolah SMAN 3 Bantaeng yang dijadikan acuan untuk tahapan selanjutnya yaitu melakukan desain dari produk modul digital *hypercontent* yang dikembangkan. Untuk mendesain modul digital *hypercontent* dilakukan penyusunan *prototype*.

Tabel 4.4 *Prototype* Modul Digital *Hypercontent*

No.	Item Modul	Visual	Deskripsi
1.	Tampilan awal <i>cover</i> Modul <i>Digital Hypercontent</i>		Gambar ilustrasi berisi tentang gambar ketimpangan sosial, ditambah teks mata pelajaran sosiologi.
2.	Ucapan terimakasih		Ucapan terimakasih di isi oleh foto PA1, PA2, Guru & Peneliti.

3.	Kata pengantar		Kata pengantar berkaitan dengan gambaran umum isi modul digital <i>hypercontent</i>
4.	Daftar Isi		Daftar isi berisi tentang judul bab dan sub-bab materi sosiologi
5.	Panduan belajar		Panduan belajar berisi tentang tata cara dan petunjuk penggunaan modul
6.	Kerangka isi pembelajaran (Epitomi)		Kerangka isi pembelajaran berisi tentang poin-poin materi pembelajaran.
7.	Akses <i>link</i> silabus & RPP Pembelajaran		Silabus & RPP dapat diunduh melalui link atau <i>barcode</i> .

8.	Pendahuluan		Deskripsi materi, petunjuk penggunaan modul, tujuan pembelajaran,
9.	Isi Materi		Teks, audio, video, dan gambar, <i>hyperlink</i>
10.	Kuis interaktif		Kuis interaktif berisi pertanyaan pilihan ganda setiap pembahasan bab
11.	Rangkuman		Rangkuman berisi tentang catatan ringkas tentang materi setiap bab
12.	Cover penutup		

Produk modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII ini dibuat berdasarkan *prototype* yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan *prototype* produk ini dikembangkan berdasarkan judul yang telah dibuat. Materi yang dicantumkan dalam modul digital *hypercontent* ini disesuaikan dengan silabus dan RPP mata pelajaran Sosiologi kelas XII yang mencakup materi ketimpangan sosial, kearifan lokal, dan evaluasi pemberdayaan komunitas untuk selanjutnya dikembangkan menjadi modul digital *hypercontent*.

2) Menentukan aplikasi yang akan digunakan

Menentukan aplikasi yang akan digunakan dalam mengembangkan modul digital *hypercontent*. Seperti yang pertama, aplikasi *MS word* untuk menyusun materi modul, Kedua aplikasi *MS Power Point* untuk mendesain *cover* pembuka, isi, dan penutup. Ketiga, aplikasi *FLIP PDF Profesional* untuk mengkonversi materi *pdf* menjadi modul digital. Keempat, aplikasi *Dolby On* untuk merekam *audio* pengisi suara.

3) Merancang metode evaluasi dalam bentuk kuis interaktif

Pada tahap ini peneliti melakukan penulisan soal-soal pilihan ganda yang akan dijadikan kuis interaktif pada setiap BAB dalam modul digital. Referensi soal dikumpulkan berdasarkan bahan ajar guru mata pelajaran dan referensi kuis tambahan dari internet yang berkaitan dengan mata pelajaran sosiologi kelas XII.

4) Merancang naskah pengisi suara untuk *audio podcast*

Penulisan naskah dilakukan peneliti dengan mengacu pada isi modul digital mulai dari naskah pembuka atau ucapan selamat datang kepada pengguna

modul, naskah perantara setiap judul dan sub judul BAB serta menentukan orang yang akan menjadi pengisi suara dan terpilih dua orang pengisi suara perempuan.

5) Mengumpulkan referensi materi tambahan

Pada tahap ini peneliti melakukan riset materi tambahan dengan mencari dan mengumpulkan buku yang bertema mata pelajaran sosiologi di perpustakaan UNM kemudian mencari jurnal referensi mata pelajaran sosiologi melalui *google scholar* dan *website* Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.

6) Mengumpulkan video pembelajaran yang relevan dengan materi

Pada tahap ini peneliti mengunduh video pembelajaran yang berkaitan dengan topik pembahasan pada mata pelajaran sosiologi melalui *platform* media sosial *YouTube*. Video tersebut kemudian dikumpulkan dan disatukan dalam satu *file* untuk selanjutnya siap di *import* ke dalam modul digital *hypercontent* pada aplikasi *FLIP PDF Profesional*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga ini media modul digital *hypercontent* dikembangkan dengan mengacu pada *prototype* yang telah dibuat sebelumnya. Kegiatan yang ada pada tahap pengembangan ini diawali dengan mengumpulkan elemen-elemen pendukung untuk mendesain *cover*, isi dan penutup, rekaman audio *podcast* modul, *barcode* dan *link* belajar, dan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi Sosiologi kelas XII untuk disatukan dalam aplikasi editing.

Proses pembuatan media modul digital *hypercontent* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Ms. Word* untuk mengetik materi, aplikasi *Ms. Power Point* untuk mendesain *cover*, ucapan terimakasih, *quotes* modul, dan pembatas

BAB, aplikasi *Dolby On* untuk editing *audio podcast*, dan aplikasi *FLIP PDF Profesional* untuk menyatukan semua elemen desain modul menjadi modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII SMAN 3 Bantaeng.

Tahap selanjutnya setelah mengembangkan produk, dilakukan uji coba validitas untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas media modul digital *hypercontent* yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba kepraktisan di SMAN 3 Bantaeng.

1. Tingkat Validitas Modul Digital *Hypercontent*

a. Uji ahli materi/isi media modul digital *Hypercontent*

Produk awal media modul digital *hypercontent* divalidasi oleh ahli isi/konten pada pada hari senin tanggal 4 April 2022 untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas dari sudut pandang materi/isi yang ada dalam produk yang dikembangkan. Ahli media/isi yang dijadikan sebagai validator produk pengembangan adalah Dr. Bastiana, M.Si. salah satu dosen Program Studi Pendidikan Khusus Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Dari angket validasi tersebut, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Validasi Ahli Isi/Materi Terhadap Produk Modul Digital *Hypercontent*

Mata Pelajaran Sosiologi

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.	Kemenarikan isi materi	5
8.	materi disajikan secara jelas dan ringkas	4
9.	Cakupan (keluasan dan ke dalaman) 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 isi materi	5
14.	Modul yang disajikan menstimulus peserta didik dalam memahami materi yang disajikan	5
JUMLAH		65

Adapun masukan, saran, dan komentar yang diberikan yaitu: perbaiki sesuai dengan catatan yang ada pada RPP. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 5.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/konten yang ada pada tabel 2 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{65}{14 \times 5} \times 100\% = 92,85\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase 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.

Tabel 4.6 Hasil Revisi Materi/Isi oleh Ahli Materi

NO.	Masukan	Sebelum revisi	Setelah revisi																																				
1.	<p>Sesuaikan dengan materi. KD 3.5 Mengevaluasi aksi pemberdayaan komunitas sebagai bentuk kemandirian dalam menyikapi ketimpangan sosial. Bukan lagi tentang Definisi & Konsep Pemberdayaan Komunitas</p> <p>Untuk semua, cek ulang semua agar sesuai dengan silabus</p>	<p>Sebelum perbaikan pada RPP yang tidak sesuai dengan KD 3.5</p> <p>CC. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <table border="1" data-bbox="607 536 1335 683"> <thead> <tr> <th colspan="2">Pertemuan Ke-1</th> </tr> <tr> <th colspan="2">Pendahuluan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Definisi & Konsep Pemberdayaan Komunitas</i></td> </tr> </tbody> </table> <p>Konstanta KEGIATAN LITERASI</p>	Pertemuan Ke-1		Pendahuluan		1.	Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)	2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)	3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan	4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Definisi & Konsep Pemberdayaan Komunitas</i>	<p>Setelah perbaikan pada RPP yang sesuai dengan KD 3.5</p> <p>B. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <table border="1" data-bbox="1417 483 2101 611"> <thead> <tr> <th colspan="2">Pertemuan Ke-1</th> </tr> <tr> <th colspan="2">Pendahuluan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i></td> </tr> </tbody> </table> <p>B. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <table border="1" data-bbox="1417 679 2101 802"> <thead> <tr> <th colspan="2">Pertemuan Ke-2</th> </tr> <tr> <th colspan="2">Pendahuluan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas</i></td> </tr> </tbody> </table>	Pertemuan Ke-1		Pendahuluan		1.	Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)	2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)	3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan	4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i>	Pertemuan Ke-2		Pendahuluan		1.	Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)	2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)	3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan	4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas</i>
Pertemuan Ke-1																																							
Pendahuluan																																							
1.	Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)																																						
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)																																						
3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan																																						
4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Definisi & Konsep Pemberdayaan Komunitas</i>																																						
Pertemuan Ke-1																																							
Pendahuluan																																							
1.	Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)																																						
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)																																						
3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan																																						
4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i>																																						
Pertemuan Ke-2																																							
Pendahuluan																																							
1.	Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)																																						
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)																																						
3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan																																						
4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas</i>																																						

2.

Sebelum perbaikan pada Silabus

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.4 Mendeskripsikan cara melakukan strategi pemberdayaan komunitas dengan mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal di tengah-tengah pengaruh globalisasi.	Kearifan lokal dan pemberdayaan komunitas <ul style="list-style-type: none"> Pemberdayaan komunitas berbasis kepemilikan lokal dan partisipasi warga masyarakat Partisipasi masyarakat lokal atau warga masyarakat dalam pemberdayaan masyarakat atau perbaikan kehidupan sosial atau publik Aktivitas pemberdayaan komunitas Evaluasi dan hikmah pembelajaran dari aktivitas pemberdayaan komunitas
4.4 Merancang, melaksanakan dan melaporkan aksi pemberdayaan komunitas dengan mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal di tengah-tengah pengaruh globalisasi.	
3.5 Mengevaluasi aksi	

Setelah perbaikan pada Silabus


3.4 Mendeskripsikan strategi pemberdayaan komunitas dengan mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal di tengah-tengah pengaruh globalisasi.	Kearifan lokal dalam pemberdayaan komunitas : <ul style="list-style-type: none"> Konsep kearifan lokal Perubahan komunitas dalam masalah sosial berdasarkan kearifan lokal Strategi pemberdayaan komunitas berbasis kearifan lokal di tengah pengaruh globalisasi Pelaksanaan pemberdayaan komunitas berbasis kearifan lokal Upaya mengatasi kenakalan remaja menggunakan kearifan lokal
4.4 Merancang, melaksanakan dan melaporkan aksi pemberdayaan komunitas dengan mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal di tengah-tengah pengaruh globalisasi.	

Sebelum perbaikan pada media yang belum sesuai dengan

Setelah perbaikan pada media yang sudah disesuaikan

Kompetensi Dasar dan materi pokok pada silabus dan RPP serta hasil analisis kebutuhan materi siswa

dengan Kompetensi dasar dan materi pokok pada silabus dan RPP serta disesuaikan dengan materi hasil analisis kebutuhan materi siswa



DAFTAR ISI	
• Kata Pengantar	i
• Daftar Isi	ii
• Panduan Belajar	iii
• Pola Konsep	iv
• Silabus dan RPP Pembelajaran	v
• Pendahuluan	i
0 Definisi dan faktor penyebab ketimpangan sosial	
09 Masalah yang terjadi akibat ketimpangan sosial	09
15 Upaya mengatasi ketimpangan sosial	
• Kuis Interaktif	17
20 Penguatan profil komunitas lokal akibat ketimpangan sosial di tengah globalisasi.	20
24 Menjalin relasi antar komunitas lokal sebagai upaya penguatan posisi komunitas lokal terhadap ketimpangan sosial.	
• Kuis Interaktif	26
• Rangkuman	27
• Daftar Pustaka	30

b. Uji ahli media modul digital *hypercontent*

Media modul digital *hypercontent* divalidasi oleh ahli media pembelajaran pada hari rabu 13 April 2022 untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas produk yang dikembangkan. Ahli desain/media yang dijadikan sebagai validator modul digital *hypercontent* adalah Bpk. Hartoto, S.Pd., M.Pd salah satu doen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Dari angket validasi tersebut maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Modul Digital *Hypercontent*

No.	Aspek Pendilaian	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 assessment</i>	5
JUMLAH		89

Adapun masukan, saran, dan komentar yang diberikan yaitu:

1. Perbaiki *cover* dan halaman belakang, beri penjeda antar BAB
2. Gunakan ragam bahasa lisan dan perbanyak visualisasi
3. Buat *link* untuk daftar isi
4. Silahkan lakukan revisi *on going*

Berdasarkan hasil penilaian ahli media yang ada pada tabel 4.7 di atas maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

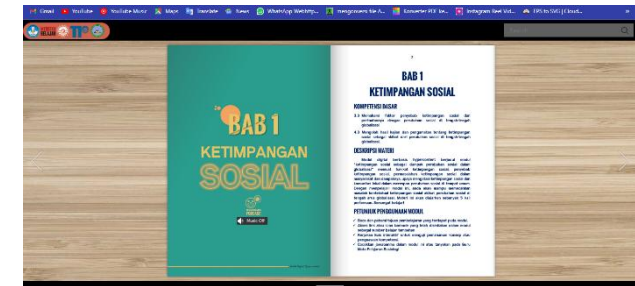
Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{89}{19 \times 5} \times 100\% = 93,68\%$$

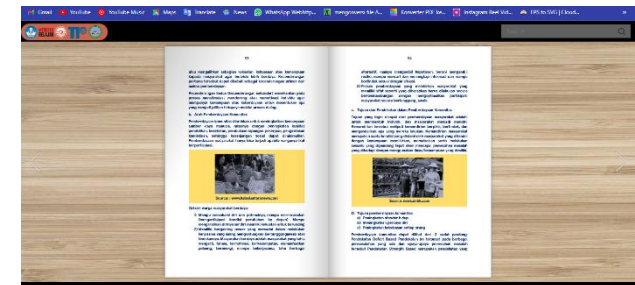
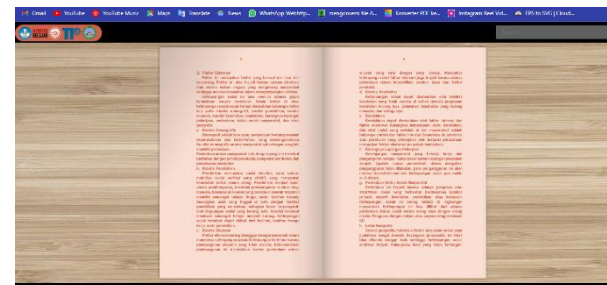
Setelah dikonversi dengan tabel konversi, hasil persentase 93,68% berada pada kualifikasi sangat baik. dengan catatan melakukan perbaikan sesuai masukan saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan modul digital *hypercontent* sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Tabel 4.8 Hasil Revisi Media *Hypercontent*

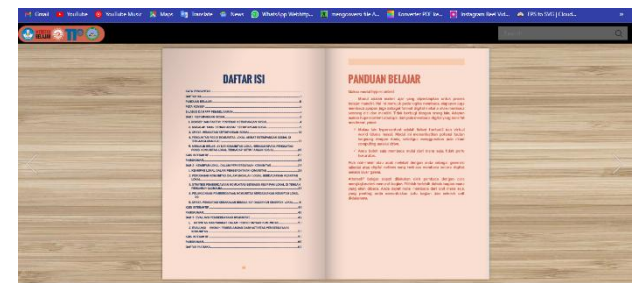
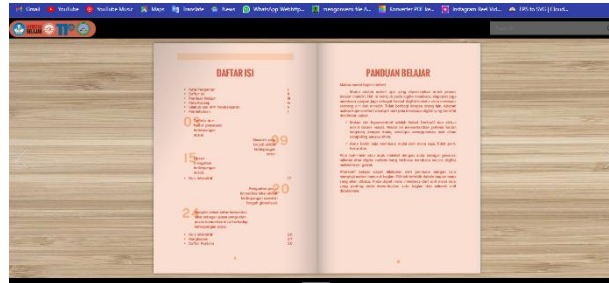
NO	Masukan	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Perbaiki <i>cover</i> dan halaman belakang, beri penjeda antar BAB		



2. Gunakan ragam bahasa lisan dan perbanyak visualisasi



3. Buat *link* untuk daftar isi



2. Tingkat Kepraktisan Modul Digital *Hypercontent*

1) Pengujian kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Kamis tanggal 19 Mei 2022 kepada 6 orang siswa yang diminta untuk menilai produk modul digital *Hypercontent* tersebut. Penentuan 6 orang siswa tersebut menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling* yang digunakan untuk menentukan sampel anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional menurut Sugiyono (2019). Penilaian yang terdapat pada angket penilaian uji coba kelompok kecil mencakup aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Hasil rekapitulasi skor penilaian uji kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil angket uji coba 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

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket dapat diketahui presentasi uji coba kelompok kecil tentang produk modul digital *hypercontent* pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\Sigma(\text{persentase tiap item angket})}{\text{jumlah responden}} \\ &= \frac{5,42}{6} \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil rerata persentase produk modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII SMAN 3 Bantaeng dari 6 siswa sebesar 90% yang secara keseluruhan berada pada kualifikasi sangat praktis, artinya produk dalam buku ajar ini tidak perlu direvisi dan siap uji coba pada kelompok besar.

2) Pengujian kelompok besar

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan pada hari senin, tanggal 23 Mei 2022 untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul yang dikembangkan, uji coba dilakukan kepada 67 orang siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2. Dalam uji coba ini peneliti membagikan *link* angket yang telah dibuat melalui *google form* kemudian siswa memberikan penilaian atau tanggapan terhadap modul digital *hypercontent* yang telah dikembangkan. Hasil rekapitulasi skor penilaian uji kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil angket uji coba 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

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket dapat diketahui presentasi uji coba kelompok kecil tentang produk modul digital *hypercontent* pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{persentase tiap item angket})}{\text{jumlah responden}} \\
 &= \frac{62,11}{67} \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Rerata persentase media modul digital *hypercontent* dari tiap responden diperoleh hasil 92% dan berada pada kualifikasi sangat praktis, sehingga media Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng tidak perlu direvisi.

3) Tanggapan guru mata pelajaran

Penilaian yang dilakukan oleh guru mata pelajaran sosiologi kelas XII oleh Askarim, S.Sos., M.Pd. bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja modul digital *hypercontent* ketika digunakan oleh guru dan siswa sehingga diketahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan guru mata pelajaran mencakup aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Berikut hasil tanggapan guru mata pelajaran sosiologi.

Tabel 4.11 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%

Komentar guru mata pelajaran sosiologi mengenai produk modul digital *hypercontent* ini yaitu suatu penelitian yang sangat inovatif, kreatif, dan sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya di SMAN 3 Bantaeng.

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan guru mata pelajaran sosiologi. Maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{48}{5 \times 10} \times 100\% = 96\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian sebesar 96% berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

B. Pembahasan

Hakikat dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah cara untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Salah satu perkembangan tersebut adalah dengan melakukan digitalisasi. Pengertian digitalisasi oleh Wuryantai (2013:134), bahwa

Digitalisasi adalah proses di mana semua bentuk informasi baik angka, kata, gambar, suara, data, atau gerak dikodekan ke dalam

bentuk *bit* (*binary digit* atau yang biasa disimbolkan dengan representasi 0 dan 1) yang memungkinkan manipulasi dan transformasi data (*bitstreaming*).

Peristiwa tersebut memberikan dampak yang luar biasa pada aspek kehidupan manusia. Membuat pengolahan dan transmisi informasi menjadi lebih mudah dilakukan, aksesibilitas informasi dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Karena hal tersebut hampir semua lini kehidupan mengalami digitalisasi, tak terkecuali dunia pendidikan.

Perkembangan digitalisasi telah membuat pergeseran paradigma pembelajaran, Purdy dan Wright (Amarulloh et al., 2019:15) mengatakan bahwa

Terdapat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (*classroom setting*) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus menjalankan pembelajaran di kelas.

Pola pembelajaran digital menjadi sangat berkembang dengan mengkombinasikan berbagai macam perangkat teknologi digital untuk difungsikan dalam proses pembelajaran. Munir (Amarulloh et al., 2019:16) menjelaskan pembelajaran digital memiliki fungsi sebagai fungsi suplemen pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak, tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik, kedua fungsi komplemen yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas dan ketiga fungsi substitusi yaitu pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran, tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola

kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Dari potensi dan fungsi pembelajaran digital tersebut sangat cocok untuk meningkatkan kualitas dan mengefektifkan proses pembelajaran yang ada di kelas. Dengan begitu, proses belajar yang dilakukan siswa akan menjadi lebih efisien dan praktis.

Tidak dapat dipungkiri digitalisasi memberikan dampak nyata pada dunia pendidikan, Wulandari et al. (2021:3845) menjelaskan dampak positif digitalisasi terhadap dunia pendidikan, dengan adanya digitalisasi pendidikan anak mendapatkan dampak positif yaitu tersedianya media massa untuk mencari informasi yang lebih luas yang dibutuhkan. Oleh sebab itu digitalisasi dalam pendidikan wajib dilakukan karena hal tersebut adalah cara paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas dunia pendidikan di *era digital society*.

Situasi pendidikan yang digambarkan di SMAN 3 Bantaeng dengan adanya pandemi covid 19 telah menjadikan proses belajar berlangsung secara digital dengan metode pembelajaran campuran (*blended learning*). Pembelajaran campuran atau *blended learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring Widiara (2018:56). Pembelajaran campuran dapat di praktekan pada pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi (*modern*) sehingga metode *blended learning* bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/ tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi

dan informasi yang dilakukan secara daring (*online*). Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta didik dan pendidik melalui *tools-tools* komunikasi yang memungkinkan seperti *website/weblog* dan *mobile phone*. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, *problem solving* dan *project based learning*. Berbagai inovasi penggunaan teknologi pembelajaran dengan sangat mudah dapat dicari dan dipergunakan, ini membuat penggabungan pembelajaran klasikal dengan pembelajaran berbasis *online* menjadi pilihan yang sangat tepat pada era digital saat ini.

Konsep pengembangan modul digital *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng sebagai bahan ajar siswa dan guru menuju pembelajaran digital di tengah tuntutan zaman *era digital society* dan *pandemi covid 19* hadir sebagai jawaban atas permasalahan pembelajaran di SMAN 3 Bantaeng. Bahan ajar menurut (Hernawan dkk, 2012:3) merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, Menurut Halling dkk (2007:67):

“Bahan atau materi pembelajaran, yakni sesuatu yang mengandung pesan untuk disampaikan/disajikan, melalui penggunaan alat atau dirinya sendiri. Misalnya buku, modul, transparansi, audio tape, dan lain-lain”.

Berdasarkan definisi tersebut bahan ajar dapat disimpulkan sebagai susunan materi atau pesan yang digunakan dalam pembelajaran dengan

memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan produk modul digital *hypercontent* dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan model *ADDIE* (*Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluasi*). Proses pengembangan produk media modul digital *hypercontent* ini mulai dikembangkan pada bulan Januari 2022 yang diawali dengan melakukan studi literatur materi yang sesuai dengan Silabus dan RPP mata pelajaran guru SMAN 3 Bantaeng. Faktor-faktor pendukung yang melatarbelakangi progres pengembangan modul digital *hypercontent* telah dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan materi, dan analisis kebutuhan Kepala Sekolah SMAN 3 Bantaeng, dan *brainstorming* terhadap dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Sosiologi.

Hasil analisis kebutuhan menghasilkan konsep pengembangan modul digital *hypercontent*. Konsep ini menggabungkan ragam media dalam satu bahan ajar yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Siang et al., (2019:77) mengemukakan definisi *hypercontent* secara sederhana sebagai berikut “*In a simple hypercontent, it can be understood as a concept that simulates one material and other material simultaneously in a particular digital technology program*”. Definisi tersebut dapat diartikan bahwa secara sederhana *hypercontent* dapat dipahami sebagai sebuah konsep yang mensimulasikan satu materi dan materi lainnya secara bersamaan dalam program teknologi digital tertentu. Hal tersebut dapat dipahami sebagai bagian dari kemudahan mengakses pembelajaran karena materi yang satu dengan yang

lainnya dapat saling terhubung. Sedangkan menurut Herlina (2019:218) “*hypercontent* adalah konten yang saling terhubung dan memadukan berbagai jenis konten”. Salah satu contohnya adalah menu-menu tampilan di laman *website*, jika di klik maka akan membawa pengguna (*user*) pada materi yang lainnya. Dengan kata lain sebuah teks dapat menampung dan menghubungkan dengan teks-teks atau konten-konten lain (*hyper*) seperti gambar, animasi, video dan audio. Konsep modul ini dikembangkan dengan gaya yang lebih modern dari pada modul konvensional atau modul berformat pdf biasa. Dengan metode *hypercontent* akan ada proses belajar gaya baru yang lebih memudahkan siswa dalam belajar. Bentuk implementasi tersebut disajikan dalam bentuk media *hypertext*, *hyperlink*, dan *hypermedia*.

Jika dilakukan analisis lebih dalam, karakteristik *hypercontent* menurut Prawiradilaga dkk (2018:61) adalah sebagai berikut:

- a. Setiap unit dalam modul *hypercontent* didesain berdiri sendiri. Masing-masing mempunyai komponen sistem pembelajaran mandiri yang lengkap atau *self-contained*, sehingga pembaca dapat mengkaji secara acak, memulai dan mengakhiri dari unit mana saja.
- b. Struktur isi dikemas dengan prinsip desain pesan, yakni ‘dipecah’ menjadi bagian, setiap bagian memiliki unit, setiap unit dilengkapi dengan tujuan khusus, manfaat *sub-unit*, ilustrasi, kajian dan sub-kajian. Adapun pembatas antara sub-kajian dapat menggunakan ringkasan sub-kajian, tes objektif sebagai penguat, atau diperkaya dengan materi dari dunia maya dengan *hyperlink* ke situs tertentu.

Berdasarkan karakter tersebut, *hypercontent* menjadi inovasi dari bentuk baru sebuah modul yang disajikan secara digital. Kehadiran modul dengan konsep *hypercontent* ini dapat menuntun siswa dalam proses belajar secara mandiri karena memberikan tingkat fleksibilitas yang tinggi terhadap siswa untuk

memulai dan mengakhiri pembelajaran dimana saja asalkan materi yang dipelajari bisa tuntas sehingga memberikan pemahaman bagi siswa tersebut.

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan modul *hypercontent* dilakukan oleh Rufaida & Nurfadilah (2021:5), dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *TPACK* berbasis *hypercontent* valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan fitur-fitur dalam model pembelajaran dengan konsep *hypercontent* yang dijelaskan oleh Prawiradilaga dkk (2018:62) sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan beragam laman *website*, terutama jenis wiki yang memudahkan pengguna untuk memahami beberapa istilah. Pada jenis wiki, termasuk *Wikipedia*, *wikitech*, dan lainnya pengguna tidak hanya berperan sebagai pengguna yang dapat membaca secara daring, luar jaringan (*luring*), maupun mengunduh informasi.
- b. Menggunakan hiperteks (*hypertext*). Wujudnya adalah menggunakan hubungan virtual (*link*) pada teks yang mengaitkan teks tersebut dengan informasi lain dari laman *website* tertentu.
- c. Menggunakan kode respons cepat (*quick response code*, *QR code*). Pada dasarnya *QR code* adalah perkembangan lebih lanjut dari barcode batang. *QR code* mampu menyimpan informasi lebih besar dibanding *barcode* batang. *QR code* dapat diakses melalui gawai menggunakan program *QR code reader*. *QR code* digunakan untuk menautkan langsung ke situs atau saluran tertentu. Dengan demikian pembaca harus selalu siap dengan gawai, namun ia tidak perlu lagi mengingat atau mengetik *URL* yang panjang untuk dapat mengakses informasi.

Dengan fitur yang disediakan modul *hypercontent*, tujuan-tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dapat dikelompokkan dalam 3 ranah tujuan, yaitu tujuan kognitif, yang dapat mengembangkan kemampuan literasi baca, analisis, dan kemampuan menyampaikan ide/gagasan. Tujuan afektif, dengan memanfaatkan video pembelajaran dan gambar dapat meningkatkan kepekaan dalam sikap dan emosi terhadap kondisi di lingkungan sekitar. Tujuan

psikomotorik, dengan tersedianya berbagai macam sumber belajar siswa dapat dengan mudah untuk mengakses materi pelajaran yang disediakan sehingga tidak hanya menerima dari satu sumber belajar.

Berdasarkan tujuan modul digital *hypercontent* yang dipaparkan di atas, modul digital *hypercontent* dapat dimanfaatkan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng ini dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk menjadi kaya akan referensi belajar. Pembelajaran Sosiologi menggunakan media modul digital *hypercontent* memudahkan peserta didik menangkap isi materi yang disampaikan, media audio dapat menjadikan siswa semangat untuk menyimak dan melanjutkan pelajaran karena sangat ramah terhadap peserta didik, media visual membantu peserta didik memahami secara jelas materi yang disampaikan disebabkan media gambar menjadi pendukung penjelas materi secara konkrit, dan teks merupakan media yang menggambarkan secara jelas bagaimana penulisan materi yang disajikan.

Kemenarikan lain dari modul digital *hypercontent* ini yaitu sajian visual dari segi penggunaan warna dan jenis *font* yang didesain dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Kemudian *link* akses materi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *barcode*, dan kuis interaktif yang mampu memberikan skor hasil penilaian secara langsung tanpa menunggu hasil pemeriksaan guru mata pelajaran pada proses pembelajaran konvensional.

Pengembangan modul digital *hypercontent* yang dikembangkan oleh peneliti menyajikan materi tentang ketimpangan sosial, kearifan lokal, dan

evaluasi pemberdayaan komunitas. Di awal tampilan modul digital *hypercontent* ini menampilkan cover pembuka, ucapan terimakasih, kata pengantar, daftar isi, panduan belajar, epitomi, akses *link* silabus dan RPP pembelajaran, pendahuluan, isi materi, kuis interaktif, rangkuman, dan *cover* penutup modul pada bagian akhir.

Sebelum produk yang dikembangkan diuji cobakan di sekolah, ada beberapa tahap yang harus dilalui, yakni validasi konten oleh ahli media dan desain, serta ahli isi/materi terhadap produk modul digital *hypercontent*. Proses ini biasanya dinamakan uji kelayakan produk. Dalam proses validasi ini produk yang telah dikembangkan diberikan penilaian/tanggapan oleh ahli media dan desain, serta ahli isi/materi. Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen penilaian/tanggapan oleh ahli media dan desain serta ahli isi/materi terhadap Modul Digital *Hypercontent* pada mata pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng dinyatakan valid.

Hal ini berdasarkan karakteristik bahan ajar menurut Depdiknas (2004) yang menyatakan bahwa karakteristik dari bahan ajar yang baik adalah “substansi materi diakumulasi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, mudah dipahami, memiliki daya tarik, dan mudah dibaca”. Angket validasi indikator yang menunjukkan bahwa kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran berada pada kategori baik. Pengembangan bahan ajar tersebut merujuk pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan dikembangkan dalam bentuk

modul digital sehingga lebih menarik dan penyampaian yang sederhana agar memudahkan dalam pemahaman materi.

Sementara itu, dalam Puskurbuk (2012) ada empat syarat yang harus dipenuhi bila bahan ajar dikatakan baik yaitu (1) cakupan materi atau isi sesuai dengan kurikulum, (2) penyajian materi memenuhi prinsip belajar, (3) bahasa dan keterbacaan baik, (4) format buku atau grafika menarik. Bahan ajar modul digital *hypercontent* dikembangkan dengan kualitas tampilan HD agar memiliki keterbacaan baik dan menggunakan bahasa sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).

Setelah produk dinyatakan valid atau layak, maka proses selanjutnya adalah uji kepraktisan produk. Proses ini dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk, produk yang dikembangkan diuji cobakan kepada peserta didik, proses ini biasanya dinamakan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Selain itu, produk yang dikembangkan juga akan diuji cobakan ke guru mata pelajaran untuk kemudian diberikan penilaian/tanggapan. Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen penilaian/tanggapan oleh peserta didik dan guru mata pelajaran terhadap bahan ajar Modul Digital *Hypercontent* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng dengan pokok bahasan ketimpangan sosial, kearifan lokal, dan evaluasi pemberdayaan komunitas dinyatakan sangat praktis.

Ada beberapa kelebihan produk Modul Digital *Hypercontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMAN 3 Bantaeng ini, yaitu:

1. Dapat membantu siswa memahami materi mata pelajaran Sosiologi karena terdiri dari berbagai macam sumber belajar yang tidak hanya berpacu pada teks, tetapi juga gambar, audio, video, dan *hyperlink* yang dapat menghubungkan siswa dengan sumber belajar lain selain yang dimuat dalam modul digital ini.
2. Modul ini memiliki tampilan desain yang kekinian sehingga menarik bagi siswa.
3. Mudah dioperasikan karena hanya klik *link*.
4. Sangat praktis dibawa kemana-mana untuk digunakan dalam belajar mandiri.

Selain itu, modul ini juga memiliki kekurangan yaitu modul digital *hypercontent* ini jika digunakan secara *online* maka itu akan menggunakan koneksi internet untuk mengakses *link* modul digital, maka dari itu dibutuhkan koneksi internet yang memadai untuk dapat mengoperasikan modul digital *hypercontent*.

Pelaksanaan proses penelitian pada peserta didik kelas XII di SMAN 3 Bantaeng tidak luput dari permasalahan yang dihadapi di lapangan. Tetapi permasalahan tersebut tidak menghalangi peneliti untuk melakukan penelitian tersebut. Adapun permasalahan yang peneliti dapatkan dalam proses pengembangan yaitu:

- a. Peneliti mengalami kendala saat ingin melakukan observasi ulang karena adanya pandemi *covid-19* yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah.

- b. Silabus dan RPP guru mata pelajaran yang tidak sinkron sehingga peneliti memerlukan waktu sebelum mengembangkan media modul digital *hypercontent*.
- c. Bahan ajar yang diberikan guru tidak memiliki banyak referensi sehingga menuntun peneliti untuk menyusun secara mandiri materi pada modul melalui jurnal dan perpustakaan.
- d. Jadwal penyelesaian studi siswa kelas XII di SMAN 3 Bantaeng yang bersamaan dengan jadwal penelitian peneliti, sehingga penelitian uji produk dilakukan via *google form*.

Adapun solusi yang dilakukan peneliti dalam mengatasi permasalahan dalam proses pengembangan tersebut adalah:

- a. Peneliti melakukan *brainstorming* dengan guru secara langsung dengan tetap mematuhi protokol kesehatan diluar jam sekolah
- b. Peneliti menyusun secara manual materi pada modul digital *hypercontent* dan perlu menyinkronkan cakupan materi pada silabus dan RPP
- c. Peneliti membuat angket penelitian secara daring menggunakan *google form* agar penelitian ini dapat terlaksana.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap produk yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas, dan menjadi solusi terbaik dalam mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng. Kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini, tergantung bagaimana kita memandang dan seperti apa kendala dalam melakukan penelitian hingga memberikan solusi yang tepat dalam bentuk Modul Digital

Hypercontent pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng yang dibutuhkan, memiliki aspek desain dalam proses pengembangannya, dan tentunya valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Identifikasi kebutuhan Modul Digital *Hypercontent* Mata Pelajaran Sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng berada pada kualifikasi dibutuhkan.
2. Desain modul digital *hypercontent* menyajikan materi ketimpangan sosial, kearifan lokal, dan evaluasi pemberdayaan komunitas, didukung dengan penggunaan *hypercontent* yang terdiri dari *hypertext* (ragam teks/materi pembelajaran,, *hyperlink* (ragam akses sumber belajar digital), dan *hypermedia* (ragam media belajar seperti audio, gambar, dan video pembelajaran). Di awal tampilan modul digital *hypercontent* ini menampilkan *cover* pembuka, ucapan terimakasih, kata pengantar, daftar isi, panduan belajar, epitomi, akses *link* silabus dan RPP pembelajaran, pendahuluan, isi materi, kuis interaktif, rangkuman, dan *cover* penutup modul pada bagian akhir.
3. Produk Modul Digital *hypecontent* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 3 Bantaeng dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah SMAN 3 Bantaeng, modul digital *hypercontent* yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan di sekolah pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMAN 3 Bantaeng.
2. Bagi guru, untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan modul digital *hypercontent* ini dalam proses pembelajaran di kelas. Terkhusus pada mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng agar bisa digunakan oleh siswa dalam pembelajaran secara mandiri.
3. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai produk modul digital *hypercontent* yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ade, W. (2014). *Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatannya*. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 39–43.
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). *Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital*. *Metaedukasi*, 1(1), 13–23.
- Darmawati, Yulia; Djamil, A. (2011). Buku Saku Sosiologi SMA Kelas 1,2,&3. In *Kawan Pustaka*.
- Halling, A., Salam, A., & Arnidah. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran *Hypercontent* pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215–230.
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Direktorat UPI Bandung, 1489–1497.
- Hlynka, D., & Jacobsen, M. (2010). *What is educational technology, anyway? A commentary on the new AECT definition of the field*. *Canadian Journal of Learning and Technology / La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*, 35(2), 0–3.
- Kemendikbud. 2020. Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus 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 and Technology Education*, 13(7), 3553–3564.
- Nurhikmah, H., Tahmir, S., Junda, M., & Bena, B. A. N. (2018). *Blended Learning Media in Biology Classroom*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1).
- Prawiradilaga, D. S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2018). Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan *Hypercontent*. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(2), 57–65.
- Rufaida, S., & Nurfadilah. (2021a). The development of device learning based on TPACK (technological pedagogical content knowledge) in the form of

- hypercontent* modules in electronics courses. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1).
- Rufaida, S., & Nurfadilah, N. (2021b). The effectiveness of *hypercontent* modules to improve creative thinking skills of prospective physics teachers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(2).
- Sugiyono. (2019). *Sugiyono (2019)-Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- UNICEF. (2020). Menguatkan Pembelajaran Digital di Seluruh Indonesia. *United Nations Children's Fund*.
[https://www.unicef.org/indonesia/media/10536/file/Menguatkan Pembelajaran Digital di Seluruh Indonesia.pdf](https://www.unicef.org/indonesia/media/10536/file/Menguatkan_Pembelajaran_Digital_di_Seluruh_Indonesia.pdf)
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Siang, J. L., Ibrahim, N., & Situmorang, R. (2019). Development of *hypercontent* module using jonnuro model learning design for candidates master guide. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2 Special Issue 9), 70–78. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1016.0982S919>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sugihartini, & Laba. (2017). *Pengembangan E-modul mata kuliah strategi pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 221–230.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- UNICEF. (2020). *Menguatkan Pembelajaran Digital di Seluruh Indonesia*. United Nations Children's Fund.
[https://www.unicef.org/indonesia/media/10536/file/Menguatkan Pembelajaran Digital di Seluruh Indonesia.pdf](https://www.unicef.org/indonesia/media/10536/file/Menguatkan_Pembelajaran_Digital_di_Seluruh_Indonesia.pdf)
- Wena, M. (2013). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (8th ed.). PT Bumi Aksara.
- Widiara, I. ketut. (2018). *Blended Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Di Era Digital*. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) Viii*, 2(November), 227–237.
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). *Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3839–3851.
- Wuryantai, A. E. W. (2013). *Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi*. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 1(2), 131–142.

LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Ketimpangan Sosial sebagai Dampak Perubahan Sosial di Tengah Globalisasi	KD : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian ketimpangan sosial
2. Peserta didik dapat menjelaskan hakikat, bentuk dan faktor penyebab ketimpangan sosial
3. Peserta didik dapat menentukan hasil kajian, diskusi dan pengamatan tentang faktor penyebab terjadinya ketimpangan sosial
4. Peserta didik dapat menunjukkan secara positif berbagai pengamatan dan diskusi tentang faktor penyebab terjadinya ketimpangan sosial

Media

Alat / Bahan

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-1</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran Konsep & Faktor Penyebab Ketimpangan Sosial di Tengah Globasasi 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan n kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Konsep & Faktor Penyebab Ketimpangan Sosial di Tengah Globasasi
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang b dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotes ini harus tetap berkaitan dengan materi Konsep & Faktor Penyebab Ketimpangan S Tengah Globasasi
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Konsep & Faktor Penyebab Ketimpangan Sosial di Tengah Globasasi
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kemb kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah Konsep & F Penyebab Ketimpangan Sosial di Tengah Globasasi Peserta didik kemudian diberi l untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
	Penutup <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar 2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Ketimpangan Sosial sebagai Dampak Perubahan Sosial di Tengah Globalisasi	KD : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hasil pengamatan dan diskusi tentang Dampak Ketimpangan Sosial dalam masyarakat
2. Peserta didik dapat membedakan hasil pengamatan dan diskusi tentang Dampak Ketimpangan Sosial dalam masyarakat
3. Peserta didik dapat menentukan kajian, diskusi dan pengamatan tentang Dampak Ketimpangan Sosial dalam masyarakat
4. Peserta didik dapat menunjukan secara positif berbagai pengamatan dan diskusi tentang Dampak ketimpangan Sosial dalam masyarakat

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-2</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Masalah Yang Terjadi Akibat Ketimpangan Sosial</i> 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan m... kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Masalah Yang Terjadi Akibat Ketimpangan Sosial</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang b... dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotes... ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Masalah Yang Terjadi Akibat Ketimpangan Sosial</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan... mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Masalah Yang Terjadi Akibat Ketimpangan Sosial</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembal... kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah <i>Masalah Yang Terjadi Akibat Ketimpangan Sosial</i>

<i>Pertemuan Ke-2</i>	
Pendahuluan	
	<i>Akibat Ketimpangan Sosial</i> Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menan hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
1.	Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2.	Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Ketimpangan Sosial sebagai Dampak Perubahan Sosial di Tengah Globalisasi	KD : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan hasil pengamatan dan diskusi tentang Upaya Mengatasi Ketimpangan Sosial dalam masyarakat
2. Peserta didik dapat membedakan hasil pengamatan dan diskusi tentang Upaya Mengatasi Ketimpangan Sosial dalam masyarakat
3. Peserta didik dapat menentukan kajian, diskusi dan pengamatan tentang Upaya Mengatasi Ketimpangan Sosial dalam masyarakat
4. Peserta didik dapat menunjukan secara positif berbagai pengamatan dan diskusi tentang upaya mengatasi ketimpangan Sosial dalam masyarakat

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-3</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Upaya Mengatasi Ketimpangan Sosial di Tengah Globalisasi</i> 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan m... kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Upaya Mengatasi Sosial di Tengah Globalisasi</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang b... dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotes... ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Upaya Mengatasi Ketimpangan Sosial di Te... Globalisasi</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpul... mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Upaya Mengatasi Sosial di Tengah Globalisasi</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kemb... kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)

Pertemuan Ke-3	
Pendahuluan	
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah <i>Upaya Meng</i> <i>Ketimpangan Sosial di Tengah Globalisasi</i> Peserta didik kemudian diberi kesempatan menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
1.	Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2.	Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Ketimpangan Sosial sebagai Dampak Perubahan Sosial di Tengah Globalisasi	KD : 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan tentang komunitas lokal
2. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah penguatan komunitas lokal

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-4	
Pendahuluan	
1.	Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK)
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)
3.	Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
4.	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Penguatan Posisi Kom</i> <i>Akibat Ketimpangan Sosial Di Tengah Globalisasi</i>

Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Penguatan Posisi Lokal Akibat Ketimpangan Sosial Di Tengah Globalisasi</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotesis ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Penguatan Posisi Komunitas Lokal Akibat Ketimpangan Sosial Di Tengah Globalisasi</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Penguatan Posisi Lokal Akibat Ketimpangan Sosial Di Tengah Globalisasi</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari selama pembelajaran <i>Penguatan Posisi Komunitas Lokal Akibat Ketimpangan Sosial Di Tengah Globalisasi</i> Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
	1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
	2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
	3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester	: XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Sosiologi	Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Materi Pokok	: Ketimpangan Sosial sebagai Dampak Perubahan Sosial di Tengah Globalisasi	KD	: 3.3 dan 4.3

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis relasi antar komunitas
2. Peserta didik dapat menunjukan jenis relasi yang dapat menguntungkan komunitas lokal

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-5	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Menjalin Relasi Antar Komunitas Lokal Sebagai Upaya Penguatan Posisi Komunitas Lokal Terhadap Ketimpangan Sosial</i> 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Menjalin Relasi Antar Komunitas Lokal Sebagai Upaya Penguatan Posisi Komunitas Lokal Terhadap Ketimpangan Sosial</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus terkait dengan materi <i>Menjalin Relasi Antar Komunitas Lokal Sebagai Upaya Penguatan Posisi Komunitas Lokal Terhadap Ketimpangan Sosial</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Menjalin Relasi Antar Komunitas Lokal Sebagai Upaya Penguatan Posisi Komunitas Lokal Terhadap Ketimpangan Sosial</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Menjalin Relasi Antar Komunitas Lokal Sebagai Upaya Penguatan Posisi Komunitas Lokal Terhadap Ketimpangan Sosial</i> kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar 2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa 	

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20...

Guru Mata Pelajaran

<https://iguru31.blogspot.com/>

NIP.

<http://www.ilmuguru.org/>

NIP.

PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	KD : 3.3 dan 4.3
Materi Pokok : Ketimpangan Sosial Sebagai Dampak Perubahan Sosial Di Tengah Globalisasi	

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Soenarto	75	75	50	75	275	68,75	C
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih

dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = (450 : 500) x 100 = 90,00
4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)
25,01 – 50,00	= Cukup (C)
00,00 – 25,00	= Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)

b. Pengetahuan

- **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda** (*Lihat lampiran*)
- **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**
Praktek Monolog atau Dialog

Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan** (*Lihat Lampiran*)
Tugas Rumah
 - a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
 - b. Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
 - c. Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**
Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

- | | |
|-----|---------------|
| 100 | = Sangat Baik |
| 75 | = Baik |
| 50 | = Kurang Baik |

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek** (*Lihat Lampiran*)

- **Penilaian Produk** (*Lihat Lampiran*)

- **Penilaian Portofolio**

Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :

- 1) Jelaskan tentang Sistem Pembagian Kekuasaan Negara!
- 2) Jelaskan tentang Kedudukan dan Fungsi Kementerian Negara Republik Indonesia dan Lembaga Pemerintah Non Kementerian!
- 3) Jelaskan tentang Nilai-nilai Pancasila dalam Penyelenggaraan pemerintahan!

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Ulangan Harian Ke :

Tanggal Ulangan Harian :

Bentuk Ulangan Harian :

Materi Ulangan Harian :

(KD / Indikator) :

KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						
3						
4						
5						
6						
dst						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

1. Membaca buku-buku tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang relevan.
2. Mencari informasi secara online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
3. Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
4. Mengamati langsung tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang ada di lingkungan sekitar.

Catatan Kepala Sekolah

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Kearifan Lokal dalam Pemberdayaan Komunitas	KD : 3.4 dan 4.4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian kearifan lokal
2. Peserta didik dapat menjelaskan ruang lingkup kearifan lokal
3. Peserta didik dapat menunjukkan pengaruh globalisasi terhadap kearifan lokal

Media

Alat / Bahan

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-1</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran Konsep Kearifan Lokal 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan n kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Definisi & Konsep Lokal
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang b dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotes ini harus tetap berkaitan dengan materi Definisi & Konsep Kearifan Lokal
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Definisi & Konsep Lokal
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kemb kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah Definisi & K Kearifan Lokal Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kemb yang belum dipahami
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar 2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa 	

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Kearifan Lokal dalam Pemberdayaan Komunitas	KD : 3.4 dan 4.4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan perubahan komunitas dalam masalah sosial berdasarkan kearifan lokal
2. Peserta didik dapat menyebutkan contoh perubahan komunitas dalam masalah sosial berdasarkan kearifan lokal

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-2	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran Perubahan Komunitas Masalah Sosial Berdasarkan Kearifan Lokal 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Perubahan Komunitas Masalah Sosial Berdasarkan Kearifan Lokal
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotesis. Ini harus tetap berkaitan dengan materi Perubahan Komunitas Dalam Masalah Sosial Berdasarkan Kearifan Lokal
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai Perubahan Komunitas Masalah Sosial Berdasarkan Kearifan Lokal
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali

<i>Pertemuan Ke-2</i>	
Pendahuluan	
	kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah <i>Perubahan</i> <i>Dalam Masalah Sosial Berdasarkan Kearifan Lokal</i> Peserta didik kemudian diberi untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
1.	Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2.	Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Kearifan Lokal dalam Pemberdayaan Komunitas	KD : 3.4 dan 4.4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan tentang strategi pemberdayaan berbasis kearifan lokal

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-3</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Strategi Pemberdayaan Berbasis Kearifan Lokal di Tengah Pengaruh Globalisasi</i> 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan ... kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Strategi Pemberda Komunitas Berbasis Kearifan Lokal di Tengah Pengaruh Globalisasi</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang b dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotes ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Strategi Pemberdayaan Komunitas Berbasis Lokal di Tengah Pengaruh Globalisasi</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Strategi Pemberda Komunitas Berbasis Kearifan Lokal di Tengah Pengaruh Globalisasi</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kema kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah <i>Strategi Pem Komunitas Berbasis Kearifan Lokal di Tengah Pengaruh Globalisasi</i> Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar 	

Pertemuan Ke-3**Pendahuluan**

2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Kearifan Lokal dalam Pemberdayaan Komunitas	KD : 3.4 dan 4.4

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat melakukan pemberdayaan komunitas berbasis kearifan lokal

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Pertemuan Ke-4****Pendahuluan**

1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (**PPK**)
2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran **Pelaksanaan Pemberdayaan Komunitas Berbasis Kearifan Lokal**

Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan

Pertemuan Ke-4	
Pendahuluan	
	kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Pelaksanaan Pem Komunitas Berbasis Kearifan Lokal</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang b dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotes ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Pelaksanaan Pemberdayaan Komunitas Ber Kearifan Lokal</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Pelaksanaan Pem Komunitas Berbasis Kearifan Lokal</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kemb kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah <i>Pelaksanaan Pemberdayaan Komunitas Berbasis Kearifan Lokal</i> Peserta didik kemudian diberi l untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
	1. Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
	2. Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
	3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

F. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Kearifan Lokal dalam Pemberdayaan Komunitas	KD : 3.4 dan 4.4

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan tentang Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal
2. Peserta didik dapat menentukan tentang Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal
3. Peserta didik dapat menunjukan secara positif berbagai pengamatan dan diskusi tentang Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal dalam masyarakat

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-5</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal</i> 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan nalar kritis kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS) <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari tentang <i>Upaya Mengatasi Kenakalan Remaja Menggunakan Kearifan Lokal</i> Peserta didik kemudian diberi k

<i>Pertemuan Ke-5</i>	
Pendahuluan	
	untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
1.	Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2.	Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

....., 20...

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

<https://iguru31.blogspot.com/>

NIP.

<http://www.ilmuguru.org/>

NIP.

PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester	: XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Sosiologi	KD	: 3.4 dan 4.4
Materi Pokok	: Kearifan Lokal dalam Pemberdayaan Komunitas		

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Soenarto	75	75	50	75	275	68,75	C
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup

- 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
 3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
 4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
 5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

- Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
- Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
- Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
- Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)
25,01 – 50,00	= Cukup (C)
00,00 – 25,00	= Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)

b. Pengetahuan

- **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda** (*Lihat lampiran*)
- **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**
Praktek Monolog atau Dialog

Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan** (*Lihat Lampiran*)

Tugas Rumah

- Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
- Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek** (*Lihat Lampiran*)- **Penilaian Produk** (*Lihat Lampiran*)- **Penilaian Portofolio**

Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**a. Remedial**

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :

- 1) Jelaskan tentang Sistem Pembagian Kekuasaan Negara!
- 2) Jelaskan tentang Kedudukan dan Fungsi Kementerian Negara Republik Indonesia dan Lembaga Pemerintah Non Kementerian!
- 3) Jelaskan tentang Nilai-nilai Pancasila dalam Penyelenggaraan pemerintahan!

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Mata Pelajaran :
 Ulangan Harian Ke :
 Tanggal Ulangan Harian :
 Bentuk Ulangan Harian :
 Materi Ulangan Harian :
 (KD / Indikator) :
 KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						
3						
4						
5						
6						
dst						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

- 1) Membaca buku-buku tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang relevan.
- 2) Mencari informasi secara online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 3) Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 4) Mengamati langsung tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang ada di lingkungan sekitar.

Catatan Kepala Sekolah

.....

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Evaluasi Pemberdayaan Komunitas	KD : 3.5 dan 4.5

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan tentang aktivitas masyarakat dalam pemberayaan komunitas
2. Peserta didik dapat menyebutkan tentang aktivitas masyarakat dalam pemberayaan komunitas

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-1</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i> 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan m kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang b dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotes ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i>
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i>

<i>Pertemuan Ke-1</i>	
Pendahuluan	
	<i>Pemberdayaan Komunitas</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah <i>Aktivitas Masyarakat Dalam Pemberdayaan Komunitas</i> Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk mengemukakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
1.	Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2.	Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester : XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : Sosiologi	Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit
Materi Pokok : Evaluasi Pemberdayaan Komunitas	KD : 3.5 dan 4.5

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menjelaskan tentang evaluasi pemberdayaan komunitas
2. Peserta didik dapat menyebutkan tentang hikmah pemberdayaan komunitas

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop & infocus
❖ <i>LCD Proyektor/ Slide presentasi (ppt)</i>	❖ Internet : http://www.ilmuguru.org/

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-2</i>	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (PPK) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking) 3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan nalar kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK) <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Hal ini harus tetap berkaitan dengan materi Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas
	COLLABORATION (KERJASAMA) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi Evaluasi & Hikmah Pemberdayaan Komunitas
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali

<i>Pertemuan Ke-2</i>	
Pendahuluan	
	kelompok atau individu yang mempresentasikan
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah <i>Evaluasi & Pemberdayaan Komunitas</i> Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
1.	Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar
2.	Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat
3.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dan berdoa

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMAN 3 Bantaeng	Kelas/Semester	: XII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran	: Sosiologi	KD	: 3.5 dan 4.5
Materi Pokok	: Evaluasi Pemberdayaan Komunitas		

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	Soenarto	75	75	50	75	275	68,75	C
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat Baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C

2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.	50				
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- **Penilaian Teman Sebaya**

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...
Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)
- b. Pengetahuan**
 - **Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda** (*Lihat lampiran*)
 - **Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan**
Praktek Monolog atau Dialog

Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan** (*Lihat Lampiran*)
Tugas Rumah
 - a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
 - b. Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
 - c. Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.
- c. Keterampilan**
 - **Penilaian Unjuk Kerja**
Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100	= Sangat Baik
75	= Baik
50	= Kurang Baik
25	= Tidak Baik

- **Penilaian Proyek** (*Lihat Lampiran*)
- **Penilaian Produk** (*Lihat Lampiran*)
- **Penilaian Portofolio**

Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

- a. Pertemuan Pertama
- b. Pertemuan Kedua
- c. Pertemuan Ketiga

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**a. Remedial**

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :

- 1) Jelaskan tentang Sistem Pembagian Kekuasaan Negara
- 2) Jelaskan tentang Kedudukan dan Fungsi Kementerian Negara Republik Indonesia dan Lembaga Pemerintah Non Kementerian!
- 3) Jelaskan tentang Nilai-nilai Pancasila dalam Penyelenggaraan pemerintahan!

CONTOH PROGRAM REMIDI

Sekolah :

Kelas/Semester :

Mata Pelajaran :

Ulangan Harian Ke :

Tanggal Ulangan Harian :

Bentuk Ulangan Harian :

Materi Ulangan Harian :

(KD / Indikator) :

KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						
3						
4						

o	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
5						
6						
dst						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

- 1) Membaca buku-buku tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang relevan.
- 2) Mencari informasi secara online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 3) Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- 4) Mengamati langsung tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang ada di lingkungan sekitar.

Catatan Kepala Sekolah

.....

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bantaeng, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Drs. A. KADIR HT
NIP. 19641231 198903 1
197

Askarim,
S.Sos.,.M.Pd
NIP. 19800525 200903
1 010

Lampiran 3

DATA IDENTIFIKASI KEBUTUHAN MATERI

Responden	Item														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
R1	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak
R2	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
R3	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
R4	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya
R5	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
R6	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
R7	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
R8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya
R9	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya
R10	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
R11	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
R12	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
R13	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
R14	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
R15	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
R16	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
R17	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
R18	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
R19	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
R20	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
R21	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
R22	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
R23	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya
R24	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya
R25	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya

Lampiran 4

DATA ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN KEPALA SEKOLAH

FORMAT ANGKET KEPALA SEKOLAH

**ANGKET IDENTIFIKASI KEBUTUHAN OLEH KEPALA SEKOLAH
TERHADAP MODUL DIGITAL BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII SMAN 3 BANTAENG**

Nama : Dr. Abdul Kadir HT
NIP : 1964 1231 1989031197

Petunjuk Pengisian :

- a. Lembar instrument ini diisi oleh kepala sekolah SMAN 3 Bantaeng.
- b. Lembar instrument di maksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai tingkat kebutuhan sekolah terhadap modul digital berbasis *hypercontent* dalam pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

Sangat Setuju	: 5
Setuju	: 4
Kurang Setuju	: 3
Tidak Setuju	: 2
Sangat Tidak setuju	: 1
- d. Mohon diberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat ketua prodi.
- e. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

1. Apakah SMAN 3 Bantaeng membutuhkan bahan ajar pada mata pelajaran sosiologi ?

Tidak

Kadang-Kadang

Ya

2. Apakah SMAN 3 Bantaeng memerlukan pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran sosiologi dalam bentuk modul ?

Tidak

Kadang-Kadang

Ya

3. Bila anda menjawab Ya, apakah perlu dikembangkan bahan ajar berupa modul pada mata pelajaran sosiologi dalam bentuk digital (teks, video, audio, gambar)?

Tidak

Kadang-Kadang

Ya

4. Dengan adanya bahan ajar dalam bentuk modul digital, apakah dapat menunjang pembelajaran siswa pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 3 Bantaeng ?

Tidak

Kadang-Kadang

Ya

5. Dengan adanya bahan ajar berupa modul digital, dapat menunjang guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi di SMAN 3 Bantaeng ?

Tidak

Kadang-Kadang

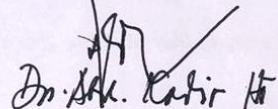
Ya

Komentar dan saran secara umum

Peran ajar, modal digital di harapkan ^{dpt} meningkatkan kualitas pembelajaran & meningkatkan partisipasi ts prestasi siswa

Bantaeng, November 2021

Mengetahui,


Dr. A. K. Kadir H.

Kepala SMA Negeri 3 Bantaeng

Lampiran 5

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MATERI/ISI

INSTRUMEN VALIDASI MATERI/ISI
--

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII IPS DI SMAN 3 BANTAENG KAB. BANTAENG**

Mata Pelajaran : Sosiologi

Sasaran : Siswa kelas XII SMAN 3 Bantaeng

Validator : Dr. Bastiana, M.Si.

Hari/Tanggal : 04 April 2022

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli materi yang menguasai bidang mata pelajaran sosiologi
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas modul digital berbasis *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

KETERANGAN	SKOR
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

4. Mohon berikan tanda (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
ASPEK PEMBELAJARAN						
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum			X		
2	Mendorong kemandirian belajar peserta didik					X
3	Penggunaan modul mudah dipahami					X
4	Modul dapat menunjang proses belajar mandiri					X
5	Kejelasan dan kesesuaian Bahasa yang digunakan					X
6	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik				X	
7	Kemenarika isi materi					X
ASPEK KELENGKAPAN ISI						
8	materi disajikan secara jelas dan ringkas				X	
9	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi					X
10	Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan indikatornya					X
11	Terdapat gambar, video, audio dan teks dalam isi modul					X

ASPEK KETUNTASAN, KETEPATAN, DAN KEBERMAKNAAN						
12	Media yang disajikan mencakup kompetensi				X	
13	Gambar dan video sesuai dengan materi					X
14	Modul yang disajikan menstimulus peserta didik dalam memahami materi yang disajikan					X

Komentar dan saran:

PERBAIKI SESUAI DENGAN CATATAN YANG ADA PADA RPP

Kesimpulan

Modul digital berbasis *hypercontent* ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi yang diberikan
- c. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Makassar,

Ahli Materi



Dr. Bastiana, M. Si

Lampiran 6

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

**ANGKET VALIDASI MEDIA
PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA
MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII DI SMAN 3 BANTAENG
KAB. BANTAENG**

Mata Pelajaran : Sosiologi
 Sasaran : Siswa kelas XII IPS SMAN 3 BANTAENG
 Validator : Hartoto, S. Pd., M. Pd
 Hari/Tanggal : Rabu, 13 April 2022

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli multimedia pembelajaran.
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli multimedia pembelajaran mengenai kualitas modul digital berbasis *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

KETERANGAN	SKOR
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

4. Mohon berikan tanda (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
ASPEK DESAIN						
1	Kesesuaian pemilihan jenis huruf/font					✓
2	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf/font					✓
3	Kesesuaian pemilihan warna <i>background</i>					✓
4	Ketepatan pemilihan <i>layout</i>					✓
5	Kesesuaian video/audio dengan materi					✓
6	Kemudahan pengoperasian bahan ajar buku digital					✓
7	Kejelasan teks/tulisan yang terdapat bahan ajar buku digital				✓	
ASPEK TAMPILAN						
8	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
9	Keterbacaan susunan huruf				✓	
10	Kesesuaian penggunaan proporsi warna					✓
11	Kejelasan tampilan gambar					✓
12	Kejelasan tampilan video					✓
13	Kejelasan tampilan audio					✓
ASPEK PENGGUNAAN						
14	Kemudahan pengoperasian				✓	
ASPEK PEMANFAATAN						
15	Kesesuaian komponen program					✓

16	Kesesuaian Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
17	Materi <i>up to date</i> atau kontekstual				✓	
18	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, bentuk, dan ukuran huruf				✓	
19	Kemungkinan siswa melakukan <i>self assesment</i>					✓

Komentar dan saran:

Solusi belajar on going evaluation

.....

.....

.....

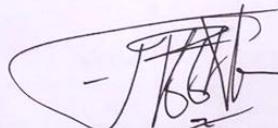
Kesimpulan

Modul digital berbasis *hypercontent* ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ⓑ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi yang diberikan
- c. Tidak layak untuk uji coba lapangan

Makassar, 13 April 2022

Ahli Media


Hartoto, S.Pd., M.Pd

Lampiran 7

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pertanyaan Jawaban 6 Setelan

Nama

6 jawaban

MUH. RAIHAN

Muh. Riswan

Santy

NURUL ANNISA

Erwinda Setiani

IKA YULI HANDAYANI

NIS

6 jawaban

195356

195378

195394

195345

195342

195395

Kelas

6 jawaban



Pertanyaan Jawaban 6 Setelan

Jawab dan berikan penilaian pada modul digital dibawah ini!

Kemudahan mengoperasikan modul digital

Salin

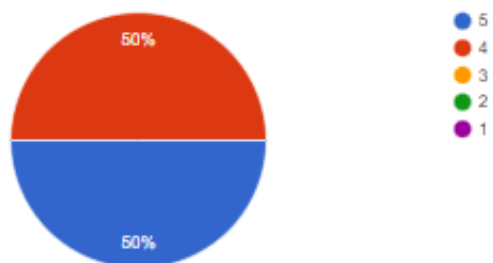
6 jawaban



Kualitas tampilan modul digital berbasis hypercontent

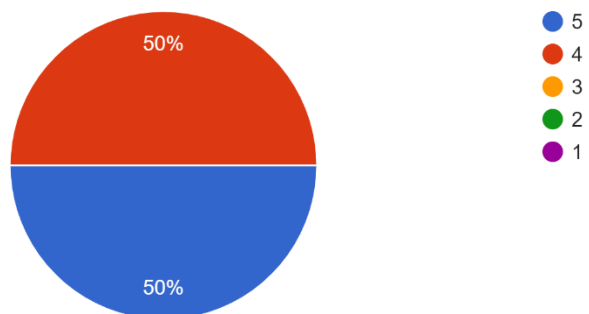
Salin

6 jawaban



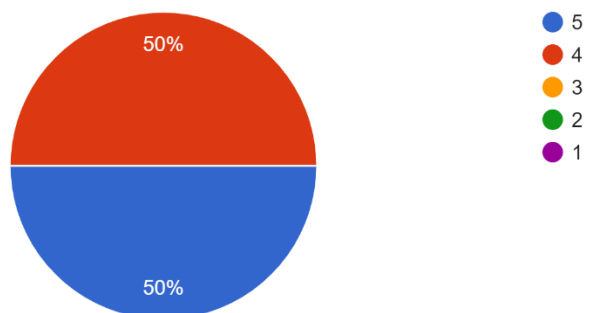
Kejelasan teks/isi yang terdapat pada modul digital berbasis hypercontent

6 jawaban



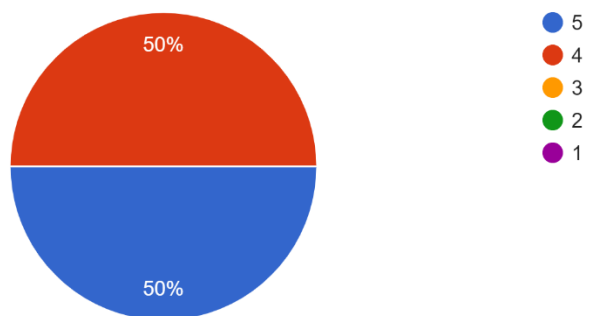
Bahasa yang digunakan pada modul digital hypercontent mudah dimengerti

6 jawaban



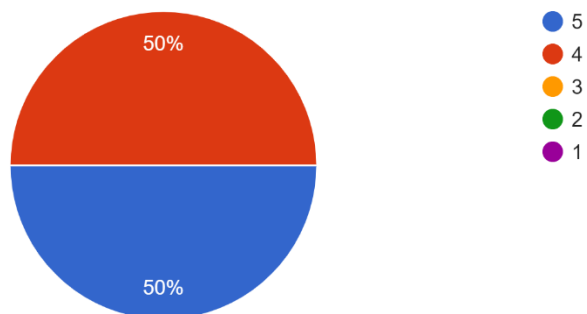
Kualitas tampilan gambar pada bahan ajar buku digital menarik

6 jawaban



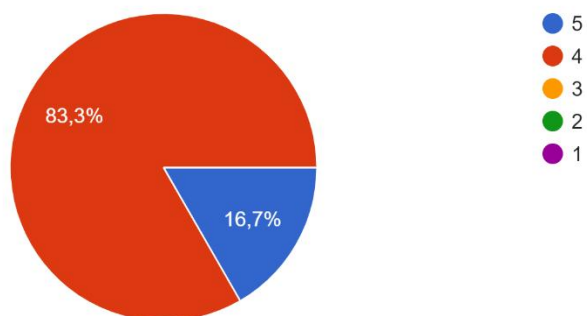
Kesesuaian konten audio/video dengan materi

6 jawaban



Animasi/ilustrasi yang disajikan menarik

6 jawaban



Komentar atau saran

Komentar dan saran

6 jawaban

keberadaan modul ini semoga bisa menggantikan buku konvensional

Modulnya menarik dan mudah dipahami

Modul hypercontent lebih praktis digunakan

modul yang menyesuaikan perkembangan zaman

Modulnya sangat praktis dan mudah dipahami

Modul ini sangat keren dan memudahkan saya dalam belajar

Lampiran 8

ANGKET UJI COBA KELOMPOK BESAR

Pertanyaan Jawaban 67 Setelan

Nama

67 jawaban

Rina

WAHYU

MITA

RESKI AMELIA

A. Wulan

Randi

WAHYUDI SYAMSUDDIN

A. RAHMAT SAHRA

Asriani

Muh Aldi

Nur Syafina

Nurfadila

Rahmat Akhzan

Irmawati

KHAERAL ANAM

Jusnaeni

AJI FEBRIANTO

Junaeni S

Nama

67 jawaban

Adam Syahbilal Abdullah

RANI RAMADHANI

TOMI JUSWANDI

RESTY FAUZI ADHIM

Nurul Asmira

Restu Hanjaya

Muh Ikraq

Firman

RESKI

Nama

67 jawaban

Rasmi Indah Sari

ANDI MUH IQRAM ALQIVARI

SAFNA

Fajar Efendi

Sri Nurhidayanti

Mufli Ramadani

RITA LENDA

Santi

Dita Amelia

Nama

67 jawaban

IKA YULI HANDAYANI

NURUL HUSNA

SANDI

Yuya

Muh Riswan

Kiki Amalia

Idarwana

Miftahul Jannah

Reni Indrawati

Nama

67 jawaban

st. maryam

Rahmat Andika

MUH. RENDI

Ahmad Arya Rheza

Inri Lestari

RINI OKTAPIANI

Restu Fauzi

Santy

ADRIANA SAPUTRI

Nama

67 jawaban

Jumriani	▲
Nurul Faida	
Muh. Lutfi Jamal	
Hasma Wati Putri Nur	
Erwinda Setiani	
Syamsul Fajar	
RAMADHANI	
AHMAD TAUFIK	
Muh. Raihan	▼

Nama

67 jawaban

Hasma Wati Putri Nur	▲
Erwinda Setiani	
Syamsul Fajar	
RAMADHANI	
AHMAD TAUFIK	
Muh. Raihan	
Ahmad Noval Hidayat	
AYU	
NURUL ANNISA	▼

NIS

67 jawaban

195363

195365

195364

195308

195356

195366

195346

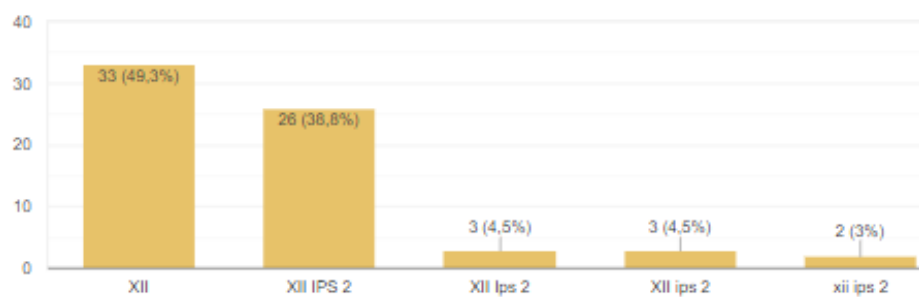
195373

195403

Kelas

 Salir

67 jawaban



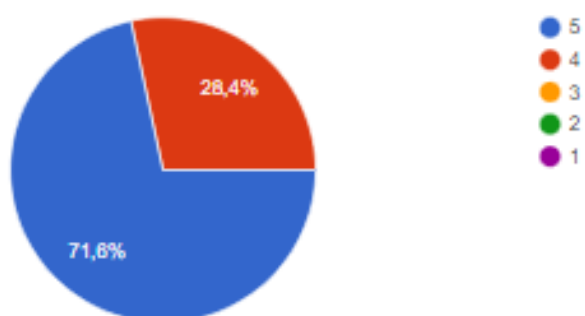
Pertanyaan Jawaban **67** Setelan

Jawab dan berikan penilaian pada modul digital dibawah ini!

Kemudahan mengoperasikan modul digital

 Salin

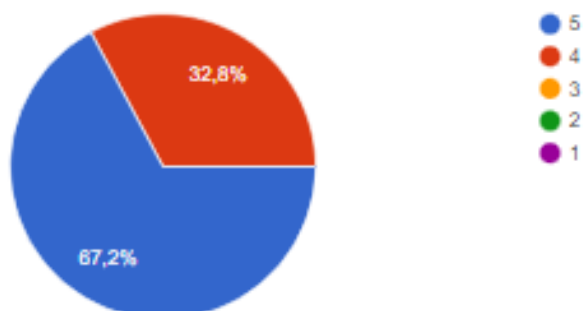
67 jawaban



Kualitas tampilan modul digital berbasis hypercontent

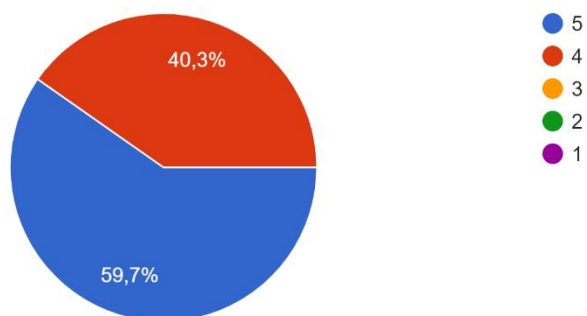
 Salin

67 jawaban



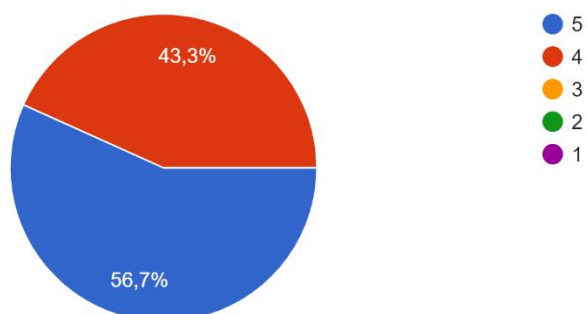
Kejelasan teks/isi yang terdapat pada modul digital berbasis hypercontent

67 jawaban



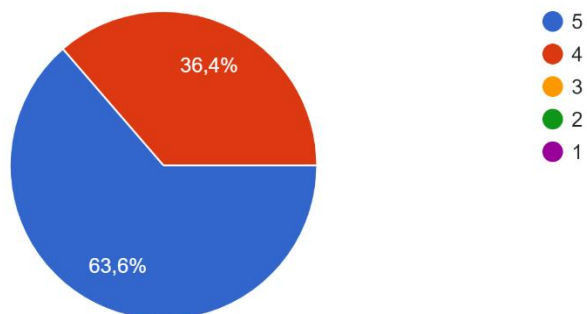
Kualitas tampilan gambar pada modul digital menarik

67 jawaban



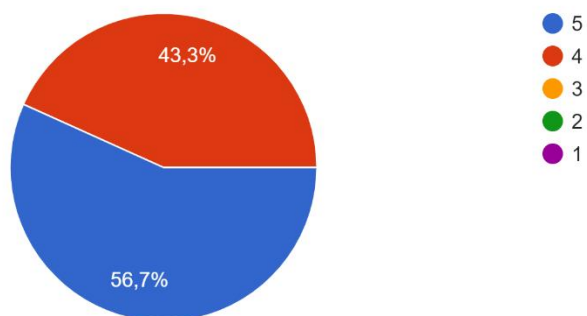
Animasi/ilustrasi yang disajikan menarik

66 jawaban



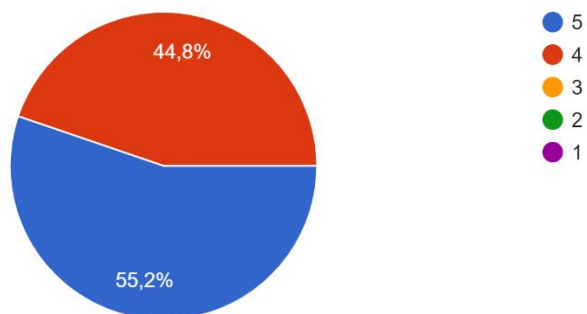
Kualitas tampilan gambar pada modul digital menarik

67 jawaban



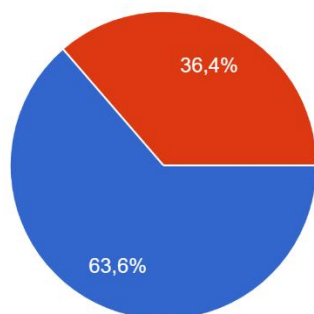
Bahasa yang digunakan pada modul digital hypercontent mudah dimengerti

67 jawaban



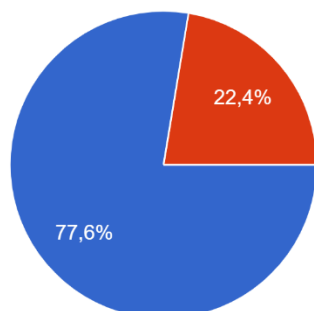
Animasi/ilustrasi yang disajikan menarik

66 jawaban



Kesesuaian konten audio/video dengan materi

67 jawaban



Lampiran 9

ANGKET TANGGAPAN GURU MATA PELAJARAN

**INSTRUMEN
RESPON/TANGGAPAN GURU
MATA PELAJARAN**

**ANGKET RESPON/TANGGAPAN GURU
PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS *HYPERCONTENT* PADA
MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII SMAN 3 BANTAENG**

Nama Guru : Askarim, S.Sos, M.Pd.
NIP :
Hari/Tanggal : 24 Mei 2022

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh Guru Mata Pelajaran Sosiologi
2. Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait dengan respon/tanggapan guru mata pelajaran terhadap modul digital berbasis *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian:

KETERANGAN	SKOR
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

4. Mohon berikan tanda (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Tbu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Tampilan modul digital berbasis <i>hypercontent</i> secara keseluruhan menarik					✓
2	Materi modul digital berbasis <i>hypercontent</i> sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)					✓
3	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
4	Modul digital berbasis <i>hypercontent</i> memudahkan siswa memahami materi					✓
5	Modul digital berbasis <i>hypercontent</i> memudahkan guru menjelaskan materi					✓
6	Modul digital berbasis <i>hypercontent</i> mudah dioperasikan					✓
7	Menggunakan Modul digital berbasis <i>hypercontent</i> sesuai dengan kebutuhan siswa				✓	
8	Menggunakan Modul digital berbasis <i>hypercontent</i> memudahkan guru dalam capaian tujuan pembelajaran					✓
9	Sesuai materi yang disajikan					✓
10	Kemudahan penggunaan Modul digital berbasis <i>hypercontent</i> untuk proses pembelajaran				✓	

Komentar dan saran untuk perbaikan

Suatu Penelitian yang Sangat Inovatif Kreatif dan
Sangat Bermamfaat bagi dunia Pendidikan khususnya
di SMAN 3 Bantaeng.

Bantaeng, Maret 2022

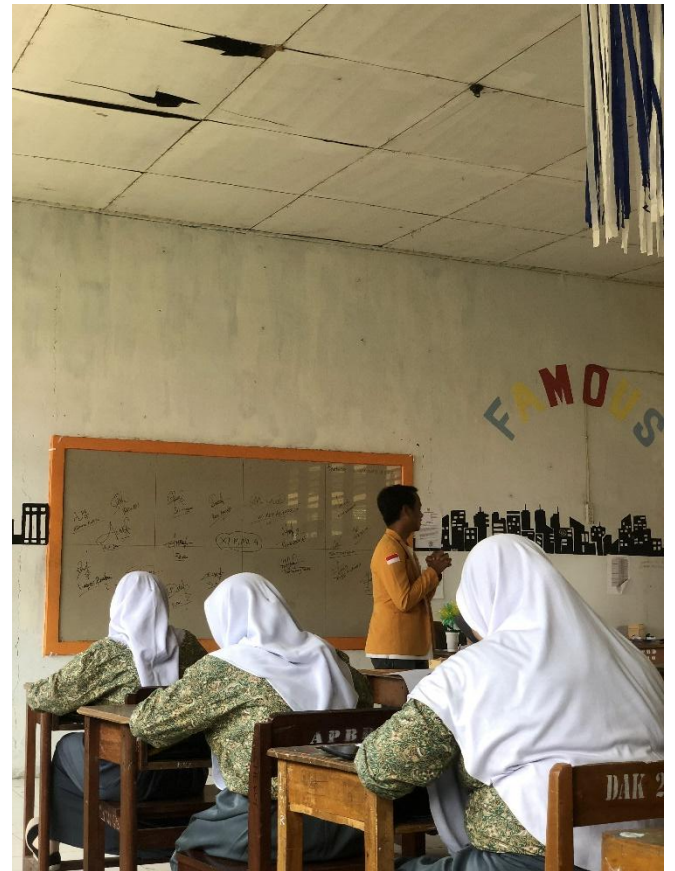


ASKARIM, S.Sos. M.Pd
Guru Mata Pelajaran

Lampiran 10

DOKUMENTASI PENELITIAN

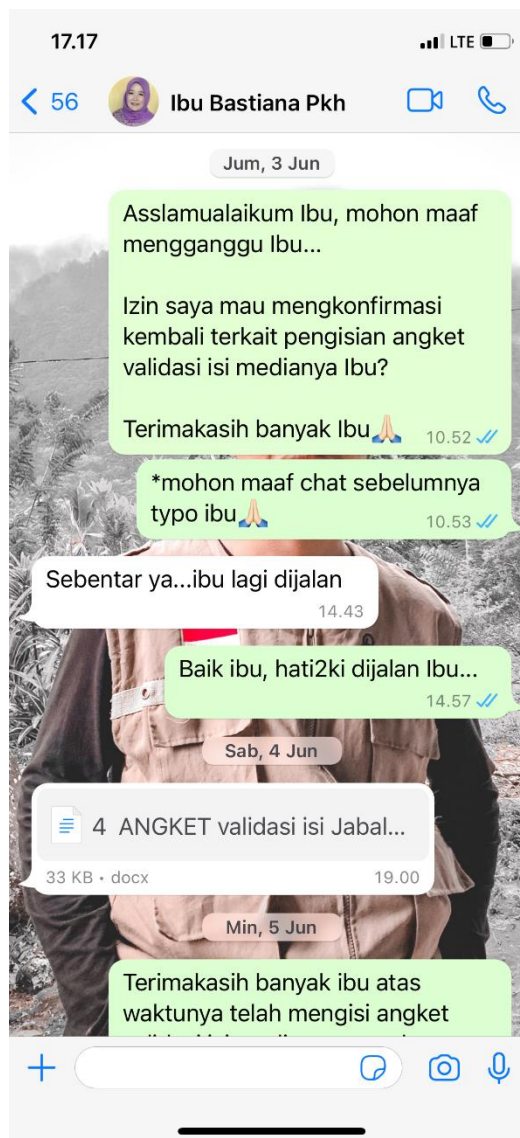
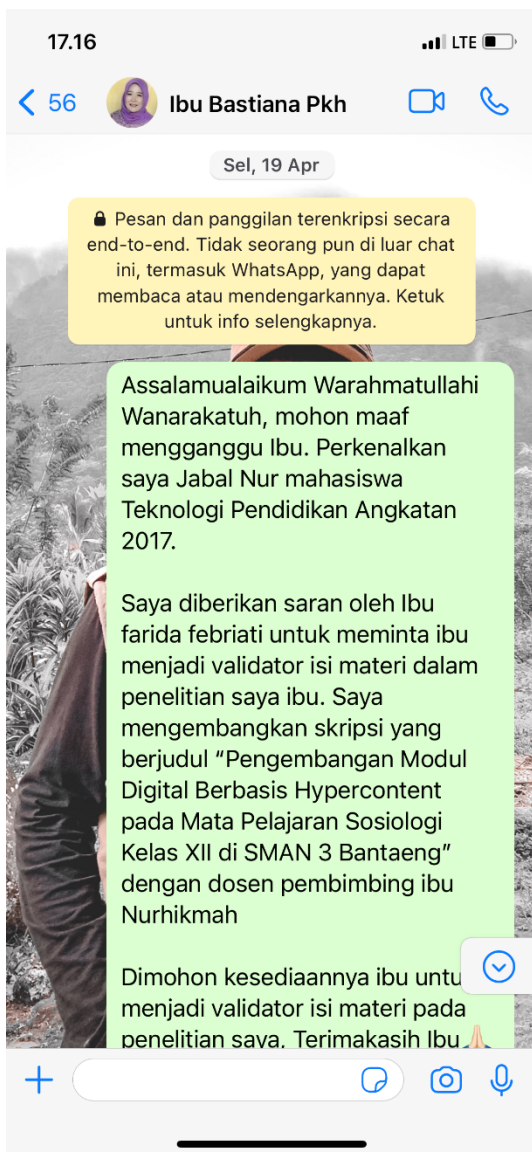
- DOKUMENTASI ANALISIS KEBUTUHAN SISWA & ANALISIS KEBUTUHAN MATERI SISWA

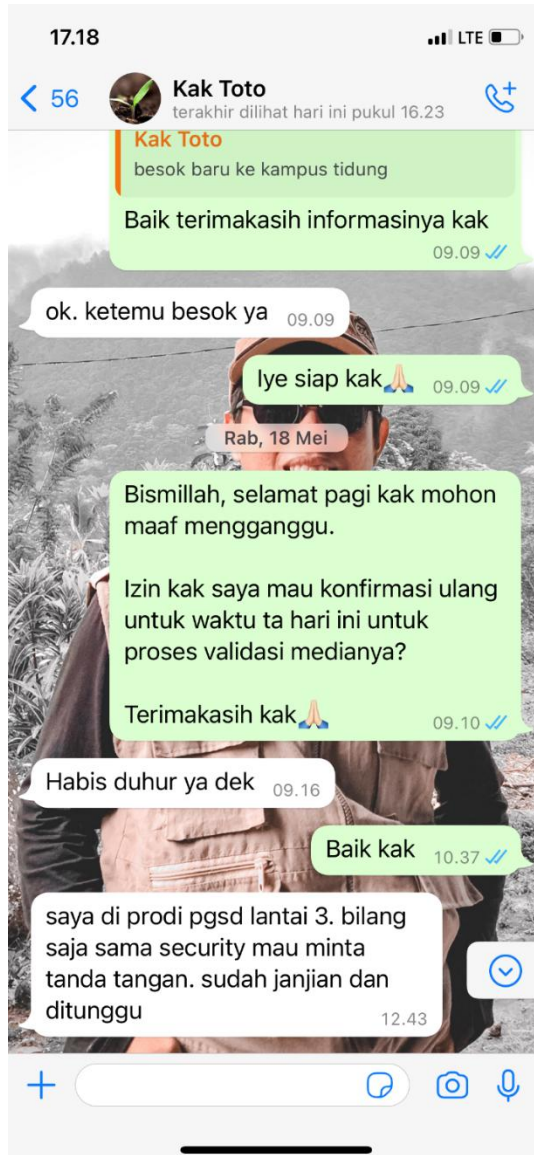
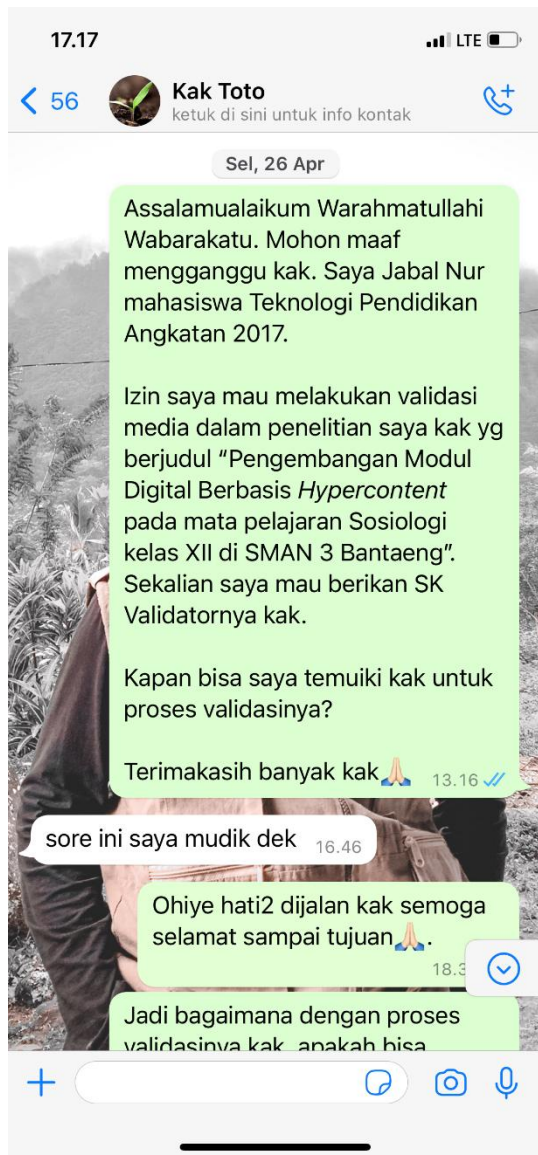


- ANALISIS KEBUTUHAN KEPALA SEKOLAH

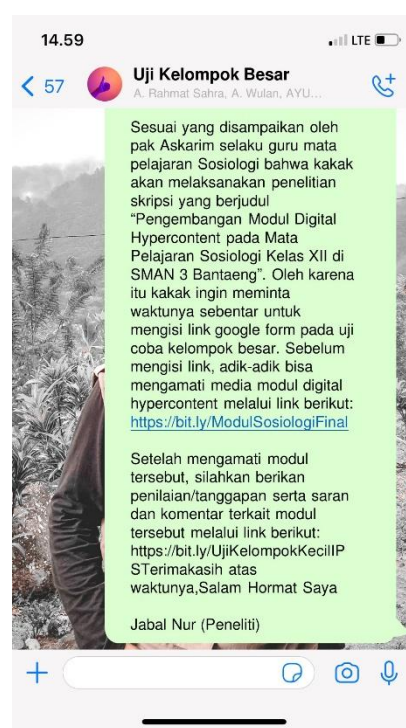
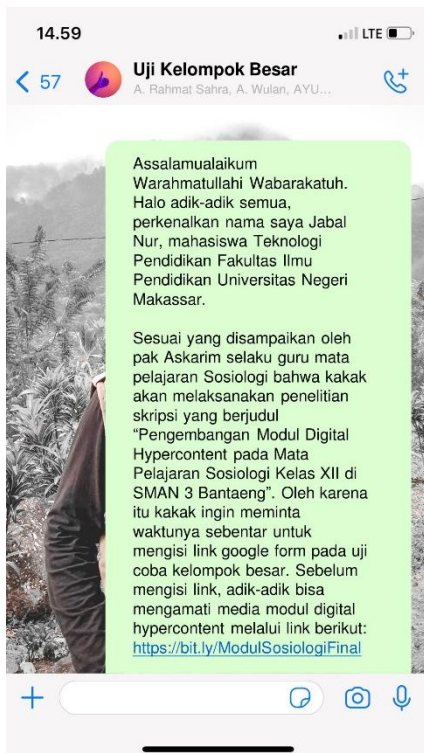
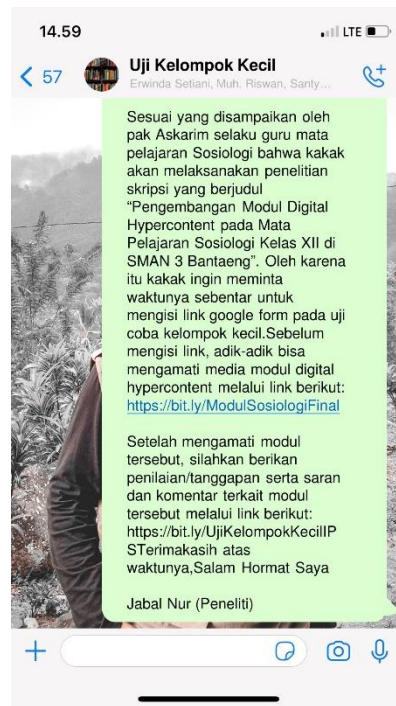
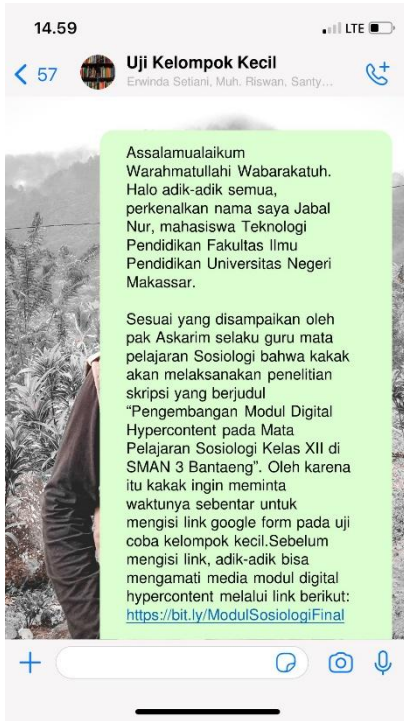


- DOKUMENTASI VALIDASI MATERI/ISI & VALIDASI MEDIA





- DOKUMENTASI UJI KELOMPOK KECIL DAN BESAR




- DOKUMENTASI UJI TANGGAPAN GURU



Lampiran 11

PERSETUJUAN JUDUL PENELITIAN


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
 Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

PENGAJUAN JUDUL


Nama : Jabal Nur
 Nim : 1741041026
 Jurusan/Prodi : Teknologi Pendidikan

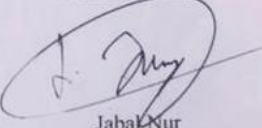
12 Juli 2021
 Dengan ini mengajukan judul Skripsi sebagai berikut:

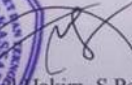
1. Pengembangan modul digital berbasis *hypercontent* pada mata pelajaran sosiologi kelas XII di SMAN 3 Bantaeng
2. Analisis kemampuan literasi digital guru SMP dalam penerapan pembelajaran blended learning di Kab. Bantaeng
3. Pengaruh pelatihan pembuatan bahan ajar digital terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan bahan ajar digital


Demikian judul Skripsi yang saya ajukan ini, besar harapan saya agar salah satu judul tersebut dapat diterima.

Makassar, 12 Juli 2021

Penasehat Akademik

Dr. Nurhikma H., S.Pd., M.Si.
 NIP. 19731106 200501 2001


Mahasiswa Ybs.

Jabal Nur
 NIM. 1741042009

P.2. Andromeda v.s. M.Pd.
 Mengetahui,
 Ketua Prodi Teknologi Pendidikan

Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.
 FIP NIP. 19730702 200801 1



Lampiran 12

SK PEMBIMBING



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI**

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 4045/UN36.4/LT/2021 14 Juli 2021
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi


Yth : 1. **Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si** *M. Pd.*
2. **Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Si.**

Berdasarkan surat usulan Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Nomor : 291/UN36.4.1/PP/2021, tanggal 14 Juli 2021, tentang pembimbingan penulisan skripsi mahasiswa Program Sarjana (S1), kami menugaskan Bapak/ Ibu untuk membimbing mahasiswa tersebut dibawah ini :

N a m a	N I M	Jur/ Prodi	Judul Skripsi
Jabal Nur	174104102 6	Teknologi Pendidikan	<i>Pengembangan Modul Digital Berbasis Hypercontent pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng</i>

Harapan kami semoga pembimbingan ini dapat terlaksana dengan baik dan selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Mustafa, M.Si
NIP 196605251992031002

Lampiran 13

PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Tamalate I Tidung Makassar, KP - 90222, email: tp.fip@unm.ac.id
 Laman: <https://www.tp.fip.unm.ac.id>, <https://www.fip.unm.ac.id>, <https://www.unm.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi penelitian dengan judul "*Pengembangan Modul Digital Berbasis Hypercontent pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xii di Sman 3 Bantaeng*"

Nama : Jabal Nur
 Nim : 1741041026
 Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, naskah skripsi penelitian ini telah memenuhi syarat untuk ke tahap selanjutnya dan diseminarkan pada *ujian proposal*

Makassar, 02 November 2021

Pembimbing I



Dr. Nurhikmah H, S.Pd., M.Si.
 NIP. 19731106 200501 2 001

Pembimbing II



Andromeda V. S., S.S., M.Pd.
 NIP. 19850214 201903 1 008

Disahkan,
 Prodi TP FIP UNM



Hakim, S.Pd, M.Si.
 NIP. 19730702 200801 1 007

ii

Lampiran 14

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, RISET
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan: Tamalate 1 Tidung, Makassar KP. 90222
Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

PENGESAHAN USULAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil telaah oleh pembahas utama dan para peserta seminar yang telah dilakukan pada hari Rabu, 24 November 2021 maka usulan penelitian untuk saudara:

Nama Mahasiswa : Jabal Nur
N I M : 1741041026
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan - (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : "Pengembangan Modul Digital Berbasis *Hypercontent* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 3 Bantaeng"

Telah dilakukan perbaikan/ penyempurnaan sesuai usul/saran pembahas utama dan para peserta seminar maka usulan penelitian skripsi saudara diperkenankan meneruskan kegiatan pada tahap selanjutnya.

Makassar, 19 April 2022

Disetujui oleh:

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Nurhikmah H. S. Pd., M. Si
NIP. 19731106200501 2 001

Pembimbing II

Andromeda V. S. S.S., M. Pd
NIP. 19850214201903 1 008

Mengetahui
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Mustafa, M. Si
NIP. 19660525 199203 1 002

Disahkan oleh:
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. Abdul Hakim, S. Pd., M. Si
NIP. 19730702200801 1 007

Lampiran 15

PERMOHONAN IZIN MELAKUKAN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan: Tamalate 1 Tidung, Makassar KP. 90222
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
 Laman: <http://fip.unm.ac.id>; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 3379/UN36.4/LT/2022 20 April 2022

Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : Gubernur Sulawesi Selatan
 Cq. Kepala UPT P2T BKPMD Prov. Sulawesi Selatan

Di –
 Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : **JABAL NUR**
 NIM : 1741041026
 Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
 Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS HYPERCONTENT
 PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII SMAN 3
 BANTAENG**

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Mustafa, M.Si
 NIP 196605251992031002

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No. 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 163/S.01/PTSP/2022	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulsel
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan Bidang Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 3379/UN36.4/LT/2022 tanggal 20 April 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: JABAL NUR
Nomor Pokok	: 1741041026
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS HYPERCONTENT PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII SMAN 3 BANTAENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **30 April s/d 30 Mei 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 26 April 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
 PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN




Dra. Hj SUKARNIATY KONDOLELE, M.M.
 Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA
 Nip : 19650606 199003 2 011

Tembusan Yth

1. Wakil Dekan Bidang Akademik FIP UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

Lampiran 16

SURAT KETERANGAN SELESAI MENELITI


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 3 BANTAENG


Alamat : Tanetea, Desa Nipa-nipa Kec. Pa'jukukang Kab. Bantaeng Tlp. (0413) 21765]
 Email : smn3bantaeng.kab.bantaeng@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor :420.3 /176-UPT SMA.3/BTG/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Kadir HT
 NIP : 196412311989031197
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina TK. I / IV.b
 Jabatan : Kepala UPT SMA Negeri 3 Bantaeng
 Unit Kerja : UPT SMA Negeri 3 Bantaeng

Menerangkan bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Jabal Nur
 NIM : 1741041026
 Unit Kerja : Fakultas Ilmu Pendidikan
 Alamat : Desa Bajiminasa

Benar telah melakukan penelitian pada Siswa UPT SMAN 3 Bantaeng Kab.Bantaeng Prov. Sulawesi Selatan pada tanggal 1-31 Mei 2022, dalam rangka penyelesaian Skripsi dengan judul:

“ PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS HYPERCONTENT PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XII SMA NEGERI 3 BANTAENG”

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantaeng, 31 Mei 2022

SMAN 3 Bantaeng


 Drs. Kadir HT
 NIP. 196412311989031197

RIWAYAT HIDUP



Jabal Nur, lahir di Bantaeng pada Tanggal 27 Mei 1999. Merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Bahri dan Ibu Samira. Pendidikan formal ditempuh pada Tahun 2004 di TK Al Wasilah Kabupaten Bantaeng dan lulus pada tahun 2005. Pada tahun 2005 melanjutkan pendidikan ke SD Inpres Moti, Kec. Gantarangeke, Kab. Bantaeng, lalu melanjutkan sekolah di SMP Negeri 2 Gantarangeke, Kec. Gantarangeke, Kab. Bantaeng, penulis lalu melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Tompobulu, Kec. Pa'jukukang, Kab. Bantaeng. Setelah lulus SMA di tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM melalui jalur SBMPTN.

Pengalaman organisasi yang pernah ditekuni yaitu Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNM sebagai staf bidang pendidikan & pelatihan dan Ketua Umum, Ikatan Mahasiswa Teknologi Pendidikan se- Indonesia (IMATEPSI) sebagai Koorwil 3 Periode 2018-2020, BEM FIP UNM Periode 2020-2021 sebagai Menteri Sosial & Politik. Pada tahun 2021 mendirikan Komunitas Pemerhati Anak Sipil Indonesia (PRINSIP.ID). Adapun prestasi tingkat nasional yang pernah diraih yaitu Juara harapan 1 Lomba Inovasi Pembelajaran FIP JIP Tahun 2019 di Universitas Negeri Malang.

Alhamdulillah Robbil Alamin, berkat karunia Allah SWT. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga skripsi ini mampu

memberikan kontribusi positif pada dunia pendidikan. Akhir kata, penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar- besarnya atas terselesaikannya skripsi ini dengan judul *“Pengembangan Modul Digital Hypercontent pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII di SMAN 3 Bantaeng”*.