

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Fara Khansa Ameliasari¹, Alvianto², Aisyah Yusifa Jannah³,
Allysa Dwiastuti Fatihatu Zulfa⁴, Clara Putri Natalie Boreel⁵,
Fidya Mar'ie Al Mufti⁶, Siany Indria Liestyasari⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Sosiologi Antropologi, FKIP, Universitas Sebelas Maret,

¹farakhansaa@student.uns.ac.id, ²alviantovian04@student.uns.ac.id,

³aisyahyusifa@student.uns.ac.id, ⁴allysa.zulfa@student.uns.ac.id,

⁵natalieclr28@student.uns.ac.id, ⁶fidya.marie_24@student.uns.ac.id,

⁷sianyindria@staff.uns.ac.id

ABSTRACTs

The rapid development of digital technology has led to a transformation in the field of education, including in the subject of sociology at secondary school level. Sociology is abstract, conceptual, and contextual in nature, so a relevant teaching approach is required. This article aims to examine and analyse the effectiveness of using digital media in sociology lessons at secondary school level through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The results of the study show that the use of digital media in sociology lessons at secondary school level is very diverse, including gamification platforms (Gimkit, Kahoot, Wordwall), interactive visual media (Canva), online platforms (Microsoft Sway, blogs), and video-based media (YouTube, animated videos). The use of these various media has been shown to be effective in increasing the motivation, interest, and learning outcomes of students. In terms of motivation and interest, gamification-based media can create a more enjoyable learning environment, making students more enthusiastic. In terms of improving learning outcomes, visual media, video tutorials, and online platforms can help students understand sociological concepts through concrete visualisation. These findings suggest that integrating digital media into teaching, particularly in sociology, is an effective way to overcome the limitations of traditional approaches and support 21st-century learning that is relevant and contextual.

Keywords: digital media, sociology, high school

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat mendorong terjadinya transformasi dalam bidang pendidikan, salah satunya pada mata pelajaran sosiologi yang ada pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Sosiologi memiliki karakteristik yang abstrak, konseptual, dan juga kontekstual sehingga perlunya pendekatan media pembelajaran yang relevan. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji sekaligus menganalisis efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran sosiologi di SMA melalui pendekatan *Systematic Literatur Review* (SLR). Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sosiologi di SMA sangatlah beragam, meliputi platform gamifikasi (Gimkit, Kahoot, Wordwall),

media visual interaktif (Canva), platform daring (Microsoft Sway, weblog), serta media berbasis video (Youtube, video animasi). Penggunaan berbagai media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Di sisi motivasi dan minat, media berbasis gamifikasi mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih antusias. Di sisi peningkatan hasil belajar, media visual, video pembelajaran, dan platform daring dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep sosiologi melalui visualisasi konkret. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran khususnya sosiologi adalah cara yang tepat untuk mengatasi adanya keterbatasan pendekatan konvensional sekaligus mendukung pembelajaran abad ke-21 yang relevan dan kontekstual.

Kata Kunci: media digital, sosiologi, SMA

A. Pendahuluan

Di era kemajuan teknologi sekarang bidang pendidikan telah mengalami transformasi digital secara signifikan, baik secara global maupun nasional. Pada tingkat global, laporan Global Education Monitoring (GEM) tahun 2023 yang diselenggarakan oleh UNESCO menunjukkan terjadi peningkatan penggunaan internet dari 16% pada tahun 2005 menjadi 66% pada tahun 2022, serta 85% negara telah mengembangkan kebijakan konektivitas guna meningkatkan akses dan mutu pendidikan (UNESCO, 2023). Pada tingkat nasional, penggunaan internet meningkat dari 221 juta jiwa pada tahun 2024 menjadi 229 juta jiwa pada tahun 2025 dengan penetrasi internet sebesar 80,66% (APJII, 2025). Data lain dari Kemendikdasmen

menyebutkan bahwa 360 ribu sekolah kini telah terkoneksi internet dari berbagai jenjang pendidikan di Indonesia pada tahun ajaran 2024/2025. Kondisi ini menunjukkan bahwa peluang untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran semakin terbuka luas, meskipun efektivitas pemanfaatannya dalam praktik pendidikan masih perlu dikaji lebih lanjut.

Seiring dengan arus digitalisasi tersebut, paradigma pembelajaran di abad ke-21 mengalami pergeseran dari pendekatan *teacher-centered learning* (TCL) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) dengan adanya kerangka kompetensi abad ke-21 yang dikenal dengan keterampilan 4C, yakni *Critical Thinking, Creativity, Communication,*

dan *Collaboration*. Terciptanya keterampilan 4C menuntut institusi pendidikan untuk mengintegrasikan media digital sebagai medium yang mampu memfasilitasi pengembangan kompetensi tersebut demi pembelajaran abad ke-21 yang lebih adaptif dan kontekstual (Whindayati et al., 2025). Dengan demikian, integrasi teknologi digital bukan lagi dipandang sebagai alat bantu saja, melainkan menjadi elemen esensial yang harus direncanakan secara matang agar benar-benar mampu mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Sejumlah studi menunjukkan bahwa penerapan berbagai perangkat digital seperti platform pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*), kolaborasi, serta motivasi belajar peserta didik (Indriansyah, 2025; Khairunnisa et al., 2025; Baso & Sakti, 2026). Selain aspek afektif, teknologi ini juga terbukti memperkuat kemampuan kognitif dan berpikir kritis yang menjadi pondasi utama dalam penguasaan keterampilan 4C (Natasha & Suratmi, 2025; Ramadani et al., 2025). Meskipun transformasi digital telah mempengaruhi dunia pendidikan secara luas,

penerapannya dalam setiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan tantangan yang berbeda. Salah satu mata pelajaran yang menarik untuk dikaji dalam konteks ini adalah sosiologi di tingkat SMA. Hal tersebut karena secara epistemologi sosiologi memiliki sifat abstrak dan konseptual, yang dinilai peserta didik abstrak secara konsep sehingga sulit dipahami (Risnatul & Junaidi, 2022).

Sosiologi memiliki karakteristik abstrak, konseptual, dan kontekstual sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep dengan fenomena sosial riil. Namun, pada kenyataannya pembelajaran sosiologi yang masih dilakukan dengan pendekatan konvensional dan berpaku pada buku pegangan cenderung terasa monoton dan seringkali kurang relevan dan kurang mendalam (Fitriani et al., 2024; Jannah & Junaidi, 2020). Pendekatan TCL tersebut menyebabkan peserta didik mengalami rendahnya motivasi peserta didik serta keterlibatan dalam proses pembelajaran (Rusdi et al., 2025). Tantangan-tantangan ini semakin terasa di era digital sehingga diperlukan eksplorasi pemanfaatan media digital sebagai solusi untuk

menjawab tantangan-tantangan tersebut.

Media digital muncul sebagai solusi yang paling potensial untuk mendukung pembelajaran sosiologi masa kini dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan melalui pendekatan yang lebih relevan (Rusdi et al., 2025). Pemanfaatan media digital interaktif terbukti mampu mempermudah guru menciptakan kelas yang fleksibel dan efektif sehingga peserta didik mampu memahami materi dan menghubungkan konsep-konsep pembelajaran sosiologi dalam kehidupan sehari-hari (Faris et al. 2025; Ayuliandari & Sylvia, 2022; Viola & Fernandes, 2021). Hal tersebut menunjukkan media digital mampu membantu guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan menjadikan kelas lebih hidup dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun kajian mengenai pemanfaatan media digital dalam pendidikan telah berkembang secara signifikan dalam dekade terakhir, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umum seperti sains, matematika, dan bahasa, serta banyak dilakukan pada jenjang pendidikan dasar dan

menengah pertama (Arifatunnisak & Susilo, 2023; Khairunnisa et al., 2025). Dalam konteks mata pelajaran sosiologi, penelitian yang ada umumnya masih terbatas pada kajian mengenai pengaruh dan pemanfaatan media digital, tanpa secara mendalam mengkaji efektivitasnya dalam proses pembelajaran (Rakinaung et al., 2025; Ramadani et al., 2025). Selain itu, studi yang secara spesifik mengkaji efektivitas media digital dalam mata pelajaran sosiologi di jenjang SMA negeri masih relatif terbatas. Di sisi lain, studi yang ada cenderung menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara terpisah, sehingga belum menghasilkan sintesis lintas penelitian yang komprehensif.

Artikel ini dibuat dengan tujuan untuk mengkaji dan menganalisis efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran sosiologi di sekolah menengah atas melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian ini dilakukan untuk melihat tanggapan atas meningkatnya penggunaan media digital dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran sosiologi yang memiliki karakteristik abstrak, konseptual, dan kontekstual sehingga

mengkaji mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sosiologi, baik dari segi peningkatan pemahaman konsep, keterlibatan peserta didik, maupun hasil belajar yang dicapai. Berdasarkan hasil seleksi literatur yang telah dilakukan, ditemukan sejumlah artikel ilmiah yang memenuhi seluruh kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Artikel-artikel tersebut menunjukkan keragaman jenis media digital yang digunakan oleh para guru sosiologi dalam proses pembelajaran. Hasil kajian tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam dua sub pembahasan yaitu bentuk-bentuk media digital yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi dan peran serta efektivitas media digital dalam pembelajaran bagi peserta didik.

1) Bentuk Media Digital yang Digunakan dalam Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas

Tabel 1.1

No.	Peneliti (Tahun)	Judul (Jurnal)	Hasil
1.	Quratulainy Salma Azahra, Hadi Wiyono, Fauziah Sri Wahyuni, Stella Prancisca, Adhalia Zatalini (2026)	Analisis penggunaan media gimkit dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak	Penelitian ini menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis permainan kuis daring dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA

Jurnal Education and development Negeri 10 Pontianak.

2.	Tiara Wahyuni, Yanti Sri Wahyuni, Hefni (2025)	Efektivitas penggunaan canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar sosiologi di SMAN 1 Bayang <i>Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>	Penelitian ini menggunakan Canva sebagai media pembelajaran visual berbasis daring untuk menyajikan materi secara menarik dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 1 Bayang.
3.	Taufan Jaya Nugraha, Nuraini Asriati, Iwan Ramadhan (2023)	Efektivitas penilaian hasil belajar berbasis kahoot dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak <i>Jurnal Sustainable</i>	Penelitian ini menggunakan Kahoot sebagai media berbasis permainan kuis daring yang dimanfaatkan sebagai instrumen penilaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Pontianak.
4.	Putri Utami, Nurlizawati Nurzilawati (2024)	Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi <i>NARADIDIK: Journal of Education & Pedagogy</i>	Penelitian ini menggunakan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran berbasis web yang dimanfaatkan sebagai sarana presentasi daring dalam pembelajaran sosiologi pada peserta didik Fase E di SMA N 1 Linggo Sari Baganti.

Kajian literatur pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi di jenjang SMA memiliki bentuk-bentuk yang beragam. Keberagaman tersebut mencakup platform berbasis permainan kuis, media visual interaktif, hingga platform pembelajaran daring yang memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda-

beda. Pemanfaatan berbagai media digital tersebut menunjukkan bahwa guru sosiologi mulai beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Salah satu bentuk media digital yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi adalah Gimkit, yaitu platform berbasis permainan kuis daring. Media ini diterapkan dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak dengan menuntut peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang memadai, berkolaborasi secara aktif, serta merancang strategi yang cermat selama permainan berlangsung agar dapat memenangkan permainan (Azahra et al., 2026). Gimkit hadir sebagai inovasi media pembelajaran berbasis permainan yang semakin populer di kalangan guru dan peserta didik karena kemudahan aksesnya melalui berbagai perangkat. Dengan mengintegrasikan unsur kompetisi dan kolaborasi ke dalam proses pembelajaran, Gimkit mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah yang

selama ini mendominasi dalam kelas sosiologi.

Selain Gimkit, peneliti lain juga menemukan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan kuis daring. Kahoot digunakan dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Pontianak sebagai instrumen penilaian hasil belajar (Nugraha et al., 2023). Meskipun memiliki kesamaan dengan Gimkit sebagai platform kuis daring, Kahoot lebih berfokus pada kompetensi individual antarpeserta didik dalam menjawab soal secara cepat dan tepat. Tampilan yang menarik serta kemudahan penggunaan melalui smartphone menjadikan Kahoot sebagai alternatif penilaian yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan tes tertulis konvensional.

Di samping media berbasis permainan, ditemukan pula penggunaan Canva sebagai media pembelajaran visual interaktif berbasis daring. Canva dimanfaatkan dalam pembelajaran sosiologi di SMA N 1 Bayang untuk membantu guru menyampaikan materi sosiologi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Wahyuni et al., 2025). Melalui Canva, guru

dapat membuat berbagai bentuk media visual seperti presentasi, infografis, dan poster digital dengan tampilan yang disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Penggunaan Canva membantu mengubah materi yang padat teks menjadi sajian visual yang lebih ringkas, sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Selain ketiga media yang telah diuraikan, ditemukan pula Microsoft Sway sebagai platform pembelajaran daring. Platform ini digunakan dalam pembelajaran sosiologi pada peserta didik Fase E di SMA N 1 Linggo Sari Baganti sebagai media presentasi berbasis web yang dapat diakses melalui tautan tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan (Utami & Nurlizawati, 2024). Microsoft Sway memiliki sejumlah keunggulan seperti dapat memuat konten berupa audio, video, dan gambar tanpa mengunduhnya, dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran serta dilengkapi fitur presensi kelas dan soal evaluasi melalui Microsoft Forms. Kemudahan akses dan kelengkapan fitur dalam platform ini menjadikannya media yang praktis dan efisien untuk

digunakan dalam kegiatan pembelajaran sosiologi di kelas.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut dapat dilihat bahwa bentuk media digital yang digunakan dalam pembelajaran sosiologi di SMA cukup beragam, mulai dari platform berbasis permainan seperti Gimkit dan Kahoot, media visual seperti Canva, hingga platform pembelajaran daring seperti Microsoft Sway. Keberagaman media tersebut menunjukkan bahwa para guru sosiologi di berbagai sekolah menengah atas semakin adaptif dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia guna mendukung proses pembelajaran sosiologi yang lebih variatif, interaktif, dan inovatif.

2) Peran dan Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Sosiologi Bagi Peserta Didik

Tabel 1.2

No.	Peneliti (Tahun)	Judul (Jurnal)	Hasil
1	Melita Eka Lestari, Hefni, Yanti Sri Wahyu ni (2025)	Integrasi teknologi melalui media video animasi interaktif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran sosiologi Fase E di SMA N 5 Tebo	Penggunaan media digital berupa video animasi interaktif terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sosiologi. Media video animasi interaktif mampu menjelaskan 95,5% variasi hasil belajar peserta didik Fase E di SMA N 5 Tebo, menjadikannya strategi pembelajaran yang sangat efektif dalam pelajaran sosiologi di jenjang SMA.

*Pendas:
Jurnal Ilmiah
Pendidikan
Dasar*

2	Siti Maulida Yani Br Perangin-angin, Kahar Mashuri, Zulham Siregar	Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran sosiologi yang merangsang minat belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Bahorok, Kabupaten Langkat	Pemanfaatan YouTube sebagai media digital dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI SMA Negeri 1 Bahorok menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menumbuhkan rasa suka, semangat, kepercayaan diri, dan kesadaran belajar mandiri peserta didik dalam pembelajaran sosiologi, sehingga kualitas pembelajaran secara keseluruhan meningkat ke kategori baik.
(2024)	Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu sosial		
3	Yumna Aulia Putri, Ike Sylvia	Efektivitas Modul Dalam Pembelajaran Sosiologi Berbasis Weblog Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik di SMAN 6 Kota Jambi	Penggunaan modul berbasis weblog terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi sosiologi peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik, dari 46,00 sebelum perlakuan menjadi 86,06 setelah penerapan modul berbasis weblog. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 13 menjadi 60 dan nilai maksimum dari 80 menjadi 100.
(2021)	Jurnal SIKOLA: Jurnal kajian pendidikan dan pembelajaran		
4	Resta Nofri Ramadhan, Buchari Nurdin, Sarbaitinil	Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas X Fase E5 Di SMAN 1 Bayang Pesisir Selatan	Penggunaan media Wordwall menjadi media yang mampu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman konsep sosiologi dengan metode yang menyenangkan.
(2025)	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar		
5	Jesika Oxana Purba, Desri Nora	Implementasi Poster Digital Canva terhadap Minat Belajar Sosiologi	Penggunaan media Canva dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendesain materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap proses pembelajaran belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik dengan memanfaatkan stimulus visual, reinforcement positif, latihan berulang, serta instruksi yang terstruktur.
(2025)	NARADIDIK: Journal of Education & Pedagogy		

Penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendukung proses belajar peserta didik. Berdasarkan kajian literatur pada Tabel 1.2, beberapa penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan inovatif, khususnya pada mata pelajaran sosiologi. Selain itu dalam kajian ini turut menunjukkan bahwa penggunaan media digital cenderung efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peran media digital dalam pembelajaran sosiologi dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas XI di SMAN 1 Bahorok dengan memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, YouTube digunakan sebagai sumber informasi serta materi melalui video-video yang relevan dengan topik pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube memberikan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan meningkatnya rasa suka, semangat, kepercayaan diri, dan kesadaran

belajar mandiri peserta didik dalam pembelajaran sosiologi (Br. Peranginangin et al., 2024).

Pada penelitian lain juga menemukan hasil yang serupa terhadap peserta didik kelas X fase E5 di SMAN 1 Bayang Pesisir Selatan melalui pemanfaatan platform Wordwall dalam pembelajaran sosiologi. Wordwall berperan sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memahami konsep sosiologi dengan lebih mudah melalui aktivitas yang interaktif dan menarik. Penggunaan media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan antusiasme belajar serta memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik (Ramadhan et al., 2025).

Selain kedua platform yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian lain juga menunjukkan penggunaan media interaktif seperti Canva yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan Canva pada peserta didik di SMA Dian Adalas Padang, melatih mereka untuk meningkatkan kemampuan dalam mendesain materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman terhadap proses

pembelajaran belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik dengan memanfaatkan stimulus visual, *reinforcement* positif, latihan berulang, serta instruksi yang terstruktur (Purba & Nora, 2025).

Media digital dalam kegiatan belajar tentunya megambil peran penting untuk menciptakan kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Anjelin & Purnomo (2021, dikutip dalam Utami & Nurlizawati, 2024) proses pembelajaran perlu mempertimbangkan aspek efektivitas (efek yang dikehendaki), yakni sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai sesuai dengan harapan. Pada konteks pembelajaran sosiologi, efektivitas tersebut dapat dilihat dari peran penggunaan media digital dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al. (2025) terhadap peserta didik Fase F SMAN 5 Tebo, melalui integrasi teknologi melalui media video animasi interaktif ke dalam kegiatan pembelajaran sosiologi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan video animasi interaktif memberikan

pengaruh positif secara signifikan, yang ditunjukkan dengan meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep sosiologi. Hal ini terlihat pada peserta didik yang mampu menjelaskan ulang materi dengan kata-kata sendiri serta aktif terlibat dalam kegiatan diskusi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media digital merupakan strategi yang efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik bagi peserta didik.

Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 6 Kota Jambi melalui penggunaan modul berbasis weblog dalam pembelajaran sosiologi. Pemanfaatan weblog menjadi solusi terhadap pembelajaran yang sebelumnya masih bersifat konvensional dengan penggunaan buku paket serta keterbatasan akses pada sumber belajar. Melalui weblog, guru dapat mengunggah peta konsep, ringkasan materi yang disertai contoh, serta video yang relevan dengan materi pembelajaran (Putri & Sylvia, 2021). Hal tersebut membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, baik di lingkungan sekolah maupun

secara mandiri di luar sekolah. Dengan demikian, penggunaan modul berbasis weblog tersebut dinilai efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian sistematis literatur yang ada mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran sosiologi di SMA, dapat disimpulkan bahwa berbagai kajian tersebut secara nyata menunjukkan efektivitas media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi. Pada sisi efektivitas, media digital yang digunakan dalam pembelajaran ini terbukti berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Media yang digunakan guru sosiologi meliputi platform permainan kuis seperti Gimkit, Kahoot, dan Wordwall, media desain visual seperti canva, platform berbasis web seperti Microsoft Sway, hingga media video seperti youtube dan video animasi. Melalui berbagai media pembelajaran digital tersebut, guru-guru sosiologi di SMA kini dapat menjadi semakin kreatif sehingga

dapat mendukung pembelajaran di kelas.

Penggunaan media seperti platform gamifikasi, modul berbasis weblog, hingga video animasi menunjukkan adanya dampak positif yang dirasakan peserta didik dalam memahami suatu konsep dan lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital bukan hanya sekadar pelengkap pembelajaran saja, melainkan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan lagi dari pembelajaran di era sekarang. Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran sosiologi di sekolah menengah atas ialah cara yang efektif untuk mengatasi adanya keterbatasan pendekatan konvensional sekaligus mendukung pembelajaran abad ke-21 yang relevan dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuliandari, F., & Sylvia, I. (2022). Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. *Naradidik Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 113–117.
- Baso, B. S., & Sakti, A. (2026). Implementasi Media Digital Padlet Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Dampaknya Terhadap Keterlibatan Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Faris, A., Suprpti, Inayati, N., Adwia, & Hasanah, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 63–71.
- Indriansyah, R. T. (2025). Peran Media Interactive Flat Panel Display (LFPD) dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Belajar Siswa. *Dinamika Sosial Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(4), 493–501.
- Khairunnisa, A., Supriatin, T., Supriatno, B., & Hamdiyati, Y. (2025). Penggunaan Media PE-BAGS berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Kolaborasi siswa pada Materi Keanekaragaman Hewan. *BIODIK*, 11(1), 94–103.

- Natasha, C., & Suratmi. (2025). Pengembangan Media Poster Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Pencernaan Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 328–342.
- Ramadani, A., Yasin, F., & Wahyuni, Y. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Fase E Sma Negeri 16 Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 244–249.
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13–23.
- Whindayati, A., Fauziah, R. N., Fatimah, S., Yusmaini, & Handayani, D. (2025). Penguatan Kompetensi Abad 21 dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Strategi Pendidik Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 240–262.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). Survei penetrasi internet dan perilaku penggunaan internet 2025. *APJII*. <https://survei.apjii.or.id/>
- Azahra, Q. S., Wiyono, H., Wahyuni, F. S., Prancisca, S., & Zatalini, A. (2026). Analisis Penggunaan Media Gimkit Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas Xi E Sma Negeri 10 Pontianak. *Jurnal Education and Development*, 14(1), 287–295.
- Br. Peranginangin, S. M. Y., Mashuri, K., & Siregar, Z. (2024). Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran sosiologi yang merangsang minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bahorok, Kabupaten Langkat. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial*, 8(1), 176–184.
- Fitriani, D., Suardika, I. K., & Arisanti, W. O. L. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V A.

- Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 155-163.
- Jannah, M., & Junaidi, J. (2020). Faktor penghambat guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 2 Batusangkar. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 191–198.
- Lestari, M. E., Hefni, & Wahyuni, Y. S. (2025). Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sosiologi kelas X fase-E di SMAN 1 Gunung Talang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 304–310.
- Maesaroh, S., Andriani, P., & Astuti, A. M. (2024). Studi Systematic Literature Review (SLR): Pembelajaran Matematika Berbasis STEM pada Sekolah Menengah di Indonesia dan Malaysia Tahun 2020-2024. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2293-2308.
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 319–331.
- Purba, J. O., & Nora, D. (2025). Implementasi poster digital Canva terhadap minat belajar sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(2), 303–309.
- Putri, Y. A., & Sylvia, I. (2021). Efektivitas modul dalam pembelajaran sosiologi berbasis weblog terhadap peningkatan pemahaman materi peserta didik di SMAN 6 Kota Jambi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 332–344.
- Rakinaung, O. G., Salem, V. E. T., & Nismawati, N. (2025). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sosiologi pada Kelas XI SMA Negeri 2 Tahuna. (*Education And Social Science Journal*) *ETIC (Education And Social Science Journal*, 2(4), 477–487.
- Ramadhan, N., Nurdin, B., & Sarbaitinil. (2025). Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran sosiologi pada kelas X fase E5 di SMAN 1 Bayang Pesisir Selatan. *Pendas:*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Risanatul, R., & Junaidi, J. (2022). Penyebab peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 327–335.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 347–360.
- Susilo, B. E., & Semarang, U. N. (2023). *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*. 8, 213–229.
- UNESCO Global Education Monitoring Report Team. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.
- Utami, P., & Nurlizawati, N. (2024). Efektivitas media pembelajaran menggunakan Microsoft Sway terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi. *Naradidik Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 377–384.
- Wahyuni, T., Wahyuni, Y. S., & Hefni. (2025). Efektifitas Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Di Sman 1 Bayang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 228–237.