

PENGEMBANGAN DAN ANALISIS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK(E-LKPD) BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL

Irzal Wahyudi¹, Muh. Yahya², Nawir Rahman³, Muhammad Fahreza W⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Sekolah Pascasarjana Universitas Patompo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

*) irzalw@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengembangkan E-LKPD multimedia pada materi Interaksi Sosial dan (2) Mengetahui hasil analisis kelayakan E-LKPD berbasis multimedia pada materi Interaksi Sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D). Objek penelitian ini adalah E-LKPD berbasis multimedia pada materi Interaksi Sosial. Tahap validasi dan uji coba dilakukan terhadap kelayakan E-LKPD. Validasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mendapatkan saran mengenai kelayakan E-LKPD dari segi media maupun materi. Uji coba dilakukan dengan metode angket kepada peserta didik SMP Negeri 3 Kelara Kabupaten Jeneponto Semester Ganjil. Metode untuk menganalisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan skor skala lima (skala Likert) terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini : (1) pengembangan E-LKPD berbasis multimedia terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap identifikasi potensi dan masalah, analisis kebutuhan dan pengumpulan data, desain, implementasi, validasi, revisi, uji coba, revisi akhir, dan produk akhir E-LKPD dengan fitur Peta Konsep, Isi Materi, Aktivitas, Tugas Mandiri dan Teka – Teki Silang yang dapat diisi peserta didik, Glosarium, Latihan Soal Interaktif, serta Video Materi (2) hasil penilaian kelayakan E-LKPD berbasis multimedia dari ahli media mendapat rata-rata skor 4,35 dengan persentase 87,42% (sangat baik). Hasil penilaian ahli materi mendapat rata-rata skor 4,58 dengan persentase 91,66% (sangat baik). Hasil penilaian peserta didik terhadap E-LKPD mendapat rata-rata skor 4,39 dengan persentase 88,12% (sangat baik).

Kata kunci : pengembangan, E-LKPD, multimedia, Interaksi Sosial

ABSTRACT

This study aims to: (1) Develop a multimedia E-LKPD on Social Interaction material and (2) Know the results of the feasibility analysis of multimedia-based E-LKPD on Social Interaction material. This research uses a development research approach (Research and Development or R&D). The object of this research is a multimedia-based E-LKPD on Social Interaction material. The validation and trial stages were carried out on the eligibility of the E-LKPD. Validation by media experts and material experts is carried out to obtain advice regarding the feasibility of the E-LKPD in terms of media and material. The trial was carried out using the questionnaire method for students at SMP Negeri 3 Kelara, Jeneponto Regency, Odd Semester. The method for analyzing data uses a qualitative descriptive analysis technique with a score of five (Likert scale) on a predetermined rating scale category. Conclusions that can be drawn from this study: (1) the development of multimedia-based ELKPD consists of several stages, namely the identification of potential and problems, needs analysis and data collection, design, implementation, validation, revision, trial, final revision, and final product E -LKPD with Concept Map features, Material Content, Activities, Independent Assignments and Crosswords which students can fill in, Glossary, Interactive Questionnaires, and Video Material (2) the results of the multimedia-based E-LKPD feasibility assessment from media experts got an average -average score of 4.35 with a percentage of 87.42% (very good). The results of the material experts' assessment got an average score of 4.58 with a percentage of 91.66% (very good). The results of the students' assessment of the E-LKPD got an average score of 4.39 with a percentage of 88.12% (very good).

Keywords: development, E-LKPD, multimedia, Social Interaction

PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya penggunaan media dan bahan dalam pengajaran yang menjadi salah satu penentu bagi efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran, salah satu contoh media pembelajaran yang dimaksud yakni penggunaan LKPD. Seiring dengan perkembangan zaman, di era revolusi industri saat ini, tidak hanya di bidang teknologi yang mengimbangi perkembangan, di bidang Pendidikan pun juga harus mengikuti perkembangannya hal ini sejalan dengan program pemerintah yang ke depannya akan menerapkan pembelajaran secara digital, sehingga perlu dikembangkan LKPD ke dalam bentuk digital

yang dapat diakses serta dioperasikan dengan menggunakan komputer atau smartphone yang sering dikenal dengan nama e-LKPD.

Dengan adanya perubahan LKPD ke e-LKPD akan memudahkan para peserta didik mengakses materi pembelajaran dimana dan kapanpun tidak hanya pada masa pandemi saja tetapi dengan harapan akan diterapkan seterusnya dengan berbagai penyempurnaan e-LKPD yang ada sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Kelara Kabupaten Jeneponto bahwa dalam proses pembelajaran IPS, tenaga pendidik dalam hal ini guru mata pelajaran IPS masih menggunakan LKPD cetak yang memiliki beberapa kekurangan diantaranya hasil cetakan yang terkadang tidak jelas atau buram, terdapat beberapa halaman yang hilang disebabkan sobek karena telah dipakai beberapa tingkatan sebelumnya, LKPD tersebut kurang menarik sehingga peserta didik jemu ataupun jenuh, hal ini berimbas pada pemanfaatan LKPD yang kurang optimal.

Cakupan materi IPS yang cukup padat menuntut kreativitas guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik agar materi tersebut dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, tentunya penggunaan media pembelajaran yang perlu dikembangkan salah satunya penggunaan e-LKPD yang di dalamnya terdapat gambar-gambar dan desain yang menarik agar peserta didik tidak cepat merasa jenuh dan bosan, terutama pada materi Interaksi sosial yang sewajarnya materi ini dirasakan pada kehidupan sehari-hari tetapi terkadang peserta didik masih kurang memahaminya sehingga diperlukan desain serta gambar yang menarik pada e-LKPD yang dapat menjelaskan materi interaksi sosial kepada peserta didik agar mereka mudah memahami materi tersebut.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D). Objek penelitian ini adalah E-LKPD berbasis multimedia pada materi Interaksi Sosial. Tahap validasi dan uji coba dilakukan terhadap kelayakan E-LKPD. Validasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mendapatkan saran mengenai kelayakan E-LKPD dari segi media maupun materi. Uji coba dilakukan dengan metode angket kepada peserta didik SMP Negeri 3 Kelara Kabupaten Jeneponto Semester Ganjil. Metode untuk menganalisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan skor skala lima (skala Likert) terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penilaian pengguna, E-LKPD termasuk dalam kategori baik dengan persentase 87,64%. Sehingga data menunjukkan bahwa penilaian E-LKPD oleh pengguna secara keseluruhan baik. Rata-rata tertinggi dengan nilai 4,63 terdapat pada indikator kelengkapan materi pada aspek Pembangkit motivasi belajar. Hal ini karena materi dalam E-LKPD sudah menyajikan kombinasi warna cerah, gambar yang relevan dengan materi serta penyajian fitur-fitur soal yang memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik, terlebih lagi E-LKPD kapan dan dimana saja peserta didik dapat mempelajarinya baik secara offline maupun online. Sedangkan rata-rata terendah dengan nilai 4,26 terdapat pada indikator ketepatan penggunaan video pada aspek teknis. Hal ini karena video masih disadur dari youtube sehingga masih video terjadi beberapa detik.

Revisi akhir dilakukan setelah diujicobakan ke peserta didik sebagai pengguna untuk menyempurnakan E-LKPD. Komentar dan saran dari beberapa pengguna antara lain :

- Terdapat kata/istilah asing, sehingga kurang dipahami
- Tulisan tidak terlalu jelas pada uji kompetensi.

Revisi berdasarkan komentar & saran dari beberapa pengguna, yaitu:

- Kata / istilah asing yang masih kurang familier, telah disediakan pada Glosarium dalam E-LKPD.
- Memperbaiki tulisan pada uji kompetensi dengan memperbesar ukuran font dari 12 menjadi 16.

Produk akhir E-LKPD adalah E-LKPD berbasis multimedia yang telah direvisi akhir, sehingga dapat digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

B. Pembahasan

1. Kelayakan E-LKPD Berbasis Multimedia

Kelayakan E-LKPD berbasis multimedia diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, kemudian diujicobakan ke peserta didik sebagai pengguna. Hasil penilaian diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan sebelumnya. Kategori dibagi menjadi lima bagian yaitu nilai $\leq 20\%$ kurang sekali, 21-40% kurang, 41-60% sedang, 61-80% baik, dan 81-100% sangat baik.

- Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media menunjukkan tingkat validasi kelayakan E-LKPD sebesar 87,42% dengan rata-rata 4,35. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka dari aspek didaktik, konstruksi, dan teknis, E-LKPD dikategorikan sangat baik.

b) Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan tingkat validasi kelayakan E-LKPD sebesar 91,66% dengan rata-rata 4,58. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka dari aspek isi / materi, penyajian, dan bahasa, E-LKPD dikategorikan sangat baik.

c) Penilaian Pengguna

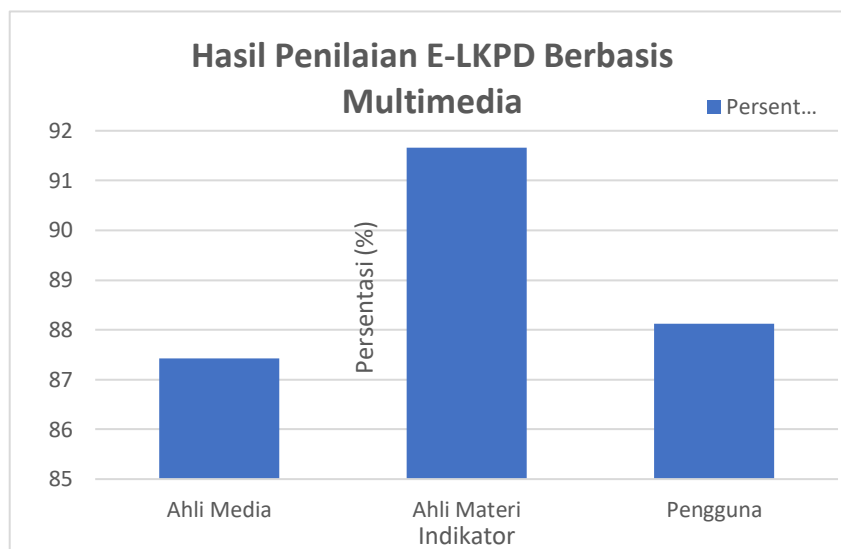
Hasil penilaian pengguna menunjukkan kelayakan E-LKPD sebesar 88,12% dengan rata-rata 4,39. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka dari aspek konstruksi, teknis, serta isi materi dan penyajian, E-LKPD dikategorikan sangat baik.

Secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan E-LKPD adalah sebesar 89,1% dengan rata-rata 4,44. Hal ini menunjukkan E-LKPD yang telah divalidasi ahli media dan ahli materi, serta diujicobakan ke pengguna, dikategorikan sangat baik dan layak digunakan sangat baik dari aspek didaktik, konstruksi, teknis, isi / materi, penyajian, maupun bahasa. Sehingga E-LKPD yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian E-LKPD Berbasis Multimedia

Penilai	Rata-rata	Persen (%)	Kategori
Ahli Media	4,35	87,42	Sangat Baik
Ahli Materi	4,58	91,66	Sangat Baik
Pengguna	4,39	88,12	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	4,44	89,1	Sangat Baik

Sumber : Hasil Olah Data (2022)



Gambar 4.30.
Diagram Batang Hasil Penilaian E-LKPD Multimedia

Perbandingan Penelitian Terhadulu dengan Penelitian Sekarang

Tabel 4.6 Perbedaan penelitian terhadulu dengan penelitian sekarang

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
	Tika Ekaningrum	Buku Sekolah Elektronik Berbasis Multimedia sebagai Sumber Belajar untuk SMK Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan Kelas X.	<ul style="list-style-type: none"> Berbasis multimedia Validasi ahli materi, media dan pengguna Persentase Ahli media, materi dan pengguna sangat baik 	<ul style="list-style-type: none"> Periode pengamatan 2022 Objek penelitian E-LPKD Kategori E-LPKD Sangat baik
	Benedikta Ango	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berdasarkan Standar Isi untuk SMA Kelas X Semester Gasal	<ul style="list-style-type: none"> Validasi ahli materi, media dan pengguna 	<ul style="list-style-type: none"> Periode pengamatan 2022 Objek penelitian E-LPKD E-LPKD dikembangkan berbasis multimedia
	Galih Tyas Anjari	Analisis Perancangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Berbasis Web pada Materi Basis Data di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan LKS/LPKD 	<ul style="list-style-type: none"> Periode pengamatan 2022 Berbasis Multimedia Kategori Sangat baik

Sumber : Hasil Penelitian (2022)

Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Tika Ekaningrum

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tika Ekaningrum yaitu keduanya berbasis multimedia dalam pengembangannya, pengujian validasi instrument dilakukan oleh tiga validator yang terbagi validator media, validator materi dan pengguna.

Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada Lokasi Penelitian yang dilakukan oleh Tika Ekaningrum pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Tika Ekaningrum melakukan penelitian di tahun 2011 dengan objek penelitian Buku Sekolah Elektronik (BSE). Hasil penilaian kelayakan yang didapatkan yakni dari ahli materi skor sebesar 4,1 dengan persentase 81% (Sangat baik). Dari ahli media memperoleh rerata skor sebesar 4,45 dengan persentase 89% (sangat baik), dan dari siswa memperoleh rerata skor sebesar 3,88 dengan persentase 77,6% (Baik).

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, uji kelayakan dari ahli materi didapatkan 4,35 dengan persentase 87% (sangat baik) hal ini didasarkan dari nilai yang diberikan Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd dan Dr. Ratna, S.Pd., M.Pd yang menyatakan E-LKPD berbasis multimedia layak digunakan dengan beberapa catatan, para ahli media menekankan pada aspek penggunaan video, hal ini didasarkan pada masih minimnya video materi yang digunakan dalam E-LKPD, perlu penambahan video yang seharusnya tidak disadur dari youtube tetapi video pembelajaran yang dibuat khusus untuk pengembangan E-LKPD tersebut. Dari ahli materi rerata skor sebesar 4,58 dengan persentase 91,6% (Sangat baik), Dra. Hj. Asri Antang dan Sri Rahayu, S.Pd sebagai ahli materi memberikan beberapa catatan dalam pengembangan E-LKPD yakni penggunaan petunjuk pengerjaan soal. Sementara dari pengguna yakni siswa itu sendiri memberikan rerata skor 4,39 dan persentase 88,12.

Penelitian yang dilakukan oleh Tika Ekaningrum, BSE yang dikembangkan menggunakan Microsoft Word, adobe photoshop, Adobe Acrobat dan Macromedia Flash 8. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan E-LKPD menambahkan beberapa aplikasi untuk lebih menyempurnakan E-LKPD yang telah dikembangkan sebelumnya, yakni Flip PDF Profesional, digunakan untuk menyatukan seluruh LKPD yang masih terpisah-pisah serta logis digunakan untuk menambah fitur video, quiz dalam LKPD. Proses akhir dari Flip PDF Profesional menjadikan LKPD yang masih berbentuk PDF kedalam beberapa bentuk diantara E-Book, HTML dan Apk. Selain itu aplikasi tambahan yang dipergunakan adalah Website 2 APK bulding, prosesnya memanipulasi E-LPKD yang telah disimpan terlebih dahulu kedalam APK yang khusus dapat dijalan pada smartphone para peserta didik baik secara online maupun offline.

Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Benedikta Ango.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Benedikta Ango yakni keduanya melakukan pengembangan LKS/LKPD dalam pengembangannya, pengujian validasi instrument dilakukan oleh tiga validator yang terbagi validator media, validator materi dan pengguna.

Sedangkan perbedaan antara kedua terletak pada lokasi penelitian, pada penelitian yang dilakukan oleh Benedikta Ango terfokus pada Tingkat Sekolah Menengah Atas. Hal ini berbeda dengan penelitian ini karena pada penelitian ini lokasi penelitian pada tingkat sekolah menengah atas. Persentase hasil kelayakan secara keseluruhan berada pada tingkatan 80% dengan kategori baik, pada penelitian ini persentase yang didapatkan 89,1% dengan kategori sangat baik. Selain itu terdapat perbedaan yang sangat mendasar walaupun kedua penelitian ini objek penelitiannya pada pengembangan LKPD tetapi penelitian yang dilakukan oleh Benedikta Ango pada tahun 2013 belum berbentuk Elektronik, masih terdiri dari lembaran kertas sehingga dianggap masih tebal, berbeda dengan pada penelitian ini yang dilakukan pada tahun 2022 dengan objek penelitian LKPD yang dikembangkan telah berbentuk Elektronik yang dapat dijalankan secara offline maupun online baik dismartphone, personel computer, notebook.

Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Galih Tyas Anjari.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Galih Tyas Anjari yakni keduanya melakukan pengembangan LKS/LKPD yang meliputi materi, tugas siswa.

Sedangkan perbedaan antara kedua terletak pada lokasi penelitian, pada penelitian yang dilakukan oleh Galih Tyas Anjari terfokus pada Tingkat Sekolah Menengah Atas, penelitian tahun 2013. Penelitian ini mengfokuskan pada pengembangan berbasis WEB, tingkat persentase 76,21% dengan kategori layak. Berbeda pada penelitian ini, lokasi penelitian pada Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama dilaksanakan pada tahun 2022, Penelitian ini melakukan pengembangan LKPD berbasis Multimedia dengan tingkat persentase 89,1%.

Pada dasarnya Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul Pengembangan dan Analisis E-LKPD (Elektornik-Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis multimedia pada materi Interaksi sosial memiliki perbedaan yang mendasar dari penelitian-penelitian sebelumnya. LKPD dikembangkan meliputi peta konsep, isi materi, aktivitas, tugas mandiri, teka-teki silang, glosarium dan latihan soal interaktif serta video materi.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Proses pengembangan E-LKPD berbasis multimedia pada materi Interaksi Sosial melalui beberapa tahap yaitu : Identifikasi potensi dan masalah, analisis kebutuhan (Teknik, tujuan dan isi) dan pengumpulan data, desain (isi dan tampilan), implementasi (pembuatan isi, tampilan, video, soal interaktif, dan penggabungan file PDF), validasi (ahli media dan materi), revisi, uji coba (pengguna), revisi akhir, dan produk akhir E-LKPD dengan fitur peta konsep. Isi Materi, Aktivitas, Tugas Mandiri dan Teka-Teki Silang, Glosarium, Latihan soal interaktif, serta Video Materi.

Hasil Analisis kelayakan E-LKPD berbasis multimedia pada materi Mengoperasikan Software Spreadsheet, yaitu:

1. Penilaian ahli media, E-LKPD berbasis multimedia dari segi media dikategorikan sangat baik dengan persentase 87,42% rata-rata 4,35.
2. Penilaian ahli materi, E-LKPD berbasis multimedia dari segi materi dikategorikan sangat baik dengan persentase 91,66% rata-rata 4,58.
3. Tanggapan peserta didik sebagai pengguna terhadap E-LKPD berbasis multimedia dikategorikan baik dengan persentase 88,12% dan rata-rata 4,39. 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 89,1% dan rata-rata 4,44.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Benedikta Ango. (2013). "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berdasarkan Standar Isi untuk SMA Kelas X Semester Gasal". *Skripsi*. Yogyakarta: FT UNY.
- Hadi Sutopo. (2011). *Workshop Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia: Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan. Tangerang: SMAK Penabur*.
- Ernawati. (2005). Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. <http://www.docstoc.com/docs/80457843/Pedoman-Memilih-danMenyusun-Bahan-Ajar#>. Diakses 15 Agustus 2022 Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Pitriwulan. (2011). "Pengertian Pengembangan". Diakses dari <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2190377-pengertianpengembangan/#ixzz2iPDJwCqY>, pada 23 Juli 2022.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Romi Satria Wahono. (2006). "Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran" Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, pada 3 Januari 2022
- Sungkono. 2008. *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 4, No 1.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pendidikan*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tasri, L. (2011). Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal MedTek*, Fakultas Teknik, UNM.
- Thursan, Hakim. 2008. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadana.
- Widodo, Dwi Cahyo. 2019. *Filosofi Penjas 1, Kelompok Kompetensi C, Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Yazdi, Muhammad. 2012. E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek* Vol. 2 No. 1.