



HISTORIA VITAE

Seri Pengetahuan dan Pengajaran Sejarah

HISTORIA VITAE, Vol. 01, No.02, Oktober 2021

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) DIGITAL SEJARAH BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA MATERI KONSEP BERPIKIR DALAM SEJARAH SISWA KELAS X SMK

Samuel Inrik Zona Pratama, Y.R Subakti , Brigida Intan Printina
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia
samuelizp02@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar LKPD Sejarah Indonesia yang berbasis digital pada materi konsep berpikir dalam sejarah yang layak untuk siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. Tulisan ini disusun menggunakan penelitian dan pengembangan 4D (*Four-D*) oleh Thiagarajan dengan langkah-langkah: 1) Tahap Pendefinisian , 2) Tahap Perencanaan, 3) Tahap Pengembangan, 4) Tahap Penyebaran. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media LKPD, dan ahli evaluasi pembelajaran. Pada validasi oleh ahli media LKPD dilakukan sebanyak dua tahap. Uji validitas praktisi guru dilakukan oleh dua orang guru sejarah SMK. Subyek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa yang duduk di kelas X di SMK Putratama Bantul. Data dikumpulkan menggunakan metode kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk LKPD Digital Sejarah pada materi konsep dasar sejarah untuk siswa kelas X SMK layak digunakan pada pembelajaran sejarah ditunjukkan dengan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli.

Kata Kunci : *Pengembangan, LKPD, Articulate Storyline, Sejarah Indonesia, Konsep Dasar Sejarah*

ABSTRACT

This article aims to develop digital student work sheets of history on historical basic thinking concept topic for the tenth grader of vocational high school student. This research used the 4D (Four-D) research and development model by Thiagarajan with the following phase: 1) Defining, 2) Planning, 3) Development, 4) Deployment. The validation phase is carried out by material experts, work sheets media experts, and learning evaluation experts. The validation by work sheets media experts was carried out in two phases. The teacher practitioner validity test was conducted by two vocational high school history teachers. The subjects of this research and development trial were students who were in the tenth grade at SMK Putratama Bantul. Data were collected using questionnaire and interview methods. The data analysis technique used quantitative and qualitative data. The results showed that the digital work sheets product on historical basic thinking concept topic for the tenth grader of vocational high school student was suitable for use in history learning as indicated by the validation results by experts.

Keywords : *Development, Student Worksheets, Articulate Storyline, Indonesian History, Historical Basic Thinking Concept*

PENDAHULUAN

Guru perlu menciptakan sarana yang dapat membantu menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat menerima dengan baik sebagai upaya tercapainya tujuan pembelajaran. Seiring perkembangan zaman pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat. Melihat hal tersebut guru perlu melakukan pembaharuan pada proses pembelajaran menggunakan multimedia sebagai sarannya. Namun, pada ada saat ini semua orang sedang menghadapi situasi dimana segala kegiatan serba dibatasi. Semua orang dituntut untuk dapat berdampingan dengan wabah covid-19, yang kian hari membuat cemas. Hal tersebut membuat kehidupan banyak berubah dari segala bidang. Hal ini pun berpengaruh dalam bidang pendidikan. Proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka di ruang kelas akibat pandemi Covid 19 proses belajar mengajar harus dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh, hal ini dilakukan untuk mendukung pemerintah dalam menekan laju penyebaran virus Corona. Pembelajaran daring, online atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sendiri salah satunya bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antara siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik.

Menurut Abdul Majid (2009), Lembar Kerja Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa buku petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya. Situasi yang sedang dihadapi berbarengan dengan era saat ini yaitu Era Disrupsi sangat mendukung adanya pengembangan pada sarana pembelajaran. Era Disrupsi merupakan masa ketika perubahan terjadi sedemikian tidak terduga, mendasar dan hampir dalam semua aspek kehidupan. Begitu juga dengan bidang pendidikan yang menunjukkan kenyataan langsung atas relevansi antara Era Disrupsi dan semuanya yang serba digital. Hal ini berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi guru saat ini yaitu terkait bagaimana membuat pembelajaran jarak jauh tetap berjalan dengan menarik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang interaktif.

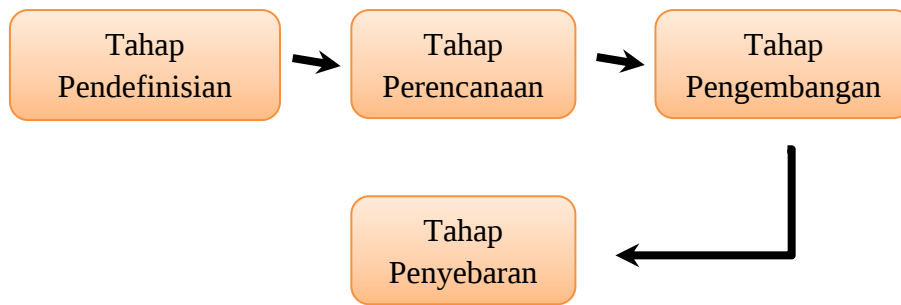
Secara umum, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memang identik dengan lembaran kertas berisi materi, tugas dan soal-soal. Namun, dalam hal ini yang menjadi permasalahan adalah kurangnya ketersediaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menarik dan layak untuk memenuhi standar. Materi yang disajikan di dalamnya pun biasanya bersifat instan tanpa disertai penjelasan detail dan tidak ada petunjuk penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bagi guru dan peserta didik. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang ada sekaligus menjadi kelemahan dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak itu sendiri. Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak pengemasan materi cenderung kurang bermakna bagi peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik hanya menghafal materi tanpa memahami konsep yang ada. Dengan begitu materi yang disampaikan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut akan mudah dilupakan dan ketika diberikan soal yang sedikit bervariasi, peserta didik akan mengalami kesulitan. Menanggapi masalah tersebut maka dibutuhkan Lembar Kerja

Peserta Didik (LKPD) Digital yang menarik serta layak untuk memenuhi standar dan dapat dijangkau oleh peserta didik. Seiring perkembangan teknologi serta sebagai upaya untuk menghadapi Era Disrupsi maka semakin membuat peneliti bersemangat untuk melakukan pengembangan terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi bentuk digital yang memanfaatkan multimedia sebagai sarannya dalam wujud Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital.

Dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran yang memanfaatkan multimedia, tentunya selain efektif juga harus kreatif dan inovatif. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital menjadi salah satu wujud pengembangan tersebut. Dengan memanfaatkan multimedia berbasis perangkat lunak bernama Articulate Storyline, sebuah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital diubah menjadi sesuatu yang menarik dan inovatif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Ditambah meningkatnya penggunaan smartphone oleh para peserta didik selama Pandemi Covid 19, mengharuskan guru untuk ikut mempelajarinya demi tercapai proses belajar mengajar yang efektif dan interaktif. Maka dari itu, diperlukan bahan ajar sejarah Indonesia supaya dapat menjadi sarana bagi peserta didik dalam melatih kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini sebuah bahan ajar memiliki berbagai wujud. Salah satu contohnya adalah bahan ajar dalam wujud cetak dalam bentuk kumpulan kertas yang berfungsi sebagai pendamping pembelajaran atau penyampaian informasi, salah satu contohnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbasis multimedia diharapkan dapat memberi nilai lebih serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Peneliti menggunakan software *Articulate Storyline* dikarenakan software ini masih jarang digunakan dalam penelitian dan dipakai oleh guru dibandingkan dengan media berbasis *Microsoft Power Point* ataupun *Adobe Flash*.

METODE PENELITIAN

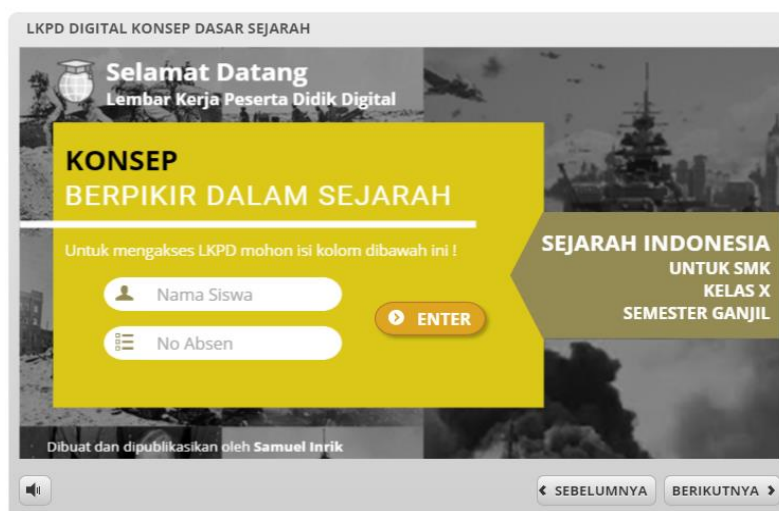
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini akan disederhanakan dan dibatasi dengan mengadopsi model 4D (*Four D Model*) Menurut Thiagarajan (1974), langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Thiagarajan (1974). Pada model tersebut terdapat empat langkah dalam penelitian dan pengembangan diantaranya: (1) Tahap Pendefinisian (*Define*), (2) Tahap Perencanaan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Penyebaran (*Dissemination*). Berdasarkan model yang berisi empat langkah tersebut, bukan merupakan hal baku yang harus sama persis diikuti. Dengan perhitungan serta keterbatasan waktu, tenaga dan biaya serta menyesuaikan situasi dan kondisi saat ini yang masih dalam masa pandemi. langkah-langkah tersebut dapat direpresentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar I : Tahap Pengembangan Thiagarajan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan dalam rangka mengembangkan bahan ajar digital berbentuk LKPD Digital yang didalamnya memuat Kompetensi Dasar 3.5 tentang Memahami konsep dasar sejarah (berpikir kronologis, sinkronik, ruang dan waktu serta perubahan dan keberlanjutan). Pada LKPD Digital dalam instrumen evaluasinya mengandung soal berbasis HOTS yang disesuaikan dengan Kompetensi Dasar agar peserta didik dapat beradaptasi dengan memecahkan permasalahan melalui soal-soal evaluasi yang diberikan. Menyesuaikan kurikulum 2013 yang menekankan pendidikan karakter, dalam LKPD Digital ini tidak secara langsung namun menyiratkan nilai karakter didalamnya. LKPD Digital ini didalamnya terdapat laman pembuka, petunjuk penggunaan, kata pengantar, laman menu, laman Kompetensi Dasar dan Indikator, laman menu materi, laman materi, laman evaluasi, laman tugas mandiri dan laman penutup. Setiap laman berisi tahap-tahap sekaligus komponen LKPD yang pada dasarnya sama dengan LKPD cetak namun disesuaikan dengan penerapannya yang menggunakan aplikasi digital. Setiap laman saling terhubung dengan urutan yang telah disesuaikan pada kebutuhan peserta didik dalam menggunakan LKPD sebagai bahan ajar. Berikut ini merupakan format awal dari produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Laman pembukaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

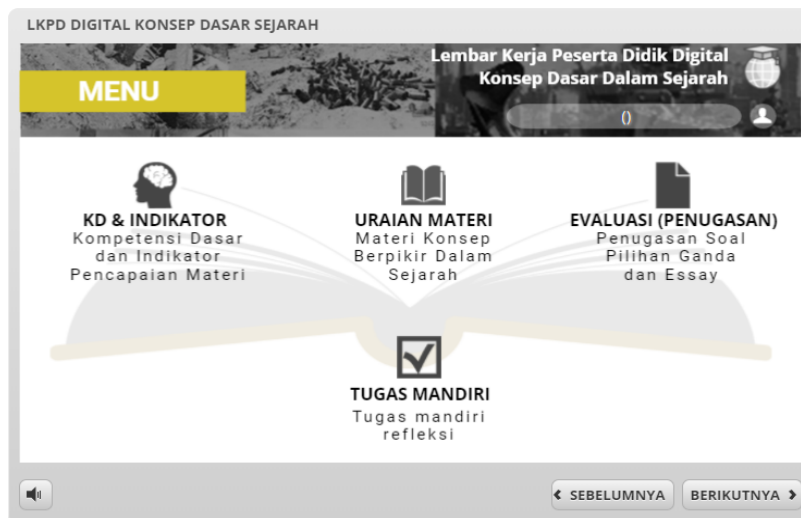


Gambar 2. Laman petunjuk penggunaan LKPD Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. Laman kata pengantar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengembangan Lembar Peserta Didik ... (Samuel Inrik Zona Pratama, dkk)



Gambar 4. Laman Menu awal
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Laman Uraian materi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6. Laman penyampaian materi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7. Laman Sumber materi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Rekapitulasi hasil Uji Coba produk LKPD Digital oleh pengguna (Peserta Didik)

No.	Aspek yang Dinilai	Total Skor
1.	Aspek Pembelajaran	4,1
2.	Aspek Tampilan Fisik LKPD	4,2
3.	Aspek Bahasa dan Tulisan	4,1
Rerata Skor Gabungan		$\frac{12,4}{3} = 4,1$

Tabel . Laman Sumber materi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Sejarah Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Konsep Dasar Sejarah Untuk Siswa Kelas X SMK” menghasilkan produk bahan ajar yang layak digunakan sebagai pendamping dalam kegiatan pembelajaran sejarah bagi peserta didik. Penelitian ini juga telah melalui berbagai tahap sebagai langkah dalam mewujudkan kelayakan sebuah produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital dengan berdasarkan model penelitian dan pengembangan 4D (*Four-D*) oleh Thiagarajan (1974). Penelitian ini juga telah melalui berbagai tahap sebagai langkah dalam mewujudkan kelayakan sebuah produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital.

Dalam prosesnya produk bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital telah melewati beberapa tahap validasi yang dimulai dari ahli materi, ahli media LKPD, ahli evaluasi hingga praktisi guru I dan praktisi guru II yang merupakan guru mata pelajaran sejarah di SMK. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan kritik dan saran dari para ahli dan praktisi guru dengan sebaik-baiknya. Kesimpulan yang didapatkan adalah produk bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Sejarah pada materi Konsep dasar sejarah telah sesuai dengan produk bahan ajar yang layak. Sehingga kelak pada pengaplikasiannya dalam pembelajaran diluar penelitian ini, diharapkan produk bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Sejarah dapat menjadi pendamping pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2009. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kmpetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Amirono dan Daryanto. 2016. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Gava Media,
- Andi Prastowo, 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana,
- Bambang Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasi*, (Jakarta: Pt
- Heri Susanto, 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- H.M. Burhan Bungin, 2001. *Metodelogi Penelitian Kuantitati*. Jakarta : Penerbit Grapindo,
- Ratna Hapsari. 2013. *Sejarah Indonesia Untuk SMK Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto, 2013. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: PT Alfabeta,
- Triyanto.2007.*Model–Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.