PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MENGGUNAKAN *PROGRAM MACROMEDIA FLASH PRO* 8 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Disusun Oleh:

Azuar Anas

NIM06121004015

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2016

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MENGGUNAKAN PROGRAM *MACROMEDIA FLASH PRO* 8 PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS

Skripsi Oleh :
AZUAR ANAS
NOMOR INDUK MAHASISWA 06121004015
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Mengetahui,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
DR. L. R. Retno Susanti, M.Hum	Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196305021988032003	NIP. 196901011993022001

Mengesahkan,

Ketua Jurusan, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	Ketua Program Studi, Pendidikan Sejarah
Dr. Farida, M.Si	Drs. Alian Sair, M.Hum
NIP.196009271987032002	NIP.195803011986031004

Telah Diujikan Dan Lusus Pada

Hari : Selasa

Tanggal : 30 Agustus 2016

Nama : Azuar Anas

NIM : 06121004015

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum
2. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si
3. Anggota : Hudaidah, S.Pd, M.Pd
4. Anggota : Drs. H. Alian Sair, M.Hum

Indralaya 30 Agustus 2016

Diketahui Oleh,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah,

Drs. H. Alian Sair, M.Hum.

NIP. 195803011986031004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Azuar Anas**

NIM : **06121004015**

Program Studi : **Pendidikan Sejarah**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Menggunakan Program *Macromedia Flash Pro* 8 Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas X Sekolah Menengah Atas"**, seluruh isinya benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai Dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap karya ini.

Indralaya, Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,

Azuar Anas

NIM 06121004015

Bismillahirrohmanirrohi.

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulilah kepada Allah SWT, kupersembahkan karya ini kepada orang yang saya Hormati yang saya sayangi dan saya cintai :

- Kepada kedua orang tuaku Bapaku (Jamaludin) dan Ibuku (Mudayah) yang telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang serta senantiasa mendoakanku, mengharapkan keberhasilanku, dan juga bekerja keras dengan tulus, memeras keringat untuk salah satu putra kebanggannya adalah diriku.
- Kepada saudara-saudaraku. Kakak pertama Ali Sodikin, kakak kedua Harun Suhardi, kakak Ketiga Bambang Haryono S.Pdi, serta kedua Saudariku Fuji Dian Hartina dan Ayu Serina. Kepada Keluarga Besarku Baik dari Sebalah Ayah maupun Sebelah Ibuku.
- Kepada Teman-teman Satu Angkatan yaitu Mahasiswa Sejarah Angkatan 2012, Angkatan the Gold Generation yang tidak bisa di sebutkan satu persatu. Serta teman-teman PPL di SMA Negeri 02 Indralaya Utara yang juga mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
- Kepada Sergi Klara Seta terima kasih sudah mendukung dan memberi semangat dalam pembuatan/penyusunan Skripsi.
- Kepada adik-adik tingkatku 2013, 2014, 2015, dan 2016 serta kepada almamater yang menjadi kebanggaanku.

Motto : “Manjadda Wa Jaddah (*dimana ada kemauan distu ada jalan*)”

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur alhamdulilah atas kehadiratan Allah SWT pencipta semsta alam. Shalawat beriring salam tak lupa kita curahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Sriwijaya.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum selaku Pembimbing I dan Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dan ikhlas sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dr. Hj. Farida, M.Si. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Drs. H. Alian Sair, M.Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada bapak dan Ibu dosen pada program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang turut memberikan masukan dalam penulisan Skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Rasnianah, Ibu Dewi Mapran, S.Pd dan seluruh siswa-siswi SMA Negeri 1 Indralaya serta semua pihak yang telah memberikan bantuan kesempatan dan kemudahan dalam pengumpulan data.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang mebutuhkan terutama untuk berkembangnya proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan pada setiap mata pelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas.

Penulis,

Azuar Anas

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 8

1.3 Tujuan Penelitian 8

1.4 Manfaat Penelitian 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10

2.1. Hakikat Belajar 10

2.2. Hakikat Pembelajaran 11

2.3. Teori Belajar Yang Mendukung Penelitian Pengembangan LKPD menggunakan *Program Macromedia Flash Pro 8* 12

2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik 13
2.3.2 Teori Belajar Perkembangan Kognitif 15
2.3.3 Teori Belajar Behavioristik 15

2.4. Pembelajaran Sejarah 16
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah 16
2.4.2 Fungsi Pembelajaran Sejarah 17
2.4.3 Sejarah Lokal 19

2.5 Bahan Ajar 20
2.5.1 Jenis-jenis Bahan Ajar 21

2.6. Komponen Penyusun Perangkat Pembelajaran 22
2.6.1 Silabus 22
2.6.2 RPP 22
2.6.3 Buku Siswa 23
2.6.4 LKPD 24
2.6.4.1 Fungsi dan Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 25

2.7 Pembelajaran Berbasis Multimedia 26
2.7.1 Computer Assisted Instruction (CAI) 26
2.7.2 Interaktif 27

2.8. Program Aplikasi Presentasi Interaktif 27
2.8.1 Corel Presentasi 27
2.8.2 KPresenter 29
2.8.3 Macromedia Flash Pro 8 29

2.9 Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Interaktif 30

2.9. Penelitian Relevan 32
2.10. Penelitian Pengembangan 33
2.11. Model Pengembangan 34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 36
3.1 Metode Penelitian 36
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 36
3.3 Subjek Penelitian 37
3.4 Prosedur Penelitian 37
3.4.1 Analysis (Menganalisis) 38
3.4.2 Design (Mendesain) 38
3.4.3 Development (Mengembangkan) 39
3.4.4 Implementation (Melaksanakan) 39
3.4.5 Evalution (Evaluasi) 39
3.5. Teknik Pengumpulan Data 41
3.5.1 Studi Pustaka 41
3.5.2 Wawancara 41
3.5.3 Angket 42
3.6 Teknik Analisis Data 47
3.6.1 Analisis Data Lembar Validasi 47
3.6.2 Analisis Data Tes Hasil Belajar 48

BAB IV PEMBAHASAN 49
4.1 Hasil Penelitian 49
4.1.1 Diskripsi Prosedur Penelitian 49
4.1.1.1 Analysis (Analisis) 49
A. Analisis Kurikulum 49
B. Analisis Materi 52
C. Analisis Karakteristik sarana dan prasarana sekolah 54
D. Analisis Karakteristik Siswa 54

4.1.1.2 Desain (Mendesain) 54
4.1.1.3 Development (Pengembangan) 58
A. Self Evaluation 58
B. Expert Review 61
C. Uji Coba Lapangan (Field Test Evaluation) 70
4.1.1.4 Evalluation (Evaluasi) 75

4.2 Pembahasan 78

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 83
5.1 Kesimpulan 83
5.2 Kritik/Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 87

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Kisi-kisi Instrumen Validasi ahli Desain Media 42
Tabel 2 : Kisi-kisi Instrumen Validasi ahli Bahasa..... 43
Tabel 3 : Kisi-kisi Instrumen Validasi ahli Materi..... 44
Table 4 : Kategori Tingkat Kevalidan LKPD Interaktif 48
Tabel 5 : Kriteria Tingkat gain..... 49
Tabel 6 : Standar Kompetensi K13 50
Tabel 7 : Daftar Perubahan Tampilan Media *Self Evaluation* *58*
Tabel 8 : Daftar Nilai Validasi Materi 62
Tabel 9 : Daftar Nilai Validasi Bahasa 62
Tabel 10 : Daftar Nilai Validasi Desain Media 63
Tabel 11 : Saran ahli/ekspert media..... 64
Tabel 12 : Daftar Perubahan Tampilan Setelah *expert riview* *66*
Tabel 13 : Daftar Hasil Pretest dan postest 71
Tabel 14 : Daftar perbandingan nilai pretest dan postest 71
Tabel 15 : Hasil Rekapitulasi Pretest Peserta Didik 75
Tabel 16 : Hasil Rekapitulasi Posttest Pesert Didik..... 76
Tabel 17 : Lembar Hasil Observasi Peserta Didik..... 77

DAFTAR GAMBAR

2.1 Model Pengembangan *ADDIE* 35
3.1 Langkah Umum Desain Pembelajaran *ADDIE* 37
3.2 Gambar Diagram Alur Prosedur Pengembangan LKPD Interaktif 40
4.1 Peta Konsep Materi 53
4.2 *Flowchart* Kompetensi 56
4.3 *Flowchart* Materi 56
4.4 Flowchart LKPD 57
4.5 Flowchart Evaluasi 57
4.6 Pelaksanaan pretest X IPA 1 74
4.7 pelaksanaan Postest X IPA 1 74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 *RPP Materi Peninggalan Kebudayaan Kerajaan Sriwijaya* 88

Lampiran 2 Perolehan nilai Postest dan Pretest 98

Lampiran 3 Nilai sikap Peserta Didik 100

Lampiran 4 Perbaikan LKPD Interaktif 101

Lampiran 5 Lembar Validasi Materi.....105

Lampiran 6 Surat keterangan Validasi Materi 108

Lampiarn 7 Lembar Validasi Pedagogik/Bahasa.....109

Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Bahasa 110

Lampiran 9 Lembar Validasi Desain Media 113

Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian 115

Lampiran 11 Hasil Pretest Peserta Didik 116

Lampiran 12 Hasil Posttest Peserta Didik 126

Lampiran 13 Kartu Perbaikan Hasil Seminar 135

Lampiran 14 Surat Keterangan Perpanjangan Pembimbing 138

Lampiran 15 Halaman Pengesahan Dosen Pembimbing I dan II 139

Lampiran 16 Surat Keterangan perbaikan skripsi 140

Lampiran 17 Surat Izin Mengikuti Ujian Akhir.....141

Lampiran 18 Gambar Kegiatan Pembelajaran 142

ABSTRACT

This study entitled The Development of Students' Worksheet by Using Macromedia Flash Pro 8 Program on History Lesson in the Tenth Grade of Senior High School. The objectives of this study was to develop the learning product of students' worksheet by using Macromedia Flash Pro 8 program on history lesson in the tenth grade of Senior High School. The research question of this study was how to develop the students' worksheet based Macromedia Flash Pro 8 Program for learning history lesson in the tenth grade of Senior High School which is valid and effective. This study was conducted by using ADDIE model (*analysis, design, development, implemention, and evaluation)*. The data was collected by using a validation sheet and an achievement test. The interactive validation of Students' Worksheet was obtained that the material aspects validation value was 4.25 (valid), language aspects was 4.50 (very valid), and media aspects was 3.70 (valid). In the pilot phase of *a field test* of the interactive effectiveness of Students' Worksheet, it was obtained that the average value of *the N-gain* was 0.77 (high). The results of the study entitled The Development of Students' Worksheet by Using Macromedia Flash Pro 8 Program with the inheritance of Sriwiijaya Kingdom of Karang Anyar archaeological site in Palembang city as the teaching material has filled the valid and effectiveness criteria.

Keywords: *Research Development, Students' Worksheet, Interactive, validity and effectiveness*

Approved by

Advisor I,

Dr. L. R Retno Susanti, M.Hum.
NIP.196305021988032003

Advisor II,

Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP.196901011993022001

Certified by,
The Head of the Study Program,

Drs. Alian Sair, M.Hum
NIP.195803011986031004

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Program *Macromedia Flash Pro 8* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sekolah Menengah Atas. Tujuan Penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Produk pembelajaran LKPD Menggunakan Program *Macromedia Flash Pro 8* pada mata pelajaran sejarah kelas X Sekolah Menengah Atas. Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan LKPD berbasis Program *Macromedia Flash Pro 8* untuk pembelajaran sejarah kelas X Sekolah Menengah Atas yang valid dan efektifitas. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE *(analysis, design, development, implemention, evaluation)*. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar validasi dan tes hasil belajar. Validasi LKPD interaktif diperoleh nilai validasi aspek materi adalah 4,25 (valid), aspek bahasa sebesar 4,50 (sangat valid) dan aspek media sebesar 3,70 (valid). Pada uji coba tahap *field test* terhadap keefektifan LKPD Interaktif diperoleh rata-rata nilai *N-gain* sebesar 0,77 (tinggi). Hasil penelitian ini dengan judul Pengembangan LKPD Menggunakan Program *Macromedia Flash Pro* 8 dengan materi peniggalan kebudayaan Kerajaan Sriwijaya Situs Karang Anyar di Kota Palembang ini telah memenuhi kriteria valid dan efektifitas.

Kata kunci : *Penelitian Pengembangan, Lembar Kerja Peserta Didik, Interaktif, kevalidan, dan efektifitas*

Disetujui

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum	**Dra. Sani Safitri, M.Si**
NIP.196305021988032003	**NIP.196901011993022001**

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Drs. Alian Sair, M.Hum
NIP.195803011986031004

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman globalisasi sekarang ini pendidikan dan pembelajaran di Indonesia mengalami perkembangan seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Keberadaan teknologi memudahkan manusia untuk memperoleh informasi di semua bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang sering digunakan yaitu Teknologi Berbasis *Internet Cominication Tecnology* Atau sering disebut ICT. ICT (*Internet Comunication Tecnology)* dapat dikatakan sebagai sumber informasi yang yang hampir tidak terbatas, sehingga Pembelajaran Berbasis ICT sering dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Sehingga ICT selalu digunakan sebagai Media bantu dalam pembelajaran di Sekolah. Sehingga pembaharuan di dunia pendidikan selalu berkembang seiring perkembangan Teknologi. Pembaharuan dalam pendidikan merupakan suatu upaya sadar yang sengaja dilakukan dengan tujuan memperbaiki praktek pendidikan dengan bersungguh-sungguh (wijaya, 1988:33).

Dalam rangka untuk mencapai tujuan tersebut maka pemerintah menggunakan seluruh komponen yang ada untuk mewujudkan tujuan pendidikan, salah satu langkah yang dapat kita lakukan ialah memanfaatkan perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi yang ada saat ini. Perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi yang semakin pesat dapat dimanfaatkan pada bidang pendidikan dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan ialah dengan cara melalui perbaikan proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana seorang guru sebagai penyampai atau pengantar pesan dan siswa diposisikan sebagai penerima pesan. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang dilakukan oleh guru untuk membimbing para siswa yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (sanjaya, 2008:205).

Belajar dan pembelajaran memiliki konsep yang berbeda namun saling berkaitan. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Sebagaimana diungkapkan oleh Witherington (1952). “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Jadi setiap perubahan yang terjadi dalam kepribadian yang dimanesfestasikan sebagai pola respon berupa keterampilan, sikap, pengetahuan serta kecakapan merupakan hasil dari proses belajar yang diberikan pada siswa. Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id – ego -super ego*) dengan lingkunganya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori (Sardiman, 2011:22).

Sedangkan pembelajaran berkaitan dengan komunikasi timbal balik antara siswa dengan guru. “Pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa yang telah dirancang oleh guru melalui usaha yang terencana melalui prosedur atau metode tertentu agar terjadi proses perubahan perilaku secara komperhensif” (Asep Herry Hernawan, 2007: 3). Keterkaitan antara dua konsep ini yaitu upaya guru merencanakan kegiatan belajar untuk siswa dengan memfasilitasi agar siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan perilaku pada diri siswa. Perubahan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Muhammad Rohman (2013:68) perubahan yang terjadi memiliki karakteristik: (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat sinambung dan fungsional; (3) tidak bersifat sementara; (4) bersifat positif dan aktif; (5) memiliki arah dan tujua; dan (6) mencakup seluruh aspek perubahan tingkah laku, yaitu pengetahuan, sikap, dan perbuatan.

Merujuk pada karakteristik tersebut, aktivitas belajar siswa merupakan suatu kegiatan yang menjadi ciri berlangsungnya suatu pembelajaran. Aktivitas ini tentunya melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa. Aktivitas yang mudah teramati dalam pembelajaran adalah aktivitas fisik berupa gerak motorik siswa seperti memperagakan sesuatu atau memperagakan suatu model. Aktivitas lain yang juga perlu mendapat perhatian yaitu aktivitas mental siswa. Aktivitas mental

ini juga dikatakan sebagai proses berpikir siswa berupa menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kekreatifan dalam pemecahan masalah. Meskipun tidak dapat diamati oleh indera, namun aktivitas mental ini menjadi ciri bagi siswa sudah atau belum memahami materi pembelajaran.

Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran, siswa dituntut untuk memadukan aktivitas fisik dan mental mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan perlu adanya suatu perangkat pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran tersebut. Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Lembar Kerja Siswa atau sering disebut dengan LKS atau LKPD (lembar Kerja Peserta Didik).

Keberadaan LKPD cetak atau biasa disebut pula dengan istilah Buku Kerja Siswa hingga saat ini masih sangat minimal dan belum efektif sebagai sarana pembelajaran, baik dari segi tampilan, isi maupun kepraktisannya. Untuk mengoptimalkannya baik dari segi tampilan maupun kualitas pembelajaran dibutuhkan transformasi yang berbasis konvergensi teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK). Dalam transformasi itu LKPD cetak bisa digantikan fungsinya dengan LKPD interaktif agar materi pelajaran bisa lebih hidup, lebih mendalam serta dapat meningkatkan daya inovasi dan menambah kreativitas siswa.

LKPD yang interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash Pro 8* adalah salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan gambaran-gambaran tentang peristiwa sejarah, peninggalan kebudayaan serta latihan soal-soal yang digolongkan menjadi media berbasis komputer karena untuk menjalankannya diperlukan komputer yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi.

Untuk memenuhi tuntutan tersebut maka diperlukan sebuah pengembangan LKPD yang bisa menumbuhkan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, serta inovatif dan menyenangakan. Dengan cara memadukan LKPD menggunakan program *macromedia flash Pro 8*. Dengan memadukan LKPD sebagai media cetak dengan program *macromedia flash Pro 8* guru dapat membrikan pengajaran yang aktif, kreatif, serta inovatif dan menyenangkan. Program Macromedia Flash Pro 8 merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi interaktif, animasi dua dimensi, video clip, company profile, persentasi, web animasi dan animasi lainnya sesuai kebutuhan kita.

Pada mata pelajaran Sejarah penggunaan LKPD masih sangat jauh dari harapan. LKPD hanya difungsikan guru sebagai pembantu dalam kegiatan pemebelajaran di dalam kelas belum diterapkan sepenuhnya. Sehingga peran LKPD yang semestinya berisi petunjuk langkah-langkah yang harus dilakukan oleh siswa untuk mengerjakan suatu tugas, dan berperan membantu siswa dalam memadukan aktivitas fisik dan mental mereka selama proses pembelajaran tidak terjadi sebagai mana mestinya. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran dikelas khususnya pada mata Pelajaran Sejarah kurang menyenangkan dan dianggap membosankan. Serta materi LKPD yang belum mengangkat materi sejarah kelokalan suatu daerah sehingga siswa hanya diberikan materi yang sama.

Sejarah yang bersifat kelokal perlu dimasukan kedalam LKPD supaya siswa tidak hanya belajar mengenai pengetahuan sejarah nasional namun juga bisa mengetahui sejarah local yang ada didaerahnya. Pemilihan *program Macromedia Flash Pro 8* dalam LKPD yang berisi materi peninggalan kebudayaan Kerajaan Sriwijaya di situs karang anyar merupakan kombinasi yang cocok antara LKPD dan *program Macromedia Flash Pro 8* yang digunakan, dengan kombinasi yang baik ini diharapkan nantinya dapat menghasilkan suatu produk yang dapat bermanfaat dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap awal penelitian dilakukan analisis kebutuhan untuk mempertimbangkan apakah memang diperlukan LKPD interaktif. Pertanyaan tersebut tidak dapat dijawab dengan perkiraan atau dijawab berdasarkan atas

sasaran orang lain, sebab setiap lembaga menentukan teknologi pembelajaran sendiri yang berbeda satu sama lain, sehingga perlu diadakan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yang dilakukan dimulai dari analisis kurikulum, analisis materi, analisis teknologi dan juga analisis kondisi sekolah. Pemilihan sekolah untuk uji coba produk didasarkan pada sekolah yang memiliki sarana dan prasarana laboratorium komputer. Dari hasil analisis tersebut barulah dapat disimpulkan untuk penggunaan LKPD interaktif pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Indralaya, kebanyakan siswa merasa kesulitan untuk mempelajari dan memahami serta mengerjakan soal yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) khususnya pada pembelajaran sejarah. Untuk itu, maka diperlukan LKPD yang terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat mengurangi kesulitan siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukkan yaitu dengan mengkaitkan pembelajaran sejarah dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, siswa dianggap berhasil dalam belajar apabila mampu mengingat banyak fakta dan mampu menyampaikan kembali fakta-fakta tersebut kepada orang lain atau menggunakannya untuk menjelaskan suatu peristiwa berdasarkan analisis serta siswa bisa menjawab soal-soal sejarah dengan penuh gambaran tentang peristiwa.

Hal ini terlihat dari hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Maret 2016 yang berlokasi di SMA Negeri 1 Indralaya, peneliti melakukan wawancara dengan Guru Sejarah Di SMA tersebut dalam perihal analisis kebutuhan untuk bahan penelitian. dan didapat bahwa Media Pembelajaran yang berbasis Multimedia sangat membantu dalam pembelajaran di kelas. Menurut Guru Sejarah yaitu Ibu Dewi bahwa dengan menggunkan Media berbasis Multimedia dapat menubuhkan aktivitas belajar siswa sebesar 25%. Sehingga dengan hasil pra-penelitian ini peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu dengan memadukan LKPD dengan program *Macromedia Flash Pro 8* yang berbentuk Media Ajar interaktif, pengembangan LKPD dengan Program *Macromedia Flash Pro 8* perlu dikembangkan karena guru sejarah hanya menggunakan LKPD yang sudah

disediakan pada buku teks sebagai bahan kerja siswa selama kegiatan pembelajaran. Guru Sangat Berharap apabila ada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Multimedia Interaktif sehingga bisa mempermudah proses pembelajaran Sejarah dikelas.

Terlebih LKPD sejarah tersebut belum ada yang mengangkat materi sejarah lokal. Siswa sepenuhnya belum mengetahui sejarah lokal yang ada di sumsel termasuk lokasi dari situs karang anyar. Padahal LKPD tersebut sebenarnya bukanlah LKPD yang benar-benar secara maksimal membantu siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif menuangkan ide-idenya serta memadukan aktivitas fisik dan mental mereka dalam proses pembelajaran, karena hanya menyajikan soal-soal latihan untuk dijawab oleh siswa secara tertulis saja. Masih sangat minim LKPD yang secara kreatif dirancang oleh masing-masing guru dengan tujuan untuk mengkolaborasikan aktivitas fisik dan mental siswa dalam proses pembelajaran. Masih banyak yang mengeluhkan bahwa LKPD hanya berisi latihan soal-soal untuk dikerjakan siswa pada saat jam-jam kosong atau sebagai tugas PR yang harus dikerjakan siswa di rumah. Namun, seharusnya LKPD tidak hanya selalu berisi latihan soal. Latihan soal yang disajikan dalam LKPD tersebut lebih tepatnya merupakan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan kognitif siswa saja. Dari permasalahan yang ditemukan tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, proses pembelajaran terkesan monoton, dan keberhasilan pembelajaran menjadi rendah.

Supaya proses pembelajaran di kelas lebih Interaktif maka diperlukan suatu pengembangan LKPD sebagai wadah sumber belajar siswa yang memadukan semua aktivitas belajar siswa dengan membuat LKPD berbentuk Intekatif mengunkan program *Macromedia Flash Pro 8* yang bisa membantu siswa belajar dengan aktif, kreatif, dan inovatif. Sebenarnya penelitian yang mengembangkan media dengan menggunakan *Program Macromedia Flash Pro 8* sudah pernah diteliti oleh Metrahultikultura dengan judul ‘’Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Program Macromedia Flash CS 8* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di Sekolah Menengah Atas’’ dengan membahas materi tentang situs goa

putri dan goa Harimau di Kabupaten OKU Baturaja. Namun disini peneliti sudah melakukan peninjauan terhadap penelitian tersebut sehingga terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian sebelumnya hanya berupa pengembangan media menggunakan *Macromedia Flash Cs 8* namun penelitian yang akan peneliti bahasa yaitu pengembangan LKPD menggunakan *Program Macromedia Flash Pro 8*.

Penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga pernah di teliti Oleh Elka Phia Herawati dengan Judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Untuk Pembelajaran Konsep Mol Di Kelas X SMA" walaupun pada penelitian ini menggunakan *Software iSpring* dan perbedaan dalam program studi yang berbeda namun pada penelitian ini tetap pada pengembangan LKPD (lembar Kerja Peserta Didik) dan menunjukan hasil yang valid, bahwa penggunaan LKPD dengan menggunakan teknologi Komputer (*Macromedia Flash Pro 8*) dikategorikan efektif dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada penggabungan LKPD dengan Program *Macromedia Flash Pro 8* pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berupa LKPD yang didalamnya berisi rangkaian kegiatan dan tugas-tugas yang harus dilakukan siswa dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas mengembangkan kekreatifan dalam pemecahan masalah serta pemahaman siswa berdasarkan pemahaman siswa masing-masing sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Penelitian ini diberi judul **''PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MENGGUNAKAN *PROGRAM MACROMEDIA FLASH PRO 8* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS''**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan agar penguraian dapat disampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Program *Macromedia Flash Pro 8* untuk pembelajaran Sejarah kelas X SMA yang Valid dan Efektivitas?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Program *Macromedia Flash Pro 8* untuk pembelajaran Sejarah kelas X SMA yang Valid Dan Efektivitas.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang diharapkan peneliti setelah penelitian dilaksanakan:

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah LKPD menggunakan Program *Macromedia Flash Pro 8* kelas yang dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam pembelajaran di kelas X.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah LKPD menggunakan Program *Macromedia Flash Pro 8* yang dapat digunakan untuk siswa sekolah menengah atas dalam proses pembelajaran.
3. Bagi lembaga terkait, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah contoh bagi pengembangan LKPD menggunakan Program *Macromedia Flash Pro 8* kelas X untuk Sekolah Menengah Atas yang dapat digunakan di masa yang akan datang.

4. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akker, J.V. 1999. *Design Aprproaches and Tools in Educatioan and Training*. Dordrecht: Kluwer Akademic Publisher.

Aqib, Z., Jaiyaroh, S., Diniati E., dan Khotimah, K. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. Instrumen Penilaian Tahap II Buku Teks Pelajaran Kimia SMA/MA.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. *(Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menegah*).

Dewi Salma Prawiradilaga.2009. *Prinsip Desain Pembelajara*n, Kencana Prenada Media Group.

Finkellstein, Ellen and Gurdy Leete. 2006. *Macromedia Flash 8 For Dummie*s. Published by Wiley Publishing, Inc. 111 River Street Hoboken, NJ 07030-5774

Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Prastowo, Andi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.

Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Sadiman, Arief, dkk.2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sardiman.2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.

Setyosari, Punaji.2013. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*.Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sigit, Bambang Joko. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. karya tulis ilmiah tingkat fakultas Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang Gedung Serbaguna FIP 2-3 April 2008.

Tegeh, I Made, dkk.2014.Model Penelitian Pengembanganan. Yogyakarta: Graha Ilmu

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. Jurnal : ISSN 1829-5282.

Trianto.2010. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif.* Jakarta: Kencana

Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Rajawali Pers

Widoyoko, S. E. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wijaya, A. 2004. Pemanfaatan Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Matematika SMP. Makalah disampaikan dalam Pelatihan Instruktur Matematika SMP Jenjang Dasar pada tanggal 1-23 Oktober 2004 di Yogyakarta.

Wiriatmadja, Rochiati. Pendidikan Sejarah di Indonesia: Perspektif Lokal, Nasional, dan Global. (Bandung: Historia Utama Press, 2002), xi + 336 hlm.

Waryanto, Nur Hadi. 2008. *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.* Makalah disampaikan pada tanggal 15 dan 21 Mei 2008 di SMK Muhammadiyah 3 Klaten.

Sumber Internet:

http://www.doubleddodewii.blogspot.co.id/2015/10/macam-macam-perangkat-pembelajaran.html (di akses pada tanggal 26 Jan. 16)

http://www.mathworksheets4kids.com ((di akses pada tanggal 26 Januari 2016 jam 13.00 WIB)

http://www.ypb97.com/2011/11/konsep-dasar-lembar-kerja-siswa-lks.html (di akses pada tanggal 26 Januari 2016 jam 13.00 WIB)

navelmangelep.wordpress.com/2012/04/01/penelitian-pengembangan-development-research