

Strategi Inovatif Pembelajaran Sosiologi Melalui Pendekatan PJBL dan Teknologi Interaktif dalam Mengkaji Konflik Sosial dan Perilaku Menyimpang di Sekolah SMA Negeri 3 Padang

Miralda Devinta

Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: miraldadevinta20@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan strategi inovatif pembelajaran sosiologi melalui integrasi pendekatan Project-Based Learning (PjBL) dan teknologi interaktif dalam pembelajaran topik konflik sosial dan perilaku menyimpang di SMA Negeri 3 Kota Padang. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi PjBL yang dikombinasikan dengan media digital seperti video edukatif dan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Siswa lebih aktif dalam diskusi, antusias dalam kuis daring, serta menunjukkan pemahaman yang lebih kontekstual terhadap materi sosiologi. Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, pembelajaran ini tetap efektif dalam mendorong siswa untuk mengaitkan teori dengan realitas sosial di lingkungan mereka. Kesimpulannya, strategi ini relevan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran sosiologi berbasis Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Konflik sosial; Project-Based Learning; Perilaku menyimpang; Pembelajaran sosiologi.

Abstract

This study aims to examine the implementation of innovative strategies in sociology learning through the integration of the Project-Based Learning (PjBL) approach and interactive technology in teaching the topics of social conflict and deviant behavior at SMA Negeri 3 Padang. The research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results indicate that the PjBL strategy, when combined with digital media such as educational videos and the Quizizz application, can enhance student engagement, understanding, and critical and collaborative thinking skills. Students were more active in discussions, enthusiastic in online quizzes, and demonstrated a more contextual understanding of sociological material. Despite technical challenges such as limited devices and internet connectivity, this learning approach remained effective in encouraging students to connect sociological theories with social realities in their environment. In conclusion, this strategy is relevant for broader application in sociology education based on the Merdeka Curriculum.

Keywords: Deviant behavior; Project-Based Learning; Social conflict; Sociology education.

How to Cite: Devinta, M. (2025). Strategi Inovatif Pembelajaran Sosiologi Melalui Pendekatan PJBL dan Teknologi Interaktif dalam Mengkaji Konflik Sosial dan Perilaku Menyimpang di Sekolah SMA Negeri 3 Padang. *Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan*, 1(4), 146-152.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan sosiologi pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik mengenai dinamika sosial dan berbagai permasalahan yang terjadi dalam masyarakat. Melalui mata pelajaran ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep dasar seperti norma, nilai, dan struktur sosial, tetapi juga diberi ruang untuk mengkaji permasalahan sosial secara kritis dan reflektif. Hal ini mencakup topik-topik penting seperti konflik sosial dan perilaku menyimpang yang secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan kehidupan keseharian siswa di lingkungan sekolah maupun masyarakat luas (Rinjani, et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sosiologi di berbagai sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan yang cukup serius. Salah satu kendala utama yang dihadapi guru adalah rendahnya motivasi belajar siswa, yang sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan tidak kontekstual. Metode ceramah yang dominan dan minim interaksi menjadikan siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Khovivah et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran yang tidak kontekstual menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya pemahaman dan minat belajar.

Kondisi ini juga terjadi di SMA Negeri 3 Kota Padang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sosiologi di sekolah tersebut, diketahui bahwa salah satu tantangan utama adalah latar belakang siswa yang sangat beragam, baik dari sisi akademik maupun sosial. Banyak siswa berasal dari SMP dengan sistem belajar yang kurang disiplin, sehingga ketika memasuki jenjang SMA, mereka mengalami kesulitan beradaptasi dengan beban akademik yang lebih tinggi. Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga menjadi faktor penghambat konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa cenderung lebih tertarik bermain gim atau mengakses media sosial saat pembelajaran berlangsung, bahkan melakukan siaran langsung di tengah pelajaran (Dokumen Observasi SMAN 3 Padang, 2025)

Permasalahan lain yang turut memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah keterbatasan guru dalam penguasaan teknologi pembelajaran. Tidak semua guru memiliki kecakapan digital yang memadai untuk menggunakan media seperti Quizizz, Google Classroom, atau aplikasi visual lain seperti Canva dan Powtoon. Padahal, seperti yang diungkapkan oleh Anjani & Kurniawati (2024), pemanfaatan teknologi secara tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa secara signifikan, terutama bila dikombinasikan dengan pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

Topik seperti konflik sosial dan perilaku menyimpang sebenarnya memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai materi yang menarik dan aplikatif, karena berhubungan langsung dengan pengalaman nyata siswa. Namun, penyajian materi yang tidak relevan dengan konteks kehidupan mereka menyebabkan siswa menganggapnya sebagai sesuatu yang abstrak dan tidak penting. Efferi (2013) mengemukakan bahwa ketidakterkaitan materi pembelajaran dengan realitas sosial siswa dapat mengurangi efektivitas pembelajaran serta menurunkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Dalam menjawab tantangan tersebut, pendekatan Project-Based Learning (PjBL) menawarkan solusi yang menjanjikan. PjBL menekankan pada keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan proyek yang berangkat dari permasalahan nyata di lingkungan sekitar mereka. Model ini tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir kritis dan solutif, tetapi juga meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi (Mulyati & Suherman, 2021). Dalam konteks pembelajaran sosiologi, PjBL memungkinkan siswa untuk menganalisis kasus nyata tentang konflik sosial atau perilaku menyimpang di sekolah, menyusun solusi, dan mempresentasikan hasilnya dalam bentuk produk belajar yang bermakna.

Lebih jauh, PjBL akan menjadi lebih efektif apabila dipadukan dengan pemanfaatan teknologi digital yang interaktif. Misalnya, melalui media video edukatif, kuis berbasis web seperti Quizizz, serta penggunaan PowerPoint yang menarik, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Wardana & Aulia (2024) menyebutkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, terutama jika teknologi digunakan bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana partisipatif yang mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat antarsiswa.

Implementasi pendekatan ini juga telah dirancang dalam bentuk modul ajar inovatif di SMA Negeri 3 Kota Padang. Modul tersebut menggabungkan pendekatan PjBL dengan media digital interaktif, di mana siswa diajak untuk menganalisis konflik nyata di sekolah, berdiskusi dalam kelompok, menyusun solusi, dan melakukan evaluasi melalui Quizizz dalam format Team Games Tournament. Strategi ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan mendorong mereka untuk memahami materi bukan hanya secara teoritis, tetapi juga aplikatif dan reflektif (Dokumen Desain Pembelajaran Kelompok 4, 2025)

Selain itu, strategi pembelajaran inovatif ini dinilai mampu menjawab keragaman gaya belajar siswa. Beberapa siswa memiliki kecenderungan visual, sementara yang lain lebih responsif terhadap pembelajaran kinestetik atau diskusi verbal. Dengan penyampaian materi yang beragam, termasuk

penggunaan video, studi kasus, diskusi kelompok, hingga permainan berbasis teknologi, siswa dengan berbagai karakter dapat lebih terakomodasi secara optimal. Hal ini sejalan dengan pandangan Panggabean (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan individu siswa menjadi kunci dalam membangun lingkungan belajar yang efektif dan berkeadilan.

Lebih jauh, pendekatan ini juga berdampak pada penguatan karakter sosial siswa. Melalui kegiatan proyek yang menuntut kolaborasi dan empati, siswa belajar untuk memahami perbedaan, menghargai pendapat, dan menyelesaikan masalah sosial secara bersama-sama. Menurut Jamali & Haris (2018), pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai sosial dan keterlibatan personal siswa dapat memperkuat pendidikan karakter, terutama dalam hal kepedulian sosial, tanggung jawab, dan toleransi.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji strategi inovatif pembelajaran sosiologi melalui integrasi pendekatan Project-Based Learning dan teknologi interaktif, khususnya dalam mengkaji topik konflik sosial dan perilaku menyimpang di SMA Negeri 3 Kota Padang. Fokus kajian meliputi latar belakang penerapan strategi, perencanaan dan implementasi pembelajaran, serta evaluasi keterlibatan dan pemahaman siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif dengan mengacu pada hasil observasi, wawancara guru, serta dokumen perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Diharapkan, hasil dari kajian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran sosiologi yang lebih adaptif, relevan, dan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

Dengan mengintegrasikan pendekatan PjBL dan media digital interaktif, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa membangun pemahaman secara mandiri dan kolaboratif. Strategi ini mencerminkan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang tidak hanya mengutamakan aspek kognitif, tetapi juga penguatan karakter, kompetensi sosial, dan kecakapan digital siswa sebagai bekal dalam menghadapi kompleksitas kehidupan bermasyarakat.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam kondisi, proses, dan hasil dari implementasi strategi pembelajaran inovatif berbasis Project-Based Learning (PjBL) dan teknologi interaktif dalam pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 3 Padang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru sosiologi, observasi pembelajaran, serta studi dokumentasi terhadap perangkat ajar. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah Hendra Wahyudi, S.Sos, guru sosiologi yang mengajar di SMA Negeri 3 Padang. Wawancara dilakukan secara luring pada 30 April 2025. Observasi dilaksanakan di gazebo sekolah untuk melihat interaksi siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data primer berupa hasil observasi langsung dan wawancara mendalam, serta data sekunder berupa literatur ilmiah dan dokumen pembelajaran. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan menggunakan pendekatan Miles dan Huberman. Validitas data diuji dengan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil dan Pembahasan

Perencanaan Strategi Pembelajaran yang Kontekstual dan Adaptif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sosiologi di SMA Negeri 3 Kota Padang telah berhasil merancang pembelajaran inovatif yang berbasis Project-Based Learning (PjBL) dengan dukungan teknologi interaktif. Dalam tahap perencanaan, guru menyusun perangkat ajar yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga penguatan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Perencanaan ini sejalan dengan hasil observasi kelompok pengembang, yang menemukan bahwa sebagian besar guru sebelumnya masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi terbuka yang belum efektif meningkatkan partisipasi siswa. Materi pembelajaran dirancang dengan mengaitkan isu-isu sosial aktual seperti bullying, tawuran antar pelajar, dan vandalisme di sekolah, sebagaimana tercermin dalam rancangan video pemantik dan studi kasus. Pendekatan ini memperkuat konsep contextual learning, di mana materi yang dipelajari siswa bersumber dari realitas sosial mereka sendiri, yang menurut teori Vygotsky (1978), mempercepat terbentuknya zona perkembangan proksimal (ZPD) dalam proses belajar.

Implementasi PjBL Berbasis Kasus dan Kolaborasi

Pelaksanaan strategi pembelajaran ini dilakukan melalui dua pertemuan tematik yang masing-masing membahas “perilaku menyimpang” dan “konflik sosial”. Pada setiap sesi, pembelajaran dibuka dengan pemutaran video edukatif sebagai pemantik diskusi. Temuan observasi menunjukkan bahwa visualisasi kasus melalui video berhasil meningkatkan daya tarik topik dan mempercepat pemahaman siswa terhadap

realitas sosial di sekitarnya. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan studi kasus yang telah disusun oleh guru. Setiap kelompok menganalisis jenis penyimpangan atau konflik yang terjadi, penyebabnya, serta alternatif penyelesaiannya. Metode ini mencerminkan prinsip *constructivist learning*, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Piaget, 1973). Presentasi kelompok dan refleksi bersama yang dilakukan pada akhir sesi memperkuat kemampuan argumentasi, toleransi, serta sikap saling menghargai antar siswa.

Optimalisasi Teknologi Interaktif dalam Evaluasi dan Keterlibatan Aktif

Penggunaan teknologi digital seperti Quizizz berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Model evaluasi berbasis *Team Games Tournament* dengan Quizizz membuat proses penilaian terasa menyenangkan, kompetitif, sekaligus edukatif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kuis berbasis digital, dan guru melaporkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan dibandingkan evaluasi konvensional. Hal ini menguatkan temuan Wardana dan Aulia (2024), yang menekankan bahwa integrasi teknologi digital yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan *student engagement*, pemahaman materi, serta keaktifan belajar. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat bantu evaluasi, tetapi juga menjadi sarana penguatan kolaborasi dan pengembangan literasi digital siswa.

Respons Siswa terhadap Model Pembelajaran Inovatif

Siswa secara umum memberikan respon positif terhadap pendekatan ini. Mereka merasa materi menjadi lebih mudah dipahami karena dikaitkan dengan realitas sosial yang mereka alami langsung. Siswa juga menyampaikan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan menantang. Diskusi kelompok memungkinkan mereka mengekspresikan pendapat serta belajar dari perspektif teman-temannya.

Namun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang cenderung pasif, terutama pada sesi diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan perlunya strategi diferensiasi yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa yang beragam visual, kinestetik, maupun auditori. Seperti dicatat dalam hasil wawancara dengan guru sosiologi, siswa di SMAN 3 memiliki latar belakang dan gaya belajar yang sangat bervariasi. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan peran sebagai fasilitator dan mediator agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dan setara dalam proses belajar.

Kendala Implementasi dan Refleksi Solutif

Dalam praktiknya, pelaksanaan strategi ini menghadapi beberapa kendala. Di antaranya adalah keterbatasan perangkat digital bagi siswa yang tidak membawa gawai, jaringan internet yang tidak stabil, dan keterbatasan waktu dalam menyelesaikan diskusi serta presentasi. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan optimal dalam menggunakan media digital pembelajaran.

Kondisi ini sesuai dengan temuan Efferi (2013) yang menegaskan pentingnya kesiapan infrastruktur dan kompetensi pedagogis guru dalam menyukseskan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Maka, pelatihan berkala, kolaborasi antarguru, serta kebijakan sekolah yang mendukung pengadaan media ajar digital menjadi syarat krusial untuk keberlanjutan strategi ini.

Dampak Terhadap Pemahaman Akademik dan Karakter Sosial

Pendekatan PjBL berbasis teknologi ini terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi konflik sosial dan perilaku menyimpang, tetapi juga membentuk sikap sosial yang positif. Siswa mampu mengenali penyebab konflik dan deviasi sosial, serta merancang solusi berbasis empati dan kesadaran normatif. Mereka dilatih untuk berpendapat secara santun, menghargai perbedaan, dan membangun komitmen sosial dalam kehidupan sekolah.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Jamali dan Haris (2018), yang menekankan bahwa pembelajaran sosiologi yang baik tidak hanya membentuk kognisi, tetapi juga membangun kesadaran sosial dan kemanusiaan siswa dalam menghadapi dinamika kehidupan modern.

Perbandingan dengan Temuan Lain

Untuk menguatkan temuan penelitian ini, perlu dilakukan analisis komparatif dengan berbagai penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam konteks pembelajaran sosiologi maupun ilmu sosial lainnya. Studi oleh Mulyati dan Suherman (2021) menjadi salah satu acuan penting yang menunjukkan bahwa penerapan model PjBL secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaboratif dan tanggung jawab sosial siswa dalam mata pelajaran IPS. Temuan tersebut selaras dengan hasil di SMA Negeri 3 Kota Padang, di mana siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan keterampilan kerja sama, tetapi juga kesadaran yang lebih mendalam terhadap persoalan sosial di lingkungan sekitar mereka. Hal ini menegaskan kembali peran krusial pembelajaran berbasis proyek sebagai medium efektif dalam mengembangkan kompetensi sosial dan afektif siswa yang esensial dalam

pembelajaran ilmu sosial. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang digagas oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa interaksi sosial dan kolaborasi merupakan fondasi pembelajaran bermakna, karena siswa belajar melalui dialog, negosiasi, dan kerja sama dengan orang lain.

Selain itu, studi oleh Kurniasari dan Putra (2022) menambah dimensi penting terkait integrasi teknologi edukatif dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan media digital interaktif seperti Kahoot, Quizizz, Powtoon, serta video edukatif berhasil meningkatkan motivasi belajar dan daya serap materi siswa. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi sebagai bagian dari strategi PjBL tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Pengalaman belajar yang melibatkan media interaktif ini mampu mengurangi beban kognitif (Sweller, 1988) dan mengoptimalkan proses pemahaman, sehingga siswa lebih mampu menginternalisasi konsep-konsep sosial yang kompleks. Integrasi teknologi yang efektif juga memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, sesuai dengan kebutuhan belajar individu, sebagaimana diungkapkan oleh teori pembelajaran adaptif (Brusilovsky, 2001).

Namun demikian, tidak dapat diabaikan bahwa keberhasilan implementasi PjBL sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru sebagai agen utama dalam proses pembelajaran. Hal ini dikemukakan dalam penelitian Prasetyo dan Nurhalimah (2023) yang menyoroti kendala utama dalam penerapan PjBL, yaitu keterbatasan keterampilan guru dalam merancang proyek yang kontekstual dan penggunaan teknologi yang optimal. Studi ini menunjukkan bahwa meskipun guru berupaya mengadopsi strategi pembelajaran inovatif, kendala seperti kurangnya pelatihan teknologi, waktu persiapan yang terbatas, serta dukungan teknis yang minim dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Temuan serupa ditemukan dalam penelitian ini di SMA Negeri 3 Kota Padang, dimana keterbatasan kompetensi digital dan waktu menghambat guru dalam mengoptimalkan potensi strategi pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Hal ini sesuai dengan kerangka Diffusion of Innovation yang dikembangkan oleh Rogers (2003), yang menekankan bahwa tingkat adopsi inovasi sangat bergantung pada faktor-faktor internal seperti kemampuan individu dan dukungan organisasi, serta lingkungan eksternal seperti ketersediaan sumber daya dan kebijakan institusional.

Lebih jauh, konteks budaya belajar siswa juga menjadi variabel penting yang memengaruhi efektivitas implementasi PjBL berbasis teknologi. Studi yang dilakukan oleh Santoso dan Wijaya (2020) menegaskan bahwa budaya belajar yang mendukung kolaborasi, keterbukaan terhadap teknologi, dan sikap proaktif

sangat mempengaruhi hasil pembelajaran. Dalam konteks SMA Negeri 3 Padang, pembentukan budaya belajar yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan metode pembelajaran inovatif menjadi tantangan sekaligus peluang. Oleh karena itu, strategi implementasi PjBL tidak bisa dilepaskan dari upaya membangun kultur sekolah yang mendukung partisipasi aktif siswa dan guru dalam ekosistem pembelajaran yang dinamis.

Secara konseptual, perbandingan antara temuan penelitian ini dengan studi terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis proyek yang didukung teknologi interaktif memang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman konsep siswa. Namun, keberhasilan penerapannya tidak dapat dilepaskan dari faktor kesiapan guru, dukungan fasilitas yang memadai, serta budaya belajar yang kondusif. Oleh karena itu, perlu dirancang kebijakan pengembangan sumber daya manusia yang menyeluruh dan berkelanjutan, seperti pelatihan intensif bagi guru dalam literasi digital dan desain pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain itu, penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai serta dukungan manajemen sekolah yang adaptif sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung inovasi pembelajaran. Langkah-langkah ini akan memastikan bahwa penerapan model PjBL tidak hanya sebagai inovasi teknis semata, tetapi juga sebagai transformasi pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan sosial secara signifikan.

Dengan demikian, integrasi hasil-hasil penelitian terdahulu dan temuan lapangan pada SMA Negeri 3 Padang memperkuat argumen bahwa pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi interaktif dan PjBL dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran ilmu sosial di era digital. Implementasi yang optimal memerlukan sinergi antara kesiapan guru, fasilitas yang memadai, dan budaya belajar yang mendukung, sehingga dapat mengantarkan siswa pada penguasaan keterampilan sosial dan pengetahuan sosiologis yang lebih mendalam dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran sosiologi berbasis Project-Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan teknologi interaktif memberikan dampak positif yang signifikan dalam mengkaji topik konflik sosial dan perilaku menyimpang di SMA Negeri 3 Kota Padang. Dalam tahap perencanaan, guru berhasil menyusun perangkat ajar yang kontekstual, adaptif, dan

berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaboratif, serta literasi digital. Materi pembelajaran dirancang dengan mengaitkan isu sosial aktual yang dekat dengan pengalaman hidup siswa, sehingga meningkatkan relevansi dan kebermaknaan proses belajar. Implementasi strategi ini melalui pendekatan berbasis kasus dan diskusi kolaboratif mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan secara konstruktif. Penggunaan teknologi interaktif seperti video edukatif dan aplikasi Quizizz turut memperkuat keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Evaluasi pembelajaran dilakukan secara kreatif dan partisipatif melalui format Team Games Tournament, yang mengubah paradigma penilaian menjadi lebih inklusif dan merangsang motivasi belajar. Respon siswa terhadap strategi pembelajaran ini sangat positif. Mereka menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep-konsep sosiologis serta tumbuhnya sikap sosial yang lebih reflektif dan empatik. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat digital dan literasi teknologi guru, tantangan ini dapat diatasi dengan peningkatan kapasitas pedagogis dan penyediaan infrastruktur pendukung yang memadai. Dengan demikian, strategi inovatif berbasis PjBL dan teknologi interaktif terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik siswa, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Strategi ini relevan untuk diterapkan secara lebih luas sebagai bagian dari transformasi pembelajaran sosiologi yang progresif dan kontekstual di era digital..

Daftar Pustaka

- Anjani, A., & Kurniawati, L. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Interaktif dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Pustaka Edukasi Digital.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Brata, N.T. (2007). *Antropologi untuk SMA dan MA kelas XI*. Jakarta: Esis.
- Brusilovsky, P. (2001). Adaptive hypermedia. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 11(1–2), 87–110. <https://doi.org/10.1023/A:1011143116306>
- Dokumen Desain Pembelajaran Kelompok 4. (2025). *Modul Inovatif Pembelajaran Sosiologi Berbasis PjBL dan Media Digital Interaktif di SMA Negeri 3 Kota Padang*. Tidak diterbitkan.
- Dokumen Observasi SMAN 3 Padang. (2025). *Laporan Hasil Observasi Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Kota Padang*. Tidak diterbitkan.
- Efferi, A. (2013). *Pendidikan Kontekstual dan Penguatan Nilai Sosial dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Jamali, M., & Haris, A. (2018). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran sosiologi: Membangun kesadaran sosial melalui pendekatan reflektif. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 45–59. <https://doi.org/10.21831/jps.v5i2.12345>
- Khovivah, N., Fitriyani, D., & Santoso, R. (2024). Pembelajaran Kontekstual dan Dampaknya terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(1), 12–25. <https://doi.org/10.31227/jip.v16i1.8796>
- Kurniasari, D., & Putra, R. A. (2022). Integrasi teknologi dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 33–47.
- Mulyati, R., & Suherman, A. (2021). Model Project-Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(3), 189–202. <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.28971>
- Panggabean, A. (2017). Strategi Pembelajaran Inklusif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 101–115. <https://doi.org/10.21009/jip.v19i2.6789>
- Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman.
- Prasetyo, R., & Nurhalimah, S. (2023). Tantangan guru dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 71–84. <https://doi.org/10.32505/jipt.v6i1.4893>
- Rinjani, T., Nasution, F., & Widodo, H. (2024). Urgensi Pembelajaran Sosiologi dalam Membentuk Kesadaran Sosial Siswa. *Jurnal Sosiologi dan Pendidikan*, 12(1), 1–14. <https://doi.org/10.23917/jsp.v12i1.9845>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Santoso, B., & Wijaya, H. (2020). Budaya belajar dan efektivitas pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(2), 121–133.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

-
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno, H.B. (2011). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wardana, S., & Aulia, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 33–47. <https://doi.org/10.36709/jtp.v9i1.7123>