



Suyuti¹
 Devi Septiandini²
 Ike Arriyani³
 Meilien Mocharom⁴
 Putri Wantini⁵

MODUL AJAR SOSIOLOGI DENGAN PENDEKATAN MODEL FOUR-D (DEFINE, DESIGN, DEVELOP, DISSEMINATE) MELALUI METODE STUDI LITERATUR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pengembangan modul ajar Sosiologi dengan pendekatan Model Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate) melalui metode studi literatur. Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah masih terbatasnya modul ajar sosiologi yang dikembangkan secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Studi ini menelaah berbagai hasil penelitian terdahulu yang berfokus pada inovasi bahan ajar sosiologi, baik berbasis digital, kontekstual, maupun berbasis proyek dan budaya lokal. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti blog, flipbook, articulate storyline, permainan edukatif, hingga platform digital seperti Quipper School mampu meningkatkan motivasi, minat, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sosiologi. Namun demikian, penerapan model Four-D dalam pengembangan modul sosiologi masih belum banyak ditemukan secara komprehensif dalam literatur. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menawarkan dasar konseptual untuk pengembangan modul ajar sosiologi berbasis model Four-D. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam merancang bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga kontekstual, menyenangkan, dan mudah diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut berupa pembuatan dan uji validasi produk modul berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan.

Kata Kunci: modul ajar, sosiologi, model Four-D

Abstract

This study aims to explore the development of Sociology teaching modules using the Four-D Model (Define, Design, Develop, Disseminate) through a literature review approach. The main problem addressed in this research is the limited availability of systematically developed sociology modules that align with the demands of 21st-century learning. This study examines previous research on innovative sociology learning materials, including digital-based, contextual, project-based, and local-culture-based approaches. The findings reveal that innovative media such as blogs, flipbooks, articulate storyline, educational games, and digital platforms like Quipper School significantly enhance students' motivation, interest, and critical thinking skills in sociology learning. However, the application of the Four-D model in sociology module development is still rarely found comprehensively in existing literature. Therefore, this study contributes by offering a conceptual foundation for developing sociology teaching modules based on the Four-D model. This approach is expected to assist educators in designing instructional materials that are not only informative but also contextual, engaging, and adaptable to various learning conditions. The study also recommends further development, including product creation and validation testing, based on the literature review results.

Keywords: teaching module, sociology, Four-D model

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Sosiologi di jenjang pendidikan menengah memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir kritis, empati sosial, dan kesadaran akan keberagaman dalam

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Jakarta
 e-mail: yuti@unj.ac.id

kehidupan bermasyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Sosiologi masih kerap dilakukan secara konvensional, berpusat pada guru, dan mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa serta kurangnya keterlibatan dalam mengaitkan konsep sosiologis dengan realitas sosial di sekitar mereka. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan mampu memfasilitasi kebutuhan belajar generasi saat ini.

Upaya pengembangan berbagai media dan bahan ajar Sosiologi telah banyak dilakukan, baik secara manual maupun digital. Adityo dan Junaidi (2021) mengembangkan media berbasis permainan Monopoli untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Sementara itu, Fadilah dan Nurlizawati (2025) memanfaatkan platform Google Sites dengan bantuan Linktree untuk menyusun sumber belajar digital yang terintegrasi. Pengembangan berbasis blog juga dilakukan oleh Fernandes dan Khairiyah (2021), yang menekankan peningkatan minat belajar siswa melalui pendekatan digital berbasis modul daring. Keberagaman media yang dikembangkan ini menunjukkan bahwa kebutuhan pembelajaran sosiologi memerlukan pendekatan yang variatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Tidak hanya terbatas pada media digital, pengembangan modul sebagai bahan ajar konvensional pun masih relevan. Ilham (2019) misalnya, menyusun modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam konteks penilaian pembelajaran sosiologi. Begitu pula dengan Pebryanti dan Nora (2024), yang mengembangkan e-modul berbasis flipbook interaktif sebagai solusi pembelajaran jarak jauh. Kudus dan Lindawati (2024) menekankan pentingnya literasi digital dalam modul ajar, khususnya pada materi harmoni sosial. Sementara itu, integrasi budaya lokal sebagai bagian dari muatan lokal turut dikembangkan oleh Ningsi et al. (2023) dan Lestari et al. (2021), menandai pentingnya penguatan konteks lokal dalam pembelajaran sosiologi.

Dari berbagai penelitian tersebut, tampak bahwa pengembangan bahan ajar sosiologi telah menjangkau berbagai pendekatan teknologi dan konteks lokal. Namun, belum banyak studi yang secara eksplisit mengembangkan bahan ajar berbasis *Model Four-D* (Define, Design, Develop, Disseminate) secara menyeluruh pada mata pelajaran Sosiologi di tingkat SMA. Model Four-D menawarkan pendekatan sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan bahan ajar, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi dan penyebarluasan produk. Research gap yang muncul adalah belum adanya kajian komprehensif yang mengaplikasikan model ini secara konsisten untuk menghasilkan modul ajar yang tidak hanya layak secara isi, tetapi juga menarik secara penyajian dan efektif dalam pembelajaran sosiologi. *Novelty* dari penelitian ini terletak pada penerapan sistematis model Four-D dalam konteks pengembangan modul ajar Sosiologi, dengan memadukan keunggulan teknologi, konteks lokal, dan pendekatan pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) yang berfokus pada penelaahan sistematis terhadap berbagai sumber pustaka terkait pengembangan modul ajar sosiologi dan implementasi model Four-D. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam, mengidentifikasi celah penelitian, serta merumuskan rancangan pengembangan yang relevan dan inovatif. Adapun tahapan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Topik dan Permasalahan Penelitian

Pada tahap awal, peneliti menentukan topik utama penelitian, yaitu pengembangan modul ajar sosiologi dengan menggunakan model Four-D. Permasalahan dirumuskan berdasarkan kebutuhan akan modul pembelajaran yang lebih sistematis, inovatif, dan kontekstual, serta didasarkan pada kenyataan di lapangan bahwa modul ajar sosiologi masih terbatas pada pendekatan konvensional.

2. Pengumpulan Sumber Literatur yang Relevan

Peneliti mengumpulkan berbagai sumber literatur yang relevan dari database ilmiah seperti Google Scholar, jurnal nasional terakreditasi, dan repositori institusi. Literatur yang dipilih mencakup pengembangan modul ajar, pembelajaran sosiologi, penerapan model Four-D, serta inovasi media pembelajaran baik berbasis digital maupun cetak.

Beberapa sumber utama dalam kajian ini di antaranya berasal dari jurnal *Sikola*, *Naradidik*, *Edu Sociata*, dan *Basicedu*.

3. **Evaluasi dan Telaah Kritis terhadap Literatur**
Setelah sumber-sumber literatur terkumpul, peneliti melakukan telaah kritis untuk menilai kesesuaian, kualitas, kontribusi, serta metodologi yang digunakan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Telaah ini mencakup pemetaan ide, kelebihan dan kekurangan tiap studi, serta relevansinya terhadap tujuan penelitian.
4. **Sintesis Temuan dan Penyusunan Kerangka Teoritis**
Pada tahap ini, peneliti melakukan sintesis terhadap hasil telaah literatur guna menyusun kerangka konseptual dan teoritis yang menjadi dasar pengembangan modul. Sintesis dilakukan dengan cara mengintegrasikan temuan dari berbagai studi untuk merumuskan karakteristik modul ajar sosiologi yang efektif, serta langkah-langkah implementasi model Four-D secara konseptual.
5. **Perumusan Rencana Pengembangan Modul Ajar Berdasarkan Model Four-D**
Berdasarkan kerangka teoritis dan sintesis literatur, peneliti menyusun rencana pengembangan modul ajar secara konseptual dengan pendekatan Model Four-D yang terdiri dari tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Meskipun tidak dilakukan uji coba produk, kajian ini menguraikan tiap tahapan model Four-D secara deskriptif sebagai acuan pengembangan modul di masa mendatang.
6. **Penyusunan Kesimpulan, Research Gap, dan Rekomendasi**
Tahap akhir berupa penyimpulan dari hasil studi literatur, penegasan celah penelitian (research gap), serta pemberian rekomendasi terhadap pengembangan modul ajar di bidang Sosiologi. Rekomendasi ini ditujukan untuk peneliti selanjutnya maupun praktisi pendidikan yang tertarik menerapkan model Four-D dalam pengembangan bahan ajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai tren, pendekatan, dan efektivitas berbagai model pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran sosiologi, dilakukan kajian terhadap sejumlah penelitian terdahulu. Studi literatur ini tidak hanya mengidentifikasi strategi dan media yang digunakan, tetapi juga menelaah hasil dan implikasi dari masing-masing penelitian dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran. Kajian ini menjadi dasar penting dalam merancang modul ajar sosiologi dengan pendekatan Model Four-D yang sistematis dan inovatif. Adapun hasil dari penelaahan pustaka tersebut disajikan sebagai berikut:

1. **Pengembangan Materi Pembelajaran Sosiologi Berbasis Aplikasi Quipper School pada MAN 1 Parepare** oleh Pratiwi (2021) menunjukkan bahwa integrasi teknologi melalui platform Quipper School dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi pembelajaran. Penelitian ini menekankan pentingnya pemanfaatan media digital dalam menyampaikan materi sosiologi agar lebih menarik dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital.
2. **Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik** oleh Purnama (2020) mengembangkan bahan ajar yang dirancang untuk merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa materi yang disusun dengan pendekatan kontekstual dan latihan kreatif mampu meningkatkan kemampuan analitis siswa terhadap fenomena sosial.
3. **Pengembangan Modul Projek IPAS dengan Model Four-D** oleh Rahardjo, Hidayah, dan Saputro (2023) mengaplikasikan model Four-D secara utuh dalam menyusun modul pembelajaran interdisipliner. Hasilnya, model ini terbukti sistematis dalam tahap perancangan hingga diseminasi, serta dapat diterapkan dalam pengembangan modul sosiologi untuk menghasilkan produk ajar yang valid, praktis, dan efektif.
4. **Pengembangan e-modul pembelajaran sosiologi berbasis flipbook maker untuk peserta didik kelas XI IPS SMA** oleh Rahayu dan Erianjoni (2021) menyajikan inovasi bahan ajar digital berbentuk flipbook yang interaktif dan visual. E-modul ini mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

5. **Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan sosiologi** oleh Roviati, Danaswari, dan Kartimi (2013) menghadirkan pendekatan kreatif dengan media komik untuk memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak dalam sosiologi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan melalui visualisasi yang sederhana namun informatif.
6. **Pengembangan bahan ajar sosiologi berbasis articulate storyline untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa** oleh Sudiasih (2022) memanfaatkan teknologi *Articulate Storyline* untuk menyusun bahan ajar digital interaktif. Penelitian ini membuktikan bahwa bahan ajar berbasis multimedia mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis terhadap isu sosial.
7. **Membangun Karakter Nasionalisme Melalui Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia pada Materi Tokoh-tokoh Proklamasi** oleh Sulistyowati, Wahidiyah, dan Ningsih (2019) menekankan pentingnya nilai-nilai karakter dalam bahan ajar. Meskipun fokus pada mata pelajaran sejarah, pendekatan ini relevan dalam sosiologi untuk memperkuat identitas sosial dan kesadaran kebangsaan siswa melalui konten tematik.
8. **Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 2 Painan** oleh Sylvia dan Dahari (2024) menghadirkan lembar kerja peserta didik berbasis multimedia yang interaktif dan mandiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD tersebut efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep dan meningkatkan kemandirian belajar siswa.
9. **Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Metakognisi** oleh Wahyudi (2024) merancang bahan ajar berbasis *problem based learning* untuk mendorong siswa berpikir reflektif dan metakognitif. Penelitian ini menyatakan bahwa pendekatan berbasis masalah sangat efektif untuk pembelajaran sosiologi karena membantu siswa mengaitkan materi dengan realitas sosial.
10. **Pengembangan Modul Mata Kuliah Struktur Kayu Berbasis Project Based Learning** oleh Zebua dan Telaumbanua (2024) meskipun berada pada mata kuliah teknik, namun penggunaan *Project Based Learning* sebagai pendekatan dalam modul ajar menunjukkan bahwa metode ini dapat mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Prinsip ini sangat relevan untuk diterapkan dalam pengembangan modul ajar sosiologi yang kontekstual dan berbasis pengalaman.

Pembahasan

Pembelajaran Sosiologi di tingkat pendidikan menengah memiliki potensi strategis dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pemahaman terhadap dinamika kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa pendidikan sosiologi dapat menjadi wahana bagi penguatan literasi sosial dan pengembangan kesadaran terhadap isu-isu kemasyarakatan (Ní Dhuinn & Garland, 2022). Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa pengajaran sosiologi masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan bahan ajar yang kontekstual, minimnya inovasi media pembelajaran, serta kurangnya pendekatan yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini mendorong pentingnya pengembangan modul ajar yang tidak hanya kaya secara isi, tetapi juga efektif dalam penyampaian dan mudah diterapkan oleh pendidik di berbagai kondisi pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan Armellini dan Maxwell (2015), desain pembelajaran yang inovatif harus mampu menjawab kebutuhan sosial melalui pembelajaran yang berbasis desain dan berorientasi pada keberlanjutan.

Sejumlah penelitian telah mengupayakan inovasi dalam pengembangan bahan ajar sosiologi dengan memanfaatkan media digital dan pendekatan kreatif. Adityo dan Junaidi (2021), misalnya, mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli untuk mata pelajaran Sosiologi yang terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sementara itu, Fernandes dan Khairiyah (2021) mengembangkan blog sebagai media modul digital yang mampu meningkatkan minat

belajar siswa secara signifikan, khususnya di kalangan pelajar kelas X IPS. Hal ini menunjukkan bagaimana integrasi teknologi yang tepat dapat memodernisasi pembelajaran dan meningkatkan engagement peserta didik, sejalan dengan temuan Barth dan Timm (2011) mengenai pentingnya inovasi pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan yang berfokus pada partisipasi aktif mahasiswa.

Inovasi dalam pengembangan sumber belajar digital juga tampak dalam penelitian Fadilah dan Nurlizawati (2025) yang mengintegrasikan Google Site dan Linktree dalam penyajian materi sosiologi. Upaya ini tidak hanya memperkaya akses informasi siswa, tetapi juga melatih kemandirian dalam belajar. Serupa dengan itu, Sylvia dan Dahari (2024) menciptakan E-LKPD berbasis multimedia yang memfasilitasi interaksi aktif dan pemahaman konsep melalui tampilan visual yang menarik. Upaya penguatan kemampuan kognitif juga terlihat dalam penelitian Wahyudi (2024) yang mengembangkan bahan ajar berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan metakognisi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih reflektif dan bermakna. Penelitian Ní Dhuinn dan Garland (2022) menegaskan bahwa penerapan kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) dalam pengembangan modul berbasis teknologi sangat efektif dalam mengoptimalkan pedagogi dan hasil belajar.

Pendekatan berbasis budaya lokal juga banyak diangkat dalam pengembangan bahan ajar. Ningsi et al. (2023) mengembangkan e-modul bahasa Inggris berbasis budaya lokal, sedangkan Lestari et al. (2021) merancang bahan ajar muatan lokal keanekaragaman motif batik Ngawi sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Konteks ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar yang terintegrasi dengan kearifan lokal dapat memperkuat pemahaman nilai-nilai sosial dan identitas kebangsaan siswa. Dalam konteks sosiologi, pendekatan ini sangat relevan untuk membumikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih dekat dengan kehidupan nyata peserta didik, sejalan dengan gagasan social innovation education yang diangkat Armellini dan Maxwell (2015).

Kebutuhan akan pengembangan bahan ajar yang sistematis dan terstruktur juga menjadi perhatian utama dalam studi Ilham (2019) yang menyusun modul pembelajaran sosiologi pada mata kuliah penilaian pembelajaran. Modul ini memberikan ruang bagi dosen dan mahasiswa untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dengan alat bantu yang terukur. Selain itu, Pebryanti dan Nora (2024) serta Rahayu dan Erianjoni (2021) menunjukkan efektivitas e-modul berbasis flipbook maker dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, yang membuktikan bahwa media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Smith (2012) menegaskan bahwa difusi inovasi pembelajaran harus mempertimbangkan konteks dan dukungan institusional agar inovasi tersebut dapat diterapkan secara luas dan berkelanjutan di berbagai satuan pendidikan.

Menariknya, pendekatan berbasis project based learning juga mulai banyak diadopsi. Zebua dan Telaumbanua (2024) dalam konteks mata kuliah struktur kayu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong kerja kolaboratif dan kreativitas siswa. Prinsip dasar dari pembelajaran berbasis proyek ini sangat potensial diterapkan dalam pengembangan modul sosiologi untuk membentuk pemahaman siswa terhadap fenomena sosial melalui kegiatan aplikatif. Hal yang sama juga ditegaskan oleh Sudiasih (2022) yang memanfaatkan Articulate Storyline untuk membangun bahan ajar interaktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, Haaker dan Morgan-Brett (2017) mencontohkan bagaimana pengajaran berbasis penelitian dan data nyata dapat mengaitkan teori dengan praktik di kelas, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik dan relevan bagi siswa.

Dalam hal kerangka pengembangan modul yang lebih terstruktur, model Four-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) menjadi salah satu pendekatan yang terbukti efektif. Hal ini ditunjukkan oleh Rahardjo et al. (2023) dalam pengembangan modul Projek IPAS yang mengimplementasikan model Four-D secara sistematis mulai dari tahap identifikasi kebutuhan, perancangan desain instruksional, penyusunan produk, hingga penyebarluasan dan evaluasi. Model ini sejalan dengan tuntutan pengembangan bahan ajar masa kini yang tidak hanya memperhatikan isi, tetapi juga mempertimbangkan aspek kebaruan, kebermanfaatan, dan keberlanjutan implementasi di lapangan (Barth & Timm, 2011; Armellini & Maxwell, 2015).

Dengan menelaah seluruh temuan dari berbagai penelitian di atas, tampak bahwa pengembangan bahan ajar sosiologi telah bergerak ke arah yang semakin inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan zaman. Namun demikian, masih terdapat kekosongan dalam penerapan model Four-D secara utuh dalam konteks mata pelajaran sosiologi di tingkat SMA. Penelitian-

penelitian sebelumnya lebih banyak terfokus pada bentuk media dan konten, tanpa menerapkan tahapan pengembangan yang sistematis dan berbasis model teoretis yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam mengisi celah tersebut dengan merancang modul ajar sosiologi berbasis model Four-D yang tidak hanya berbasis konten aktual dan media digital interaktif, tetapi juga melalui proses pengembangan yang terstruktur, terukur, dan berkelanjutan, sehingga mampu menjawab tantangan pembelajaran abad 21 dan mendorong lahirnya inovasi pendidikan yang berorientasi pada keberlanjutan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan modul ajar Sosiologi dengan menggunakan model Four-D merupakan pendekatan yang sistematis dan relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Kajian literatur mengungkapkan bahwa integrasi media digital, konteks lokal, dan pendekatan pedagogis inovatif telah banyak diterapkan, namun belum banyak yang mengembangkan secara menyeluruh melalui tahapan Four-D. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan landasan konseptual bagi pengembangan modul yang efektif, menarik, dan kontekstual dalam pembelajaran Sosiologi.

SARAN

Diperlukan langkah lanjut berupa pengembangan produk nyata modul ajar berbasis model Four-D yang kemudian diujicobakan secara terbatas di lingkungan sekolah untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Selain itu, kolaborasi antara guru, ahli materi, dan pengembang media pembelajaran sangat dianjurkan agar modul yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan penelitian ini, khususnya para pengelola jurnal dan institusi pendidikan yang telah menyediakan akses literatur sebagai dasar pengembangan kajian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityo, B., & Junaidi, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 5. *Sikola: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://scholar.archive.org/.../sikola/article/download/125/60>
- Armellini, A., & Maxwell, R. (2015). Social innovation education: Towards a framework for learning design. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 5(3), 203–216. <https://pure.northampton.ac.uk/files/256662/AldenRivers20157601.pdf>
- Barth, M., & Timm, J. (2011). Higher education for sustainable development: Students' perspectives on an innovative approach to educational change. *Journal of Social Science*, 7(1), 13–23. <https://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm?abstractid=1978184>
- Fadilah, N., & Nurlizawati, N. (2025). Pengembangan Sumber Belajar Menggunakan Google Site Berbantuan Linktree Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Learning*, 6(1). <https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nara/article/view/261>
- Fernandes, R., & Khairiyah, E. (2021). Pengembangan blog modul sosiologi untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas X IPS di SMA N 2 Bilah Hulu. *Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=8315393106377064422>
- Haaker, M., & Morgan-Brett, B. (2017). Developing research-led teaching: Two cases of practical data reuse in the classroom. *SAGE Open*, 7(2), 1–10. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/2158244017701800>
- Ilham, P. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Total Station pada Mata Kuliah Penilaian Pembelajaran Sosiologi. *Repositori UNM*. <https://eprints.unm.ac.id/15299/>
- Kudus, W. A., & Lindawati, Y. I. (2024). Pengembangan E-Modul Literasi Digital Pada Materi Harmoni Sosial Kelas XI SMAN 2 Pandeglang. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(1). <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/2200>

- Lestari, H. Y. A., Riyadi, R., & Kamsiyati, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Muatan Lokal Keanekaragaman Motif Batik Ngawi sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3). <https://www.neliti.com/publications/450095>
- Ní Dhuinn, M., & Garland, S. A. (2022). Lockdown lessons learned: Reconceptualising a sociology of education module in ITE using a TPACK framework, optimising pedagogy, enhancing student outcomes. *Irish Educational Studies*, 41(3), 371–388. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03323315.2021.2023034>
- Ningsi, F., Ramli, R., & Febrianti, P. (2023). Pengembangan E-Modul Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa SMK. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 4(2). <https://stkipbima.ac.id/jurnal/index.php/ES/article/download/1687/943>
- Pebryanti, Z., & Nora, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbantuan Flipbook Pada Mata Pelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI SMA. *Naradidik: Journal of Education and Learning*, 5(2). <https://naradidik.pj.unp.ac.id/index.php/nara/article/view/269>
- Pratiwi, S. M. (2021). Pengembangan Materi Pembelajaran Sosiologi Berbasis Aplikasi Quipper School pada MAN 1 Parepare. *Repositori IAIN Parepare*. <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/514>
- Purnama, G. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *EDU RESEARCH: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1). <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/23>
- Rahardjo, S. B., Hidayah, A. K., & Saputro, S. (2023). Pengembangan Modul Projek IPAS dengan Model Four-D. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2). <https://core.ac.uk/download/pdf/599388285.pdf>
- Rahayu, Y. W., & Erianjoni, E. (2021). Pengembangan e-modul pembelajaran sosiologi berbasis flipbook maker untuk peserta didik kelas XI IPS SMA. *Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2). <https://scholar.google.com/scholar?cluster=2726018359228551423>
- Roviati, E., Danaswari, R. W., & Kartimi, K. (2013). Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan sosiologi. *Scientiae Educatia*, 2(1). <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia/article/view/477>
- Smith, K. (2012). Lessons learnt from literature on the diffusion of innovative learning and teaching practices in higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 49(2), 173–182. https://qpm.uni-pr.edu/uploads/files/2016/March/22/Lessons_learnt_from_literature_on_the_diffusion_of_innovative1458678437.pdf
- Sudiasih, Y. (2022). Pengembangan bahan ajar sosiologi berbasis articulate storyline untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Universitas Lampung*. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=14316352562724637313>
- Sulistiyowati, P., Wahidiyah, D. M. N., & Ningsih, N. A. (2019). Membangun Karakter Nasionalisme Melalui Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia pada Materi Tokoh-tokoh Proklamasi. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/231315939.pdf>
- Sylvia, I., & Dahari, D. R. (2024). Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 2 Painan. *Naradidik: Journal of Education and Learning*, 5(1). <https://naradidik.pj.unp.ac.id/index.php/nara/article/view/210>
- Wahyudi, B. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Sosiologi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Metakognisi. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Inovasi (SEMAI)*. <https://conference.uts.ac.id/index.php/SEMAI/article/download/1286/676>
- Zebua, Y., & Telaumbanua, A. (2024). Pengembangan Modul Mata Kuliah Struktur Kayu Berbasis Project Based Learning. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Pembelajaran*, 6(1). <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika/article/view/14606>