

**PENGEMBANGAN E-LKPD SOSIOLOGI BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI IPS SMA N 2 PAINAN**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan strata satu (S1) Fakultas ilmu sosial
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**DIAN ROSWIDIA DAHARI
NIM.19058011/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
DEPARTEMEN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta
Didik Kelas XI IPS SMA N 2 Painan**

Nama : Dian Roswidia Dahari
NIM/TM : 19058011/ 2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 29 Februari 2024

**Disetujui Oleh,
Pembimbing**

**Mengetahui,
Dekan FIS UNP**



Afriva Khaidir, SH., M.Hum., MAPA., Ph.D
NIP.19660411-199003 1 002

Ike Sylvia, S.P., M.Si., M.Pd
NIP. 19770608 200501 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertabankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi

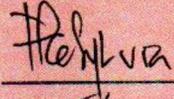
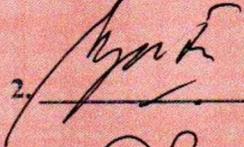
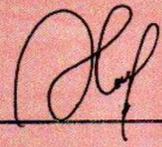
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Kamis, 29 Februari 2024

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

Nama : Dian Roswidia Dahari
NIM / TM : 19058011 / 2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 29 Februari 2024

TIM Penguji	NAMA	TANDATANGAN
1. Ketua :	Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd	1. 
2. Anggota :	Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si	2. 
3. Anggota :	Nurlizawati, S.Pd., M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dian Roswidia Dahari
NIM / TM : 19058011 / 2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA N 2 Painan”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terdapat bukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggungjawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Mei 2024

Mengetahui,
Kepala Departemen,



Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP.198305182009122004

Saya yang menyatakan



Dian Roswidia Dahari
NIM.19058011

ABSTRAK

Dian Roswidia Dahari. 19058011. Pengembangan E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA N 2 Painan. Skripsi Program Studi Pendidikan Sosiologi, Department Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

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 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: E-LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia, Validitas, Praktikalitas, Efektifitas

KA TA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena kehadiran limpahan rahmat serta karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul” **Pengembangan E- LKPD Sosiologi Berbasis Multimedia Untuk Peserta Didik Kelas XI IPS SMA N 2 Painan**”. Skripsi ini di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana (S-1) Pendidikan Sosiologi. Fakultas ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada ibuk Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd sebagai pembimbing yang telah memberikan masukan saran serta membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada

1. Orang tua tercinta ibu Indrawati dan ayah Nofrendi yang tidak pernah lelah dalam mendoakan, memberi motivasi, saran dan semangat dalam proses perkuliahan sampai masa-masa akhir perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini selesai.
2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama perkuliahan dan selama penyelesaian skripsi.
3. Ibuk Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A. sebagai kepala Departemen Sosiologi.

4. Ibuk Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd selaku pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
5. Bapak Mohammad Isa Gautama, S.Pd., M.Si dan ibuk Nurliza wati, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si selaku pembimbing akademik.
7. Bapak dan ibuk staf pengajar jurusan sosiologi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan di jurusan sosiologi.
8. Staf administrasi Departmen Sosiologi yang telah membantu penulis selama perkuliahan dan menyusun skripsi ini.
9. Ucapan terimakasih kepada ibuk Neneng Susanti S.Pd selaku pamong yang membantu selama penelitian
10. Ucapan terima kasih kepada kelas XI IPS 1 SMA N 2 Painan yang telah ikut berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.
11. Keluarga besar Pendidikan Sosiologi Angkatan 19 yang bersama-sama berjuang dalam proses perkuliahan saling berbagi ilmu serta memberi motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
12. Terimakasih kepada para sahabatku Ana, Cika, Ella, Nia, Nola, Aisya yang telah sama-sama berjuang dan mendukung dalam menempuh skripsian.
13. Semua pihak lain yang tidak disebutkan satu-persatu yang telah berpartisipasi dalam membuat skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulis skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan dalam rangka menyempurnakan skripsi ini penulis mengharapkan masukan dari berbagai pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan penulis pada skripsi ini semoga bias bermanfaat bagi pembaca serta bisa dijaikan bahan studi bagi penelitian berikutnya.

Padang, 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Spesifikasi Pengembangan.....	14
H. Pentingnya Pengembangan	15
BAB II KERANGKA TEORI	17
A. Kerangka Teori.....	17
B. Penelitian Relevan.....	40
C. Teori Difusi Inovasi	44
D. Kerangka Konseptual	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Model Pengembangan	46
C. Subjek Dan Objek Penelitian	49
D. Tempat dan waktu uji coba	50
E. Jenis Data	50
F. Instrument Pengumpulan Data.....	51
G. Teknik Pengumpulan Data	54
H. Teknik Analisi Data	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Hasil Penelitian.....	61
B. Pembahasan.....	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Hasil UH KD.3.2 Pada Peserta Didik Kelas XI IPS di SMA N 2 Painan	4
Tabel 1.2	Hasil Wawancara Peserta Didik.....	7
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Angket Validitas.....	52
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Respon Guru	53
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	53
Tabel 3.4	Nilai Validitas	55
Tabel 3.5	Skala Penilaian	56
Tabel 4 1	Analisis Tugas	65
Tabel 4 2	Hasil Analisis Validasi RPP.....	79
Tabel 4 3	Hasil validator oleh validator pertama	80
Tabel 4 4	Saran E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia oleh validator 1	80
Tabel 4 5	Hasil validator oleh validator kedua	81
Tabel 4 6	Saran E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia oleh validator 2	82
Tabel 4 7	Hasil Praktikalitas Oleh Guru	84
Tabel 4 8	Hasil Praktikalitas Oleh Siswa.....	85
Tabel 4 9	Hasil Analisis Validasi Pretest.....	86
Tabel 4 10	Hasil Analisis Validasi Posttest	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 LKS Sosiologi	5
Gambar 2 .1 Kerangka Konseptual	45
Gambar 4 1 Peta Konsep.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	102
Lampiran 1.2 Bahan ajar.....	110
Lampiran 1.3 Visualialisasi Tampilan E-LKPD.....	122
Lampiran 2.1 Angket respon peserta didik.....	132
Lampiran 2.2 Kisi-Kisi Soal Pretest dan posttest.....	135
Lampiran 3.1 Hasil Validasi RPP.....	141
Lampiran 3.2 Hasil Validasi LKPD Elektronik Berbasis Multimedia.....	147
Lampiran 3.3 Hasil Validasi Soal Pretest dan posttest.....	151
Lampiran 3.4 Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik.....	153
Lampiran 3.5 Hasil Lembar Keterlaksanaan RPP.....	155
Lampiran 4.1 Analisis Hasil Validasi E-KLPD Berbasis Multimedia.....	158
Lampiran 5.1 Analisis Data Hasil Pretest dan Posttest.....	159
Lampiran 5.2 Analisis Data Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	161

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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).

Perkembangan dunia pada 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). 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 elibrary, e-book dan lainnya. 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 zaman dapat dilihat dari majunya ilmu pengetahuan teknologi yang setiap tahun bahkan setiap harinya selalu ada pengeluaran inovasi-inovasi baru seperti alat elektronik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan

teknologi mengharuskan individu untuk bisa mempunyai skill di bidang ilmu pengetahuan teknologi. Pemanfaatan jaringan internet digunakan untuk membantu kemajuan dalam dunia pendidikan. Pendidikan salah satu bagian dari hidup manusia yang tidak terpisahkan serta berperan penting dalam kehidupan seseorang dan kemajuan suatu bangsa. teknologi pembelajaran merupakan suatu disiplin ilmu tersendiri yang bukan hanya terbatas pada media dalam bentuk peralatan fisik semata, melainkan merupakan kajian dan praktik etis dalam mendesain, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan mengevaluasi proses dan sumber teknologi yang sesuai untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja tenaga pendidik, peserta didik, dan organisasi. Dampak kemajuan TIK dalam dunia pendidikan sangatlah luar biasa. Berbagai model pembelajaran dengan memanfaatkan komputer seperti: e-learning (electroniclearning), Computer Assisted Instruction (CAI), Computer Based Instruction (CBI), dan e-teaching (electronic teaching) sangat mungkin handle perkembangan dunia pendidikan (Khotimah, Husnul; Astuti, Eka Yuli; Apriani, 2019). Fungsi teknologi dalam pendidikan, yaitu: 1). sebagai gudang ilmu, 2) sebagai alat bantu pembelajaran, 3) sebagai fasilitas pendidikan, 4) sebagai standar kompetensi, 5) sebagai penunjang administrasi, 6) sebagai alat bantu manajemen sekolah, dan 7) sebagai infrastruktur pendidikan (Bambang Warsita, 2014).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat

disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengejaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Implementasi pembelajaran sosiologi di SMA N 2 Painan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran dapat di lihat dari nilai UH peserta didik yang masih di bawah KKM. Hal ini disebabkan pembelajaran sosiologi dinilai membosankan karna hanya mengandalkan LKS. Berikut ini dapat dilihat rata-rata hasil UH peserta didik.

Tabel 1.1 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

Dari tabel diatas dapat di lihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran sosiologi di SMA N 2 Painan siswa mengerjakan tugas hanya menggunakan LKS saja tidak ada media lain yang di gunakan sehingga membuat siswa malas untuk

mengerjakan disebabkan karena penampilannya yang kurang menarik. Berikut ini dapat dilihat contoh LKPD yang digunakan peserta didik.

Aktivitas Kelompok

Lakukan langkah-langkah aktivitas berikut!

- Buatlah kelompok yang terdiri dari tiga siswa!
- Identifikasikan berbagai permasalahan yang pernah kelompok Anda temukan!
- Tulis hasil identifikasi Anda dalam format tabel berikut!

No.	Masalah	Penyebab	Kategori		Penjelasan Kategori
			Masalah Sosial	Masalah Pribadi	

4. Presentasikan hasilnya di depan kelas!

Aktivitas Kelompok

Pandemi COVID-19 merupakan berbagai masalah di berbagai negara, tidak terkecuali di Indonesia. Pandemi COVID-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan masyarakat, tetapi juga memengaruhi kondisi perekonomian, pendidikan, dan kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Diskusikan secara kelompok, upaya-upaya yang sudah diambil oleh pemerintah dan efektivitasnya dalam mengatasi masalah-masalah akibat pandemi COVID-19!

Contoh Soal dan Alternatif Penyelesaian

Masalah sosial yang ada di masyarakat perlu diselesaikan. Akan tetapi, yang tidak kalah pentingnya adalah tindakan yang perlu dilakukan untuk mencegah munculnya masalah sosial. Selain itu, ada upaya gabungan dari keduanya. Dari ketiga upaya tersebut, manakah yang paling efektif untuk mengatasi masalah sosial?

Alternatif Penyelesaian

Untuk mengatasi masalah sosial, ada tiga upaya yang bisa dilakukan, yaitu upaya preventif, upaya represif, dan upaya gabungan. Upaya preventif merupakan upaya yang dilakukan untuk mencegah munculnya masalah sosial dan upaya represif merupakan upaya untuk menyelesaikan masalah sosial yang telah muncul. Upaya gabungan merupakan perpaduan dari tindakan mencegah dan menyelesaikan masalah sosial. Dari ketiga upaya tersebut, upaya yang paling efektif adalah gabungan dari mencegah dan menyelesaikan. Upaya mencegah dilakukan untuk memberi edukasi atau sosialisasi mengenai suatu masalah sosial termasuk dampak yang muncul. Edukasi ini diharapkan memberi informasi sehingga masyarakat terhindar dan masalah sosial. Selanjutnya, upaya ini dianggapi dengan tindakan represif, yaitu mengatasi masalah sosial yang sudah terjadi.

Uji Kompetensi 2

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

- Bagaimana masalah sosial dapat berdampak positif dalam penguasaan iptek?
Jawab: _____
- Jelaskan yang dimaksud dengan upaya koersif dalam mengatasi permasalahan sosial di masyarakat!
Jawab: _____
- Sebutkan fungsi keluarga yang menjadi salah satu pilar paling awal dalam mengurangi masalah sosial!
Jawab: _____
- Apakah kesenjangan sosial menyebabkan masalah sosial lain? Jelaskan pendapat Anda!
Jawab: _____
- Analisislah tindakan seseorang mengonsumsi alkohol karena adanya masalah dalam hidupnya!
Jawab: _____

HOTS (Berpikir Lebih Tinggi)

Disorganisasi keluarga terjadi jika ada fungsi dalam keluarga yang tidak terpenuhi dengan baik. Fungsi sosialisasi adalah salah satu fungsi yang perlu dipastikan pemenuhannya karena jika tidak, bisa menyebabkan munculnya masalah sosial bagi masyarakat. Analisislah keterkaitan antara fungsi sosialisasi yang tidak terpenuhi dan munculnya masalah bagi masyarakat secara umum!

Jawab: _____

Proyek

Lakukan langkah-langkah kegiatan berikut!

- Bagian kelas menjadi lima kelompok
- Setiap kelompok akan menganalisis masalah sosial yang berbeda. Untuk menentukan masalah sosial yang akan dibahas tiap-tiap kelompok, pilihlah pengundian. Berikut masalah sosial yang perlu dianalisis.
 - Kemiskinan
 - Pengangguran
 - Tumpukan sampah di pinggir jalan
 - Kerusakan lingkungan
 - Kenakalan remaja
- Cariilah penyebab masalah sosial dan dampak masalah sosial yang kelompok Anda dapat! Lengkapi laporan Anda dengan gambar!

Refleksi

Upaya mengatasi permasalahan sosial dapat dilakukan secara preventif, represif, persuasif, dan koersif. Anda dapat melakukan upaya preventif dengan menanamkan pemahaman agama, menerapkan etika sosial, dan melakukan perencanaan sosial. Adapun upaya persuasif yang dapat Anda lakukan adalah mengajak atau memberikan saran kepada teman-teman agar menaati nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.

Penilaian Diri

Setelah Anda mempelajari bab ini, bagaimana penguasaan Anda terhadap materi-materi berikut? Berilah tanda centang (✓) pada kotak yang Anda anggap sesuai!

No.	Materi	Tidak Menguasai	Kurang Menguasai	Menguasai	Sangat Menguasai
1.	Konsep dasar tentang permasalahan sosial dan bentuk sosial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Mechanism masalah permasalahan sosial dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gambar 1. 1 LKS Sosiologi

Pembelajaran sosiologi saat ini sangat jarang ditemukan sumber-sumber belajar yang inovasi. Maka itu Media pembelajaran yang menarik dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran sosiologi. 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 memiliki beberapa jenis yaitu; media cetak, media pameran (Display), media audio, media visual, media video, multimedia dan perangkat komputer. Media pembelajaran yang menjadi fokus peneliti adalah media cetak. Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh dimana saja. Buku, brosur, booklet, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak. Maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media merupakan jalan penyalur amanat antara guru dan peserta didik, amanat di sini berarti materi pelajaran yang di dalamnya terdapat amanat yang harus di mengerti oleh peserta didik. Kesuksesan peserta didik memahami amanat yang di maksud tergantung cara guru menyampaikan amanat tersebut , amanat dalam pembelajaran tidak selama di mengerti oleh peserta didik maka dari itu guru harus memperhatikan hal-hal yang dapat memudahkan peserta didik menerima amanat atau materi yang di sampaikan (Suminar, 2019). Media pembelajaran memiliki banyak fungsi terkait mendukung pembelajaran dikelas, fungsi media pembelajaran dapat optimal tentunya didukung oleh kerepatan pemilihan media yang digunakan dikelas.

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. Peneliti juga mewawancarai 3 orang peserta didik, Berikut hasil wawancara dengan beberapa peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Wawancara Peserta Didik

No	Nama Siswa	Kelas	Hasil Wawancara	Aspek Penunjang Pembelajaran di harapkan siswa
1.	Shilva putri mahendra	XI IPS 1	LKPD yang disajikan belum dikemas dengan menarik, sehingga masih kurang meningkatkan minat baca dan memotivasi belajar peserta didik	Menginginkan sumber-sumber belajar yang inovasi
2.	Ahmad ridho arfandi	XI IPS 2	Tampilan LKPD yang kurang menarik dan tidak membangkitkan minat belajar peserta didik	Menginginkan LKPD yang tidak hanya menggunakan LKS sajadan membangkitkan minat belajar
3.	Rehan septio	XI IPS 3	Peserta didik kurang semangat dalam mengerjakan LKPD yang diberikan guru di LKS	Menginginkan LKPD yang tidak hanya menggunakan LKS saja

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik dapat di ambil kesimpulan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan

juga inovasi bagi peserta didik, adapun salah satu alternatif dalam penyediaan sumber belajar yang dapat digunakan dalam mendukung suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan kebermanfaatannya baik bagi guru dan juga peserta didik adalah menggunakan E-LKPD sosiologi berbasis multimedia. Multimedia dikembangkan dengan berbagai perpaduan dari berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video ini akan lebih membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan pengemasan media yang menarik akan lebih menunjang tujuan pembelajaran.

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. E-LKPD sosiologi bisa menjadi bahan ajar yang menarik membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan E-LKPD sosiologi adalah sebuah bahan ajar berisi ringkasan materi pembelajaran serta soal-soal yang wajib dikerjakan oleh peserta didik berbentuk elektronik sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Penggunaan E-LKPD sebagai sumber belajar sebenarnya memiliki beberapa keunggulan. Diantaranya yaitu akses yang mudah, dapat dikerjakan di mana saja dan juga tampilannya yang menarik, juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Penelitian mengenai pengembangan E-LKPD ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya oleh Wulan Safitri

pada tahun 2022 dengan judul penelitian “ Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP” Hasil pengembangan E-LKPD berbasis problem based learning yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD berbasis problem based learning dikembangkan untuk digunakan sebagai satu solusi media pembelajaran dimasa pandemik untuk dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa karena memuat suatu permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa (Safitri et al., 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Dwiki Prasetya Subakti pada tahun 2021 dengan judul penelitian Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis” dan memperoleh hasil penilaian pengembangan produk ini telah menerapkan kerangka model pengembangan ADDIES, Penialain guru dan respon siswa terhadap E-LKPD yang dikembangkan secara bersama menunjukkan respon yang positif serta menyepakati bahwa prosuk tersebut praktis dan layak untuk digunakan, Berdasarkan hasil tes siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan E-LKPD yang dikembangkan menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa produk E-LKPD telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, dengan kata lain produk tersebut dapat dikatakan telah efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa. Sehingga dengan kevali dan kepratisan dan keefektifan hasil yang

diperoleh produk tersebut menunjukkan bahwa E-LKPD ini memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan ke dalam proses pembelajaran pada materi bangun ruang sisi lengkung (Subakti et al., 2021)

Selain itu Rizqi Haqsari pada tahun 2014 juga telah melakukan penelitian mengenai “ Pengembangan Dan Analisis E-LKPD Berbasis Multimedia Pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet” Penilaian ahli media E-LKPD berbasis multimedia dari segi media dikategorikan sangat baik dengan presentase 85,13% rata-rata 4,26, Penilaian ahli materi E-LKPD berbasis multimedia dari segi materi dikategorikan sangat baik dengan presentase 93,82% rata-rata 4,69, Tanggapan peserta didik sebagai penggunaan terhadap E-LKPD berbasis multimedia dikategorikan baik dengan presentase 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 (Haqsari, 2014b).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka perlu diadakan penelitian dengan mengembangkan E-LKPD sosiologi yang berbasis multimedia. Pengembangan E-LKPD 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 E-LKPD 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.

B. Identifikasi Masalah

1. Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan dalam proses pembelajaran masih berbentuk cetak menggunakan kertas-kertas Koran yang dikarang oleh para penerbit sehingga kurang menarik bagi peserta didik dalam mengerjakan.
2. Belum tersedianya E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia yang valid dan praktis
3. Pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia belum pernah digunakan sebelumnya
4. Perlu adanya pengembangan terutama pada penggunaan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia dalam pembelajaran sosiologi di sekolah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengembangan lembar kerja peserta didik E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia.
2. Pengujian yang dilakukan oleh peneliti berupa pengujian validitas, pratikalitas dan efektifitas dari produk yang dikembangkan.
3. Materi yang dikembangkan dibatasi hanya pada materi permasalahan sosial pada peserta didik SMA kelas XI IPS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana pengembangan produk E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS ?
2. Bagaimana validitas produk E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS ?
3. Bagaimana praktikalitas produk E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS ?
4. Bagaimana efektifitas produk E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia pada materi permasalahan sosial untuk peserta didik kelas XI IPS ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

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

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Produk yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi permasalahan sosial dalam mata pelajaran Sosiologi. Serta dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar peserta didik.

b. Bagi Guru:

- 1) Produk yang dikembangkan membantu mempermudah penjelasan dan penyampaian materi ke peserta didik SMA terkait pelajaran sosiologi dengan menggunakan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia.
- 2) E-LKPD yang dihasilkan meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan teknologi pembuatan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- 2) E-LKPD yang dihasilkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang akan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi mahasiswa

- 1) Mengembangkan daya pikir mahasiswa dan meningkatkan kreativitasnya dalam berkarya, sehingga diharapkan mampu memberikan solusi bagi permasalahan yang ada di masyarakat.
- 2) Mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan baru terkait pembuatan E-LKPD Sosiologi berbasis multimedia.

2. Manfaat Teoritis

- a. Menambah khasanah penelitian pengembangan E-LKPD berbasis multimedia terhadap peserta didik SMA.
- b. Menambah inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran agar menghasilkan kualitas belajar yang lebih baik.

G. Spesifikasi Pengembangan

1. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

- a. E-LKPD berbasis multimedia disajikan menggunakan google formulir yang dapat diakses secara online menggunakan *web browser* melalui tautan.
- b. E-LKPD dapat diakses dengan baik minimal dalam jaringan 3G menggunakan laptop, komputer, atau *smartphone* dengan minimal RAM 2 GB.
- c. E-LKPD terdiri dari 5 bagian dan setiap bagian terdapat tombol *next* yang akan membawa peserta didik ke bagian selanjutnya. Bagian akhir terdapat tombol *submit* yang dapat diklik apabila peserta didik telah menyelesaikan E-LKPD.

- d. E-LKPD digunakan dalam sosiologi materi permasalahan sosial mencakup informasi kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan kegiatan, petunjuk penggunaan E-LKPD.
 - e. E-LKPD berbasis multimedia dapat menyimpan jawaban peserta didik dan akan mengirimkan salinan hasil pengerjaannya secara otomatis melalui email, serta peserta didik masih dapat memperbaiki jawabannya sampai batas waktu yang sudah disepakati dengan guru.
 - f. E-LKPD menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
2. Keterbatasan pengembangan
- a. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4-D (*Four-D Models*).
 - b. Uji coba produk hanya di lakukan pada satu kelas yaitu kelas XI IPS
1 SMA

H. Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan E-LKPD ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa khusus kelas XI IPS SMA. Melalui pengembangan E-LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Produk ini juga diharapkan mampu menunjang pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari.

Pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting memperbaiki kondisi lapangan dengan menghasilkan suatu produk E-LKPD

Sosiologi berbasis multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih efektif.