

Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 2 Painan

Dian Roswidia Dahari¹, Ike Sylvia^{2*}, May Nessa Yolanda³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ikesylvia@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui pengembangan produk E- LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS, 2) Untuk mengetahui validitas produk E- LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS, 3) Untuk mengetahui praktikalitas produk E- LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS, 4) Untuk mengetahui efektifitas produk E- LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS. Dalam penelitian ini, menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4-D (Four-D Models). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Teknik pengumpulan data data dari penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif, untuk melihat apakah E- LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada pembelajaran sosiologi valid, praktis dan efektif peneliti melakukan uji validitas yang dilakukan dengan validator 1 dan validator 2, serta uji kepratisan dan uji efektifitas dengan guru dan siswa SMA Negeri 2 Painan. Penelitian ini menggunakan teori yang bernama teori difusi inovasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pengembangan E- LKPD Sosiologi berbasis multimedia hasil pengembangan dalam materi permasalahan sosial dinyatakan valid dimana hasil validitas dari validator 1 diperoleh nilai 64 presentase 80% dengan kategori layak, untuk hasil validator 2 diperoleh nilai 60 presentase 75 % dengan kategori valid, hasil kepratisannya diperoleh nilai 52 presentase 86% dengan kategori valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 painan.

Kata kunci: Efektivitas; LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia; Praktikalitas; Validitas.

Abstract

This research aims 1) To determine the development of multimedia-based Sociology E-LKPD products on social issues material for class XI IPS students, 2) To determine the validity of multimedia-based Sociology E-LKPD products on social issues material for class XI IPS students, 3) To find out the practicality of the multimedia-based Sociology E-LKPD product on social issues material for class XI IPS students, 4) To find out the effectiveness of the multimedia-based Sociology E-LKPD product on social issues material for class XI IPS students. In this research, Research and Development (R&D) is used with a 4-D model (Four-D Models). The 4D development model consists of 4 main stages, namely define, design, develop, and disseminate. The data collection technique for this research uses qualitative and quantitative techniques, to see whether the multimedia-based Sociology E-LKPD in sociology learning is valid, practical and effective, the researcher carried out a validity test using validator 1 and validator 2, as well as a practicality test and an effectiveness test using teachers and students of SMA Negeri 2 Painan. This research uses a theory called the diffusion of innovation theory. The results of this research show that: the development of multimedia-based Sociology E-LKPD, the results of the development in social problems material were declared valid where the validity results from validator 1 obtained a value of 64 percentage 80% in the feasible category, for validator 2 results obtained a value of 60 percentage 75% in the valid category , the practicality results obtained were a value of 52, a percentage of 86% with the category valid and effective for use in the learning process for students in class XI IPS SMA N 2 Painan.

Keywords: Effectivitne; Multimedia-based Sociology E-LKPD; Practicality; Validity.

How to Cite: Dahari, D.R., Sylvia, I. & Yolanda, M.N. (2024). Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 2 Painan. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 3(2), 156-167.



Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan system lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal dan juga pembelajaran pada hakikatnya yaitu suatu proses dimana proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan yang diberikan kepada siswa dalam melakukan proses belajar mengajar. Secara nasional, pembelajaran di pandang sebagai suatu kegiatan interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama adalah siswa, pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Jadi dapat ditarik kesimpulan pembelajaran adalah suatu proses yang membantu siswa dalam belajar yang di dalamnya terdapat suatu system atau komponen yang memiliki tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran dilakukan mulai dari perencanaan pelaksanaan sampai penelitian. Pada dasarnya pembelajaran sudah berlangsung pada kehidupan sehari-hari, akan tetapi masih sedikit orang yang memahami apa makna pembelajaran itu, karena pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri yang tidak bisa disamakan dengan kegiatan lain, jika tidak sesuai dengan ciri-ciri tersebut maka tidak dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran (Festiawan, 2020).

Pada Abad 21 dimana terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) seiring perkembangan zaman. Abad 21 ini ditandai dengan informasi dan komunikasi yang mudah diakses. Sebagai contoh, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran di internet secara luas dengan memanfaatkan e-library, e-book dan lainnya (Etistika, et al., 2016). Pendidikan abad 21 mengharuskan peserta didik mengelola informasi yang mereka pelajari melalui kegiatan menganalisis, menilai, dan mengkreasi (Effendi et al., 2021). Tantangan yang dihadapi pada abad 21 yaitu kemampuan untuk menciptakan pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya pemikir yang ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi sadar pengetahuan. Pendidikan abad 21 menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik (Syahputra, 2018). Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (software technology) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan (Warsita, 2013). Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran (Baroya, 2018). Karena pada dasarnya pembelajaran abad 21 adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa (Rahayu et al., 2022). Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Warsita, 2013). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya internet berkembang sedemikian pesatnya serta memberikan dampak terhadap berbagai sendi kehidupan manusia (Khotimah, Astuti & Apriani, 2019). Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa (Rahayu et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran sosiologi siswa mengerjakan tugas hanya menggunakan LKS saja tidak ada media lain yang di gunakan sehingga membuat siswa malas untuk mengerjakan disebabkan karna penampilannya yang kurang menarik. Berikut ini dapat dilihat rata-rata hasil UH peserta didik.

Tabel 1. Data Hasil UH KD.3.2 Pada Peserta Didik Kelas XI IPS di SMA N 2 Painan

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Nilai UH
1	XI IPS 1	28	65
2	XI IPS 2	28	73
3	XI IPS 3	28	72,3

Sumber: Data Penelitian (2023)

Media pembelajaran yang menarik dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran sosiologi (Suminar, 2019). Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Dimana media pembelajaran ini memiliki peran yang sangat penting yaitu sebagai pembawa informasi dan mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran sehingga informasi atau

pesan dapat tersampaikan secara efektif dan efisien (Mudlofir, 1967). Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar (Suryadi, 2020). Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu; media cetak, media pameran (Display), media audio, media visual, media video, multimedia dan perangkat computer (Arsyad, 2011). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Maka oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan E-LKPD supaya siswa menjadi aktif dan semangat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

E-LKPD adalah salah satu bahan ajar berupa digital yang mulanya berbentuk cetak dikembangkan menjadi bentuk elektronik. Di dalam E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh, serta dipakai guru dalam proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik, E-LKPD bisa dioperasikan melalui laptop atau smartphone. LKPD Elektronik bisa menjadi bahan ajar yang menarik membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan LKPD Elektronik adalah sebuah bahan ajar berisi ringkasan materi pembelajaran serta soal-soal yang wajib dikerjakan oleh peserta didik berbentuk elektronik sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai.

Berdasarkan hasil observasi saya saat Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 2 painan, bahwa yang menjadi kendala yaitu minimnya sumber belajar yang menarik untuk menumbuhkan minat baca dan motivasi belajar peserta didik. Setelah observasi dilaksanakan, peneliti melakukan wawancara yaitu dengan salah satu guru mata pelajaran sosiologi yang juga pada saat itu guru pamong saya. Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak di samping itu di sekolah masih mengalami kekurangan dalam ketersediaan media dalam proses pembelajaran sehingga anak-anak kurang menarik untuk belajar. Dan juga dalam proses belajar mengajar, pendidik hanya menggunakan LKS untuk mengerjakan tugas. Peserta didik dalam proses pembelajaran tatap muka masih merasa kesulitan dalam memahami dan mempelajari materi yang dijelaskan. Hal ini dilihat dari sebagian peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan dan tidak menyelesaikan dengan baik atau tepat pada waktunya. dan juga Dilihat dari masih banyak peserta didik yang kurang aktif dan sebagian peserta didik tidak mengerjakan tugas yang di berikan sesuai dengan waktunya.

Peneliti juga mewawancarai 3 orang peserta didik dan didapatkan hasil yaitu peserta didik menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan bahan ajar tambahan berupa LKPD. Tetapi LKPD yang disajikan belum dikemas dengan menarik, sehingga masih kurang meningkatkan minat baca dan memotivasi belajar peserta didik. Minat baca peserta didik juga dipengaruhi oleh materi yang akan dipelajari peserta didik, maka itu ingin mengembangkan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia yang dapat di akses dimana saja oleh peserta didik.

Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap sumber-sumber yang peneliti baca, ada beberapa penelitian relevan [ada penelitian ini antara Lain yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Rizqi haqsari dengan judul “Pengembangan dan analisis E-LKPD (elektronik-lembar kerja peserta didik) berbasis multimedia pada materi mengoperasikan software spreadsheet” menyatakan bahwa hasil dari penelitian tersebut yaitu Hasil analisis kelayakan E-LKPD berbasis multimedia pada materi Mengoperasikan Software Spreadsheet, yaitu: Penilaian ahli media, E-LKPD berbasis multimedia dari segi media dikategorikan sangat baik dengan persentase 85,13% rata-rata 4,26, Penilaian ahli materi, E-LKPD berbasis multimedia dari segi materi dikategorikan sangat baik dengan persentase 93,82% rata-rata 4,69. Tanggapan peserta didik sebagai pengguna terhadap E-LKPD, berbasis multimedia dikategorikan baik dengan persentase 79,61% dan rata-rata 3,98. Dilihat dari beberapa komentar pengguna melalui angket, bahwa tampilan E-LKPD menarik dan membangkitkan minat belajar, serta membuat peserta didik lebih paham tentang materi. Secara keseluruhan E-LKPD berbasis multimedia dikategorikan sangat baik dengan persentase 86,19% dan rata-rata 4,31. Perbedaan penelitian saya dengan Rizqi haqsari yaitu materinya penelitian mengoperasikan software spreadsheet sedangkan materi penelitian saya permasalahan sosial. Persamaa penelitian saya dengan Rizqi haqsari yaitu sama –sama menggunakan berbasis multimedia dan E- LKPD (Haqsari, 2014).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka perlu diadakan penelitian dengan mengembangkan E-LKPD sosiologi yang berbasis multimedia. Pengembangan LKPD elektronik sosiologi berbasis multimedia ini semoga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sosiologi serta menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu dengan adanya pengembangan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia ini bisa membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan berjudul “Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA N 2 Painan”. Harapan dalam penelitian ini adalah diperoleh LKPD elektronik sosiologi yang dapat mendukung pembelajaran sosiologi serta siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa bisa lebih baik dengan adanya E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia tersebut.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Design Research. Penelitian ini dilakukan dikelas XI IPS 1 Pada semester ganjil dari tanggal di SMA N 2 Painan, jalan perintis kemerdekaan painan timur kecamatan IV jurai kabupaten pesisir selatan. penelitian design research merupakan suatu penelitian yang sistematis mulai dari merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi, seluruh intereferensi yang berhubungan dengan pendid ikan, seperti program, proses belajar, lingkungan belajar, bahan ajar, produk pembelajaran, sistem pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS SMAN 2 Painan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model 4-D (*Four-D Models*). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu Dalam melakukan analisis data yaitu dengan dua cara yakni analisis kualitatif dan kuantitatif. Kegunaan dari analisi data ini yaitu untuk mengetahui apakah tujuan dari penelitian yang dilakukan sudah tercapai atau belum. adapun teknik analisis data sebagai berikut: Analisis data kualitatif, Analisis data kuantitatif, Teori yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Difusi Inovasi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang sudah dilaksanakan adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada kelas XI IPS, untuk mengetahui kepratisan dari E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia kelas XI IPS pada pelajaran sosiologi dan juga untuk mengetahui kepratisan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia. Dalam menguji kelayakan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia ini dilakukan oleh dua dosen sosiologi UNP. Kepratisan LKPD Elektronik berbasis multimedia diketahui dengan melakukan percobaan dengan menggunakan produk pada saat pembelajaran yang dilaksanakan di SMA N 2 Painan, pada satu orang guru sosiologi dan 28 siswa kelas XI IPS 1 SMA N 2 Painan, kemudian untuk menguji kepratisan dilakukan melalui test yaitu pre test dan post test, test dilaksanakan di awal sebelum mengujicobakan produk dan post test dilaksanakan setelah produk LKPD berbasis multimedia diuji cobakan.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D) dengan model 4D dimana terdiri atas 4 tahap utama ialah: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan dan disseminate (penyebaran). secara rinci hasil penelitian pengembangan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada peserta didik kelas XI IPS SMA.

Tahap Define

Tahap pendefenisian merupakan tahap untuk menentukan dan mendefenisikan kebutuhan pembelajaran sosiologi kelas XI IPS SMA N 2 Painan. Dimana pada tahap ini guru melakukan dugaan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, menganalisis meteri, dan tugas yang harus dikuasai oleh siswa sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Analisi Awal - Akhir

Pada tahap Analisis awal bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Dimana analisis awal dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung. selama pengamatan berlangsung diketahui terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan awal permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu ditemukan bahwa dalam pembelajaran sosiologi hasil belajar peserta didik kelas XI IPS masih rendah be rada pada criteria ketuntasan minimum dan juga LKPD yang di gunakan hanya dari LKS dan buku paket sehingga kurang menarik, maka itu peneliti tertarik untuk mencoba melakukan pengembangan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia yang b ertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sosiologi dan pembalajaran lebih efektif dan juga efisien baik dilakukan dalam pembelajaran luring maupun daring, dan juga E-LKPD ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja, dapat digunakan dirumah sebagai PR ataupun disekolah sebagai tugas serta dapat membantu peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran dan juga peserta didik lebih semangat mengerjakan, memahami materi dan juga siswa dapar lebih aktif.

Analisis Peserta Didik

Tahap ini adalah tahap menelaah ataupun mengenali karakteristik peserta didik karena proses kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik oleh karena itu peneliti harus mengetahui terlebih dahulu karakteristik peserta didik di kelas XI IPS SMA N 2 Painan.

Analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan observasi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, berdasarkan hasil observasi peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 Painan diketahui bahwa jumlah peserta didik dikelas adalah sebanyak 28 orang peserta didik dan juga peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran kurang aktif dan kurangnya pemahaman peserta didik atas materi yang sudah di jelaskan oleh guru sehingga tugas yang diberikan guru dalam bentuk LKS kurang diminati oleh peserta didik sehingga kebanyakan peserta didik tidak mengerjakan tugas yang di berikan tersebut.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti akan merancang rencana pelaksanaan pembelajaran tatap muka yang dilakukan 2 kali pertemuan dengan menggunakan model *problem based learning (PBL)*, kemudian pada pelaksanaan pembelajaran peneliti akan memberikan E-LKPD berbasis multimedia yang di buat melalui google form dengan tujuan agar siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan memahami materi sehingga hasil belajar meningkat.

Analisis Tugas

Dalam Pemberian materi pembelajaran serta penugasan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang di pakai oleh peneliti yaitu permasalahan sosial materi pembelajaran kelas XI IPS SMA dengan lokasi waktu 4 jam dalam 2 kali pertemuan. Tahap Analisis tugas bermanfaat untuk mengetahui garis besar materi dalam proses kegiatan pembelajaran. Berikut table tugas berdasarkan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran pada materi permasalahan sosial kelas XI IPS SMA.

Tabel 2. Analisis Tugas

Kompetensi Dasar	Indikator pencapaian kompetensi (IPK)	Materi Pokok
KD 3.2. Menganalisis permasalahan sosial dalam kaitannya dengan pengelompokan sosial dan kecenderungan eksklusi sosial di masyarakat dari sudut pandang dan pendekatan Sosiologis.	3.2.1 Memahami pengertian permasalahan sosial 3.2.2 Mengidentifikasi klasifikasi masalah sosial berdasarkan sumbernya	Permasalahan sosial
KD 4.2. Memberikan respon dalam mengatasi permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat dengan cara memahami kaitan pengelompokan sosial dengan kecenderungan eksklusi dan timbulnya permasalahan sosial.	3.2.3 Menganalisis bentuk permasalahan sosial 3.2.4 Menyimpulkan upaya pemecahan atau solusi permasalahan sosial	

Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep pokok pada materi yang akan di sampaikan adalah materi permasalahan sosial secara rinci untuk memudahkan perancangan E-LKPD nantinya. Dengan konsep yang sudah tersusun san tinggal mengembangkannya ke dalam E-LKPD.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap analisis tujuan pembelajaran dilakukan setelah menganalisis kurikulum dan karakteristik peserta didik melalui proses kegiatan pembelajaran di harapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan juga materi pembelajaran dapat tersampaikan yaitu KD 3.2 IPK 3.2.1

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran sosiologi maka melalui pembelajaran dengan pendekatan saintifik, menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan metode mengamati, Tanya jawab dan penugasan dengan menggunakan LKPD Elektronik berbasis multimedia dan diskusi di dalam kelas peserta didik diharapkan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung memiliki sikap ingin tahu dalam melakukan pengamatan dan mampu menganalisis tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat **Menganalisis** pengertian permasalahan sosial (C4).
- 2) Peserta didik dapat **Menganalisis** Klasifikasi permasalahan sosial berdasarkan sumbernya (C4).
- 3) Peserta didik dapat **Menganalisis** bentuk permasalahan sosial (C4).
- 4) Peserta didik dapat **Menyimpulkan** upaya pemecahan atau solusi permasalahan sosial dengan benar. (C5)

- 5) Peserta didik dapat **Mempresentasikan** hasil kajian dan diskusi tentang berbagai masalah sosial dan solusinya dengan baik dan penuh percaya diri (C6), serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi (4C).

Tahap Design

Pada Tahap design ini peneliti melakukan kegiatan merancang produk E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia yang disesuaikan dengan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran, selain dari merancang produk penelitian juga merancang perangkat pembelajaran seperti RPP dan juga soal, adapun tahap perancang produk yang dikembangkan peneliti sebagai berikut:

Penyusunan Instrumen Penelitian

Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perancangan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) ini bertujuan agar proses kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien, terstruktur dan dapat memotivasi peserta didik agar berperan aktif. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan saintifik, menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan metode mengamati, Tanya jawab dan penugasan dengan menggunakan LKPD Elektronik berbasis multimedia.

Penyusunan soal pretest dan posttest berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun berdasarkan KD materi permasalahan sosial. Instrumen berupa testsoal pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal. Teknik penilaian jawaban pretest dan posttest yaitu dengan memberikan skor 1 pada jawaban yang benar dan skor 0 pada jawaban yang salah. Soal di susun menggunakan google form dan peserta didik mengerjakan langsung di google form melalui link yang dikasih.

Penyusunan angket respon peserta didik dan guru, Adapun tujuan angket respon peserta didik yaitu untuk mengetahui tanggapan atau penilaian peserta didik terhadap E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia. Aspek yang dinilai berupa tampilan media, isi materi apakah sesuai dengan LKPD elektronik yang sudah dikerjakan, penyajian media pembelajaran keterlaksanaan dan memotivasi. Angket ini berisi pernyataan yang disusun dalam bentuk soft copy. Pengisian angket dilakukan peserta didik setelah pembelajaran selesai dengan memilih satu jawaban yaitu : 1 = sangat tidak setuju (STS), 2 = tidak setuju (STS), 3 = tidak setuju (TS), 4 = sangat setuju (SS).

Penyusunan lembar validasi, Lembar validasi bertujuan untuk mengetahui validitas instrumen penelitian yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian. validasi ini dilakukan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Media LKPD Elektronik berbasis multimedia, lembar soal pretest dan posttest, angket respon peserta didik. Penyusunan lembar observasi keterlaksanaan RPP, Adapun tujuan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk memperoleh informasi pencapaian keterlaksanaan pembelajaran. lembar observasi ini disusun dalam 18 pernyataan yang disesuaikan dengan RPP. Proses pengisiannya dilakukan dengan memberikan tanda check pada kolom ya atau tidak sesuai dengan dengan pendapat observer terhadap pembelajaran.

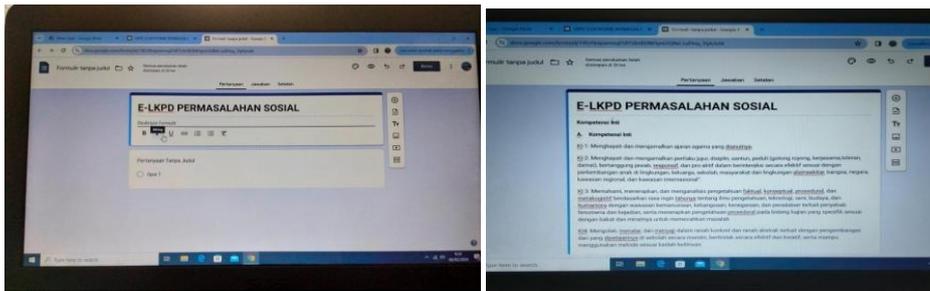
Penyusunan E-LKPD Sosiologi

Pemilihan media Dalam pemilihan media disesuaikan dengan permasalahan yang sudah dikemukakan dilatar belakang dan karakteristik peserta didik, yakni diperlukan pengembangan LKPD Elektronik berbasis multimedia. Media tersebut dipilih karena dapat di gunakan peserta didik secara mandiri dalam proses kegiatan pembelajaran. Dalam pembuatan Media menggunakan google form supaya peserta didik dapat dengan mudah diakses dengan baik secara online melalui smartphone, laptop, komputer dll.

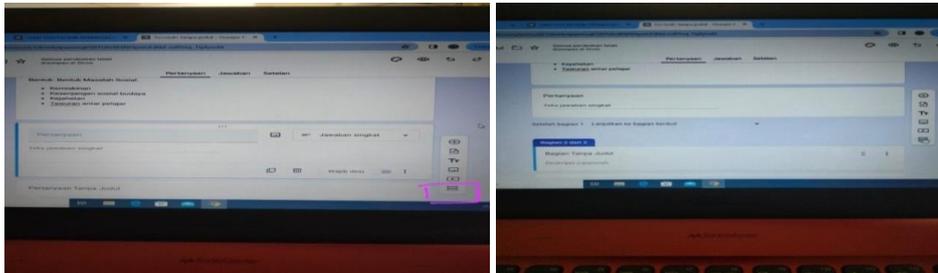
Adapun Langkah-Langkah merancang E-LKPD yaitu sebagai berikut:



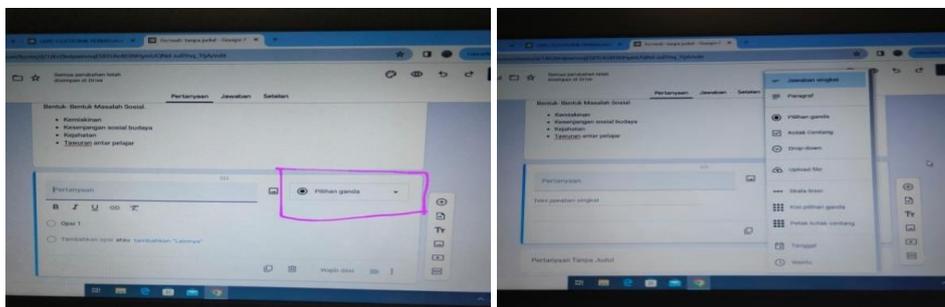
Gambar 1. masuk ke google drive dan memilih menu google formulir



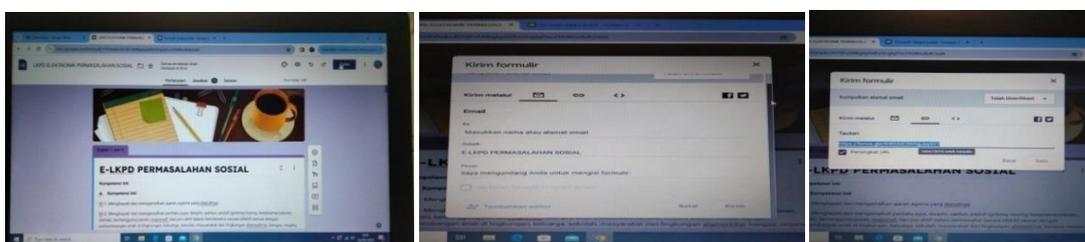
Gambar 2. Membuat E-LKPD mulai dari judul, kompetensi inti dan peta konsep.



Gambar 3. Tanda bagian apabila untuk membuat soal baru.



Gambar 4. Pilih menu di sebelah kanan apabila mau membuat soal pilihan ganda, paragraf, pesan singkat.



Gambar 5. Tekan tombol kirim lalu save link dan E-LKPD dapat digunakan oleh para siswa

Develop (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan berikutnya yaitu pembuatan media pembelajaran LKPD Elektronik dengan materi “permasalahan sosial” tahap pengembangan ini dilakukan uji validitas pada semua instrumen penelitian. Uji terbatas dan perbaikan serta melakukan uji luas. adapun tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu:

Validitas

Instrumen yang telah dikembangkan divalidasi oleh 2 validator, yakni validator ahli dan praktisi. adapun hasil validasi yang sudah diperoleh sebagai berikut:

Hasil validasi RPP diperoleh dari lembar angket validasi dan dianalisis menggunakan SBi. Berikut ini tabel rangkuman hasil validasi RPP:

Tabel 3. Hasil analisis Validasi RPP

No	Aspek yang dinilai	Rata-Rata	Rata-Rata ideal	SBi	Kategori
1	Identitas mata pelajaran	4	3	0,67	Baik
2	Perumusan kegiatan pembelajaran	4	3	0,67	Baik
3	Pemilihan materi ajar	4	3	0,67	Baik
4	Pemilihan sumber belajar	3,6	3	0,67	Baik
5	Pemilihan media pembelajaran	4	3	0,67	Baik
6	Pemilihan model pembelajaran	4	3	0,67	Baik
7	Skenario pembelajaran	4	3	0,67	Baik
8	Penilaian	4	3	0,67	Baik
	Rata – rata	3,95	3	0,67	Baik

Sumber: Data Penelitian (2023).

Dari hasil analisis menunjukkan bahwa nilai SBi RPP yaitu 0,67 termasuk dalam kategori baik, sehingga RPP dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, tetapi ada masukan dari validator untuk memperhatikan saran perbaikan yang di kasih oleh validator, sehingga peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang di berikan oleh validator tersebut

Hasil validasi E-LKPD diperoleh dari lembar angket validasi dan dianalisis. Berikut hasil validasi dan revisi E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia diperoleh dari instrument validitas oleh dua orang ahli dosen sosiologi FIS UNP sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validator Pertama

No	Aspek Penilaian	Nilai	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1	Penyajian	12	15	80%	Layak
2	Bahasa	20	25	80%	Layak
3	Isi	12	15	80%	Layak
4.	Desain E-LKPD	20	25	80%	Layak
	Jumlah	64	80	80%	Layak

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan dari tabel hasil validasi E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia oleh validator maka diperoleh total skor 64 dengan presentase 80% dalam kategori “Layak”. Sehingga E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia layak digunakan di dalam kelas.

Tabel 5. Hasil Validator Kedua

No	Aspek Penilaian	Nilai	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1	Penyajian	12	15	80%	Layak
2	Bahasa	19	25	76%	Layak
3	Isi	11	15	73%	Layak
4.	Desain E-LKPD	18	25	72%	Layak
	Jumlah	60	80	75%	Layak

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan dari tabel hasil validasi E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia oleh validator maka diperoleh total skor 60 dengan presentase 75% dalam kategori “Layak”. Sehingga E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia cukup digunakan di dalam kelas.

Partikalisasi E-LKPD berbasis multimedia

E-LKPD berbasis multimedia dinilai kepraktisan oleh guru sosiologi dan peserta didik sebagai partisi yang nantinya LKPD Elektronik akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. penilaian praktikalisis LKPD Elektronik berbasis multimedia oleh guru dan peserta didik meliputi beberapa aspek seperti tampilan

media, isi materi, Penyajian media pembelajaran, keterlaksanaan, motivasi. Dari beberapa aspek tersebut terdiri dari beberapa pernyataan dan setiap pernyataan memiliki rentang skor terendah yaitu 1 sampai 5 skor tertinggi. berikut ini hasil praktikalitas oleh guru dan peserta didik.

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Oleh Guru

No	Aspek penilaian	Nilai	Skor max	Presentase	Kriteria
1	Tampilan media	12	12	100%	Sangat Praktis
2	Isi materi	16	16	100%	Sangat Praktis
3	Penyajian media pembelajaran	9	12	75%	Praktis
4.	Motivasi	15	20	75%	Praktis
	Jumlah	52	60	86%	Sangat Praktis

Sumber: Data Penelitian (2023)

Berdasarkan dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan kategori hasil yang diperoleh total skor 52 dengan presentase 86% yaitu dalam kategori "sangat praktis".

Tahap Disseminate

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengujian normalitas SPSS dengan analyze-descriptive statistic-explore sehingga diperoleh hasil analisis pada table dibawah ini

Tabel 7. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
post test	.261	28	0,013	.783	28	0,013

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diatas diperoleh signifikansi 0,013 maka dapat disimpulkan distribusikan nilai siswa XI IPS 1 adalah normal karena pedoman pengambilan keputusan uji normalitas adalah nilai sig.

Uji Homogenitas

Homogenitas merupakan suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji homogenitas dengan uji levene yang dilakuakn dengan program SPSS. Berikut ini hasil homogenitas nilai pretest dan posttest siswa kelas XI IPS 1 SMAN 2 Painan.

Tabel 8. Uji Homogenitas

		Tests of Homogeneity of Variances				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
pre test	Based on Mean	.498	2	54	.484	
	Based on Median	.272	2	54	.604	
	Based on Median and with adjusted df	.272	2	53.062	.604	
	Based on trimmed mean	.506	2	54	0,480	

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas nilai signifikansi 0,480 bermakna variansi data yang dibandingkan adalah homogeny karena nilai sig atau signifikansi atau nilai probabilitas <0,05 maka variansi data tidak homogeny sedangkan jika nilai signifikansi probabilitas > maka variansi data homogen 0,5.

T-test

Efektivitas E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia yang dikembangkan dapat diukur dengan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal, soal inidiberikan kepada siswa kelas XI IPS 1 SMAN 2 Painan. sebelum dilakukan uji hipotesis hasil belajar pretest dab posttest siswa harus normal dan homogen. Berikut ini hasil uji t-test hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMAN 2 Painan.

Tabel 9. Hasil pretest dan posttest uji paired sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	70.18	56	17.938	2.397
	post test	1.50	56	.505	.067

Berdasarkan table paired samples statistics di atas, dapat dilihat kenaikan mean atau rata-rata nilai pretest dan posttest yaitu dari 70,18 menjadi 1,50.

Paired Samples Correlations					
		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Sig
Pair 1	pre test & post test	56	.773	<,001	<,001

Berdasarkan tabel paired correlation di atas correlation nilai pretest dan posttest siswa adalah 773.

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	One-Sided p	Sig.(2 tailed)
					Lower	Upper				
Pair 1	pre test - post test	68.679	17.551	2.345	63.978	73.379	29.283	55	.000	.000

HO : tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretest dan posttest

HI : ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretets dan posttest

Berdasarkan probabilitas:

Ho diterima jika signifikan > 0,05

Ho ditolak jika signifikan < 0,05

Berdasarkan tabel diatas hasil signifikasi yang diperoleh adalah 000 jadi signifikasinya <0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar pretest dan posttest pada siswa kelas XI IPS 1 SMA N 2 Painan, dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pretest dan posttest setelah mengikuti pembelajaran dengan rancangan RPP dan E-LKPD maka dapat disimpulkan instrument penilaian kinerja yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran sosiologi karena hasil belajar siswa meningkat.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk E-LKPD berbasis multimedia yang di akses oleh peserta didik menggunakan goole form digunakan untuk proses kegiatan belajar pada peserta ddidik kelas XI IPS SMA N 2 Painan. penelitian ini dilakukan pada pertengahan bulan September, penelitian dilaksanakan dengan 2 kali pertemuan. sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat produk E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial yang di terlebih dahulu diuji validitasnya oleh 2 orang validator, seteleha produk dinyatakan valid baru dilakukan penelitian. Selama penelitian, peneliti mengambil data dari soal pre test, post tetst dan juga kepratisan produk dengan menggunakan angket yang di isi oleh siswa, setelah peneliti melakukan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA N 2 Painan pada kelas XI IPS.

Hasil temuan dalam penelitian pengembangan E-LKPD sosiologi berbasis multimedia dalam materi permasalahan sosial dinyatakan valid dimana hasil validitas dari validator 1 diperoleh nilai 64 presentase 80% dengan kategori layak, untuk hasil validator 2 diperoleh nilai 60 presentase 75 % dengan kategori valid, hasil kepratisannya diperoleh nilai 52 presentase 86% dengan kategori valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk peserta didik kelas XI IPS SMA N 2 painan.

Target dalam penelitian ini telah tercapai yaitu menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa E-LKPD yang dapat di gunakan oleh peserta didik melalui Smartphone yang biasanya peserta didik mengerjakan tugas menggunakan LKS yang kurang menarik bagi peserta didik sekarang peserta didik dapat mengerjakan tugas menggunakan E-LKPD yang di akses menggunakan google form sehingga membuat peserta didik lebih semangat dalam mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru. adanya pembaharuan dalam media pembelajaran yaitu dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru menggunakan peserta didik dapat menggunakan E-LKPD bukan lagi menggunakan LKS.

Hal tersebut sesuai dengan teori Difusi Inovasi merupakan suatu proses penyebaran ide-ide baru dalam upaya merubah suatu masyarakat dari suatu bidang ke bidang lainnya. Adopsi sebuah inovasi baru akan berjalan secara baik atau tidak, dengan kuantitas pemakai yang besar atau tidak, sangat tergantung dari peran media massa didalam melakukan penyebaran pesan-pesannya dengan demikian teori difusi inovasi menundukan peran media massa sebagai agen perubahan sosial di dalam masyarakat yang tidak bisa dianggap remeh. Tujuan utama difusi inovasi yaitu diadopsinya suatu inovasi oleh anggota sistem sosial tertentu. Anggota system social dapat berupa individu, kelompok informal, organisasi dan sub sistem (Madaniyah, 2020).

inovasi merupakan gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru oleh seseorang. kebaruan inovasi itu diukur secara subjektif, menurut pandangan individu yang menangkapnya saluran komunikasi adalah alat untuk menyampaikan pesan-esan inovasi dari sumber ke penerima. Hal yang terpenting dalam difusi adalah adanya pertukaran informasi antara satu orang dengan lainnya atau lebih untuk mengomunikasikan ide baru tersebut. saluran komunikasi yang digunakan akan sangat berpengaruh terhadap seberapa besar efek dari pertukaran informasi tersebut sehingga diperlukan ketepatan dalam memilih atau menggunakannya. kondisi kedua belah pihak yang akan bertukar informasi pun perlu diperhatikan karena memengaruhi keefektifan penyampaian pesan (West, et al, 2008).

Waktu merupakan pertimbangan yang penting dalam proses difusi. dimensi waktu terdapat dalam proses pengambilan keputusan inovasi, relatif lebih lambat atau lebih lambatnya seseorang dalam menerima inovasi dan kecepatan pengadopsian inovasi dalam sistem sosial. pengambilan keputusan invasi yaitu suatu proses mental sejak individu mulai mengenal suatu inovasi sampai memutuskan untuk menerima atau menolaknya dan penguatan terhadap keputusan itu. adopsi adalah keputusan untuk menggunakan sepenuhnya ide baru sebagai cara bertindak yang paling baik masa pengambilan keputusan inovasi merupakan jangka waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proses pengambilan keputusan inovasi (West, et al 2008).

aplikasikan teori difusi inovasi dalam penelitian ini ialah dimana adanya suatu pembaharuan media pembelajaran atau LKPD yang awalnya hanya berbentuk LKS menjadi E-LKPD dengan menggunakan teknologi, kemudian pembaharuan ini nantinya dapat diterima dan diadopsi oleh pendidik dan peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengembangan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pembahasan dan juga analisis data dapat di simpulkan sebagai berikut: Pengembangan LKPD Elektronik berbasis multimedia dengan menggunakan model pengembangan 4-D (four-D Models). Kualitas bahan ajar LKPD Elektronik berbasis multimedia yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran sosiologi. LKPD Elektronik berbasis multimedia berupa LKPD yang di kerjakan menggunakan google form oleh peserta didik. Hasil validitas E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia dari validator 1 di peroleh total skor 64 dengan presentase 80% dengan kategori layak, untuk hasil validitas dari validator 2 diperoleh total skor 60 presentase 75% dengan kategori layak. Hasil kepratisan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia dari guru sosiologi diperoleh total skor 52 presentase 86% dengan kategori sangat parktis. untuk hasil praktikalisis dari siswa diperoleh nilai dengan kategori sangat valid. Hasil efektifitas E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia ini efektif digunakan setelah dilakukan suatu tes yaitu pretest dan posstest. dimana terlihat perbedaan perolehan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia tersebut.

Daftar Pustaka

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Baroya, E. P. I. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21 - Lpmp Jogja. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Prov. DIYogyakarta*, 1(1), 101–115.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarto, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>

-
- Etistika Y W, Dwi A S, & Amat N. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1, 263–278.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. Universitas Jenderal Soedirman.
- Haqsari, R. (2014). Pengembangan dan Analisis E-Lkpd (Elektronik - Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet. Universitas Negeri Yogyakarta.
- West, R. et al. (2008). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Khotimah, H., Astuti, E.Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan dan Tantangan). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Madaniyah, J. (2020). Difusi Inovasi Dalam Teknologi Pendidikan. *Nisrokha*, 1(1), 173–184.
- Mudlofir, A. (1967). Desain Pembelajaran Inovatif. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 15–38.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 774–783.
- Suryadi, A. (2020). Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1. *CV Jejak, Jilid 1*, 121. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/vzqx3>
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya. Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN, I(11), 1276–1283.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.6>