



Integrasi Isu Sosial Lewat Media Digital dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XII

Jesslyn Putri Marella¹, Diandra Mayla Valiza², Nailal Ghinna³, Suyuti⁴

¹⁻⁴ Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & Hukum,

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email : ¹jesslynputrimarella@gmail.com ²diandravaliza@gmail.com ³itsnailal@gmail.com

Abstract *The Society 5.0 era urges the transformation of sociology learning in senior high school (Grade XII) to become more adaptive to current social issues through digital media. This study aims to analyze strategies for integrating social issues via digital approaches and how these affect students' understanding and participation. Using a qualitative descriptive method, data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and document analysis. Findings indicate that a combination of Learning Management Systems (LMS), gamification, digital collaboration (Padlet, Lumio), and social media significantly increases student engagement, up to 30%, especially in understanding issues such as urbanization, social inequality, and environmental degradation. Interactions among teachers, students, and digital content were actively formed in a virtual environment. However, challenges persist, including limited infrastructure, teachers' digital literacy, students' learning discipline, and the lack of local contextualization in teaching materials. This study highlights the importance of synergy between technology, pedagogy, and social sensitivity in issue-based digital learning.*

Keywords: *Society 5.0, Digital Sociology, Gamification, Social Media, Interactive Learning*

Abstrak Era *Society 5.0* mendorong transformasi pembelajaran sosiologi di kelas XII SMA untuk lebih adaptif terhadap isu sosial terkini melalui pemanfaatan media digital. Penelitian ini bertujuan menganalisis strategi integrasi isu sosial melalui pendekatan digital dan bagaimana hal tersebut memengaruhi pemahaman serta partisipasi siswa. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa kombinasi *Learning Management System* (LMS), gamifikasi, kolaborasi digital (Padlet, Lumio), serta media sosial mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga 30%, khususnya dalam memahami isu-isu seperti urbanisasi, ketimpangan sosial, dan kerusakan lingkungan. Interaksi guru, siswa, siswa-siswa, dan konten, siswa terbentuk secara aktif dalam lingkungan digital. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, literasi digital guru, kedisiplinan siswa, serta minimnya konteks lokal dalam materi masih perlu diperbaiki. Studi ini menekankan pentingnya sinergi antara teknologi, pedagogi, dan sensitivitas sosial dalam pembelajaran digital berbasis isu.

Kata Kunci: *Society 5.0, Sosiologi Digital, Gamifikasi, Media Sosial, Pembelajaran Interaktif*

1. PENDAHULUAN

Perubahan besar dalam struktur masyarakat modern yang ditandai oleh hadirnya era *Society 5.0* telah memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. *Society 5.0*, yang pertama kali dikembangkan di Jepang, merujuk pada masyarakat berbasis teknologi tinggi di mana manusia dan teknologi digital seperti *artificial intelligence* (AI), *big data*, dan *Internet of Things* (IoT) bersinergi untuk menyelesaikan berbagai persoalan sosial secara berkelanjutan. Konsekuensinya, dunia pendidikan dituntut untuk bertransformasi dari sistem konvensional menuju pembelajaran yang adaptif, fleksibel, dan kontekstual. Sosiologi sebagai mata pelajaran yang berkaitan erat dengan dinamika masyarakat perlu menyelaraskan proses pembelajaran dengan realitas zaman yang terus berubah cepat.

Di tingkat pendidikan menengah, khususnya SMA, pembelajaran sosiologi perlu dikaitkan secara langsung dengan isu-isu sosial aktual seperti urbanisasi, kesenjangan sosial,

degradasi lingkungan, dan dampak teknologi terhadap relasi sosial. Dalam konteks ini, pemanfaatan media digital seperti *Learning Management System (LMS)*, video interaktif, platform diskusi *online*, serta media sosial membuka ruang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Teknologi digital juga mendorong penggunaan pendekatan-pendekatan inovatif seperti *EdTech* dan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran. *EdTech* mencakup penggunaan media digital seperti animasi, video interaktif, dan platform kolaboratif (*Lumio, Padlet, Quizizz*) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami isu sosial, sedangkan gamifikasi melalui elemen seperti poin, *badge*, tantangan, dan *leaderboard* terbukti efektif dalam mendorong motivasi dan keterlibatan belajar siswa (Relawati et al., 2024).

Selain itu, penerapan *e-learning* dalam konteks *Society 5.0* juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) melalui pembelajaran mandiri yang interaktif. Modul video, kuis digital, dan artikel dalam *e-learning* memberikan akses belajar yang luas sekaligus mendukung diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Di sisi lain, media sosial seperti *Facebook, Instagram, dan WhatsApp* telah digunakan secara luas dalam pembelajaran sosiologi sebagai platform diskusi dan ekspresi ide. Pendekatan *social learning* melalui media sosial dapat meningkatkan literasi digital, kolaborasi, dan refleksi kritis siswa terhadap isu-isu sosial (Putra Nasution, 2020).

Transformasi digital dalam pembelajaran juga selaras dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang terbiasa mengakses informasi secara cepat dan cenderung menyukai pembelajaran mandiri berbasis perangkat digital. Maka dari itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak sekadar menjadi alat bantu, tetapi harus menjadi bagian integral dari strategi pedagogis guru. Pemanfaatan teknologi informasi yang tepat akan mendukung pembelajaran sosiologi yang lebih kontekstual, partisipatif, dan relevan dengan kehidupan sosial siswa.

Dalam konteks tersebut, penting untuk mengkaji bagaimana strategi pembelajaran sosiologi dapat mengintegrasikan isu sosial aktual melalui media digital, serta bagaimana pendekatan ini berdampak terhadap partisipasi dan pemahaman siswa. Artikel ini menyajikan kajian terhadap praktik pembelajaran, persepsi siswa dan guru, serta tantangan yang muncul dalam proses integrasi digital di kelas XII SMA, sebagai refleksi terhadap arah transformasi pembelajaran sosiologi di era digital.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami proses integrasi isu sosial melalui media digital dalam pembelajaran sosiologi di kelas XII SMA.

Fokus kajian ini adalah mengeksplorasi praktik pembelajaran, persepsi guru dan siswa, serta pola interaksi digital yang terbentuk selama proses berlangsung. Penelitian dilakukan di salah satu SMA negeri di wilayah perkotaan yang telah menerapkan strategi digital aktif dalam mata pelajaran sosiologi. Informan terdiri dari satu guru sosiologi dan beberapa siswa kelas XII yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran digital.

Objek utama dalam kajian ini mencakup penggunaan *Learning Management System*, kuis daring, video interaktif, serta platform media sosial seperti Padlet dan Lumio untuk menyampaikan isu sosial terkini seperti urbanisasi, ketimpangan sosial, dan kerusakan lingkungan. Media digital dalam konteks ini didefinisikan sebagai perangkat dan aplikasi berbasis teknologi informasi yang menunjang pembelajaran interaktif berbasis isu. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, dokumentasi pembelajaran, serta dialog informal dengan guru dan siswa, yang mencerminkan persepsi terhadap efektivitas strategi yang diterapkan. Bahan utama mencakup modul digital, hasil aktivitas siswa, dan narasi pengalaman belajar, sementara alat bantu berupa gawai, platform diskusi (*WhatsApp Group*), dan aplikasi kolaboratif.

Proses analisis data dilakukan dengan pendekatan tematik, yaitu mengelompokkan informasi berdasarkan kategori strategis seperti bentuk pembelajaran, interaksi, dan respons siswa. Analisis bersifat induktif, dimulai dari temuan empiris menuju pemahaman konseptual. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan observasi kelas, narasi guru, dan dokumentasi digital untuk memastikan konsistensi dan kedalaman informasi yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pola Integrasi Isu Sosial dalam Pembelajaran Digital

Pada praktik pembelajaran sosiologi di kelas XII, integrasi isu sosial seperti urbanisasi, ketimpangan sosial, dan kerusakan lingkungan dilakukan secara terstruktur melalui media digital. Guru memulai dengan menyajikan *video interaktif* yang diunggah ke platform LMS seperti Moodle atau Socrates. Video ini mengangkat fenomena urbanisasi dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat. Pemanfaatan teknologi informasi melalui video dan platform daring terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran sosiologi.

Materi digital kemudian diperkaya dengan artikel dan infografis yang memuat data statistik dan fakta sosial terkini. Contohnya, distribusi pendapatan antara wilayah perkotaan dan pedesaan divisualisasikan dalam bentuk infografis, sehingga membantu siswa memahami isu kompleks secara visual dan mendorong diskusi kritis.

Setelah itu, siswa mengikuti kuis interaktif melalui *Quizizz* sebagai bentuk *learning-by-doing*. Kuis ini dilengkapi umpan balik otomatis untuk membantu siswa merefleksikan pemahamannya. Strategi *gamifikasi* seperti ini efektif mendorong motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran sosiologi (Soepriyanto et al., 2020).

Diskusi kemudian dilanjutkan melalui *WhatsApp Group* dan *Instagram Story*. Siswa memposting refleksi, opini, atau tautan berita yang relevan, serta saling memberi tanggapan. Model ini mencerminkan pola interaksi edukatif yang dinamis. Media sosial menjadi sarana dialog siswa dan guru yang efektif serta membangun keterlibatan bermakna.

Strategi Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Pemahaman

Modul sosiologi di platform seperti Moodle menyajikan video, artikel, dan kuis tematik. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa hingga 30 %. *E-learning* membantu pengayaan materi dan keterlibatan aktif siswa (Risnandar, 2023).

Dalam pendekatan *gamifikasi*, guru menambahkan elemen seperti poin, *badge*, dan *leaderboard* pada modul digital. Siswa menjadi lebih termotivasi menyelesaikan tugas karena adanya sistem penghargaan. Strategi ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan.

Melalui *Lumio*, siswa menonton video interaktif, lalu berdiskusi kolaboratif di *Padlet*. Pendekatan ini meningkatkan partisipasi siswa hingga 25 % serta meningkatkan minat belajar terhadap materi sosiologi.

WhatsApp Group dan *Instagram Story* digunakan siswa untuk merefleksikan isu sosial. Media sosial ini memberikan ruang ekspresi informal namun relevan, memperkuat diskusi dan ekspresi kritis generasi Z (Srirahmawati et al., 2024).

Dengan memadukan LMS dan kuis, *gamifikasi*, kolaborasi digital, serta media sosial, strategi pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyeluruh. Setiap pendekatan memiliki peran spesifik: LMS untuk pemahaman konseptual, *gamifikasi* untuk motivasi, kolaborasi digital untuk interaksi, dan media sosial untuk refleksi serta ekspresi diri. Distribusi kontribusi masing-masing strategi terhadap partisipasi siswa dapat dilihat pada Bagan 1 berikut ini:



Bagan 1. Proporsi Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Digital Berbasis Kolaboratif

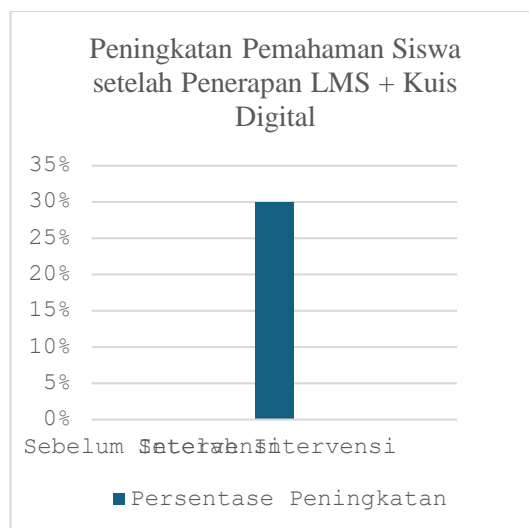
Diagram ini menggambarkan persentase kontribusi masing-masing media digital terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran sosiologi. LMS memberikan kontribusi terbesar sebesar 30%, diikuti oleh platform kolaboratif seperti Lumio dan Padlet masing-masing sebesar 25%, serta media sosial seperti WhatsApp dan Instagram sebesar 20%. Visualisasi ini menunjukkan bahwa strategi digital yang beragam mampu menciptakan keterlibatan siswa yang lebih merata dan adaptif sesuai dengan karakteristik pembelajaran generasi Z.

Pembahasan

Integrasi isu sosial dalam pembelajaran sosiologi melalui teknologi digital menunjukkan sebuah pergeseran pendekatan pedagogis yang substansial. Temuan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga afektif dan sosial melalui berbagai media pembelajaran digital. Ini mencerminkan penerapan konsep *cognitive presence* dalam *community of inquiry model* (Garrison & Shale), di mana pemanfaatan video interaktif, infografis, dan kuis daring tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pemahaman kritis siswa terhadap realitas sosial.

Penggunaan LMS, video interaktif, dan infografis menempatkan siswa sebagai partisipan aktif dalam proses belajar, sejalan dengan pendekatan *constructivist learning*. Hal ini memungkinkan mereka membangun makna terhadap isu-isu seperti urbanisasi, ketimpangan sosial, dan degradasi lingkungan melalui keterlibatan langsung dengan materi berbasis data dan visualisasi sosial. Strategi ini berperan penting dalam membentuk kesadaran sosiologis siswa pada tingkat menengah atas.

Gamifikasi terbukti menjadi elemen penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Elemen seperti *badge* dan *leaderboard* tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi memiliki efek psikologis yang memperkuat *intrinsic motivation* siswa. Peningkatan pemahaman siswa juga tercermin dari data observasi yang menunjukkan adanya lonjakan pemahaman hingga 30% setelah penerapan LMS dan kuis digital, seperti ditunjukkan pada Bagan 2 berikut:



Bagan 2. Peningkatan Pemahaman dan Partisipasi Siswa melalui Strategi Pembelajaran Digital

Infografis ini menunjukkan hasil observasi berupa peningkatan pemahaman siswa sebesar 30% setelah penerapan LMS dan kuis digital, serta distribusi partisipasi siswa terhadap berbagai media digital seperti gamifikasi, kolaborasi Padlet–Lumio, dan media sosial. Data mendukung efektivitas strategi berbasis teknologi dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi berbasis isu sosial.

Temuan ini menguatkan studi dari Srirahmawati et al. (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis penghargaan mampu menciptakan kompetisi sehat yang mendorong produktivitas akademik. Implikasinya, guru perlu merancang aktivitas belajar dengan memperhitungkan elemen *game-based learning* yang terstruktur dan kontekstual.

Partisipasi siswa dalam platform digital seperti *Padlet* dan *Lumio* menunjukkan pentingnya interaksi sosial dalam lingkungan daring. Diskusi kolaboratif yang terjadi membuktikan bahwa digitalisasi pembelajaran tidak menghilangkan interaksi sosial, justru memperluasnya melampaui ruang kelas fisik. Ini memperkuat gagasan *social presence* dan *teaching presence*, yang menggarisbawahi pentingnya keterlibatan guru sebagai fasilitator, sekaligus pentingnya komunitas belajar sebagai lingkungan reflektif dan suportif (Moore, 1989; Garrison & Anderson).

Penggunaan media sosial seperti *WhatsApp Group* dan *Instagram Story* dalam konteks pembelajaran memperluas domain refleksi dan ekspresi siswa. Platform ini memberikan ruang informal namun kritis bagi siswa untuk berbagi opini, mengkritisi isu, dan melakukan *self-directed learning*. Pendekatan ini selaras dengan teori *connectivism* yang menekankan pembelajaran melalui jejaring, serta dengan gaya belajar generasi Z yang mengutamakan fleksibilitas, kecepatan, dan visualisasi.

Namun demikian, efektivitas pembelajaran berbasis teknologi masih menghadapi hambatan signifikan. Ketimpangan akses terhadap perangkat dan jaringan internet berpotensi menciptakan eksklusi digital. Temuan ini memperkuat hasil studi Isma et al. (2023) yang menegaskan bahwa kesenjangan digital dapat memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan jika tidak diatasi secara sistemik. Oleh karena itu, diperlukan intervensi kebijakan yang menjamin akses merata terhadap infrastruktur digital bagi seluruh peserta didik.

Kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi aspek krusial. Literasi digital yang belum merata menyebabkan sebagian guru hanya menggunakan LMS sebagai tempat unggah materi, bukan sebagai ruang pembelajaran interaktif. Ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan bukan hanya soal perangkat, tetapi juga kompetensi dan paradigma mengajar. Maka, pelatihan berkelanjutan dan pendampingan perlu menjadi bagian dari sistem pengembangan profesional guru.

Selain itu, tantangan kedisiplinan dan kemandirian siswa dalam pembelajaran digital menjadi refleksi penting. Meskipun media digital menyediakan fleksibilitas, beberapa siswa justru menunjukkan penurunan motivasi dan tanggung jawab belajar. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak secara otomatis meningkatkan kualitas belajar; melainkan perlu diimbangi dengan pembiasaan belajar mandiri dan penguatan etika akademik.

Secara umum, pembelajaran sosiologi berbasis teknologi informasi yang mengintegrasikan isu sosial aktual memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman, partisipasi, dan refleksi siswa. Namun keberhasilan strategi ini sangat tergantung pada desain pedagogis yang responsif, kesiapan infrastruktur, serta budaya belajar digital yang mendukung otonomi dan tanggung jawab belajar.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi isu sosial melalui media digital dalam pembelajaran sosiologi di kelas XII SMA memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Melalui pemanfaatan *Learning Management System* (LMS), kuis digital berbasis *gamifikasi*, media sosial, serta platform kolaboratif seperti Lumio dan Padlet, siswa menjadi lebih aktif, reflektif, dan mandiri dalam merespons fenomena sosial yang aktual. Proses pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong pertumbuhan afektif seperti empati, serta keterampilan sosial seperti kolaborasi dan komunikasi.

Strategi pembelajaran ini selaras dengan prinsip *Society 5.0* yang menempatkan teknologi sebagai mitra manusia dalam menyelesaikan persoalan sosial secara adaptif. Peran guru bergeser dari sekadar penyampai materi menjadi kurator dan fasilitator konten digital yang

bermakna, sehingga tercipta ruang belajar yang reflektif dan inklusif. Interaksi digital yang terjadi baik antara guru dan siswa maupun antar sesama siswa akan menjadi wadah pembelajaran yang lebih partisipatif dan terbuka. Temuan menarik dalam studi ini juga menunjukkan bahwa sebagian siswa merasa lebih nyaman dan bebas berekspresi dalam forum digital dibandingkan dengan diskusi konvensional.

Sebagai saran, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran sosiologi yang lebih kontekstual dan berbasis teknologi. Penggunaan media digital tidak cukup hanya dimaknai sebagai adaptasi terhadap kemajuan zaman, melainkan harus diintegrasikan secara pedagogis agar benar-benar menunjang penguatan literasi kritis siswa terhadap isu sosial. Guru disarankan mulai memanfaatkan video interaktif, kuis daring, forum diskusi virtual, dan media sosial sebagai bagian dari desain pembelajaran yang sistematis dan terarah. Langkah ini penting untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif, relevan dengan realitas sosial, dan selaras dengan karakteristik generasi Z.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, T., & Dron, J. (2011). Three generations of distance education pedagogy. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12(3), 80–97. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal learning environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 3–8. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. RoutledgeFalmer.
- Garrison, D. R., & Shale, D. (1990). *Education at a distance: From issues to practice*. Krieger Publishing Company.
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Al Faruq, A. F. (2023). Pengaruh media e-learning berbasis gamification terhadap minat belajar mahasiswa. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 6(2), 9–15. <https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/view/45762>
- Moore, M. G. (1989). Editorial: Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.1080/08923648909526659>
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi media sosial dalam pembelajaran generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 80–86. <https://media.neliti.com/media/publications/439022-none-c3400699>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 10646–10653. https://www.researchgate.net/publication/368857650_Pemanfaatan_Media_Sosial_Sebagai_Media_Pembelajaran
- Relawati, L. D., Ramadhan, I., & Hainon. (2024). Peningkatan minat belajar sosiologi melalui penerapan Lumio berbantuan Padlet di kelas X sekolah menengah. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 363–374. <https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/download/376/211>
- Risnandar. (2023). *Analisis e-learning sebagai upaya menunjang kompetensi siswa dalam pembelajaran sosiologi di SMA BPI 1 Bandung* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/104683/>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10. http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Soepriyanto, Y. (2020). Desain pembelajaran gamifikasi pada mata pelajaran sosiologi ragam gejala sosial. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 125–137. <https://www.researchgate.net/publication/341771803>
- Srirahmawati, I., Hidayat, H., & Andang, A. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran IPAS untuk mendukung pembelajaran terdiferensiasi. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 7(2). <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/2738>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.