

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi faktor penting di era globalisasi ini, karena dengan pendidikan dapat memberikan bekal bagi seseorang untuk kehidupannya. Pendidikan resmi tingkat pertama dapat dimulai dari pendidikan sekolah dasar, maka sekolah dasar menjadi acuan untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Sekolah Dasar yang menjadi pendidikan tingkat pertama mulai dilakukan peningkatan dalam mutu pembelajarannya sebanding dengan perkembangan zaman.

“Pembelajaran Kurikulum 2013 (K13) dilaksanakan secara tematik terpadu berbasis *scientific*, yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam perkembangannya demi masa depannya (Pahrudin & Pratiwi, 2019: 5).”

K13 merupakan proses pendidikan yang memerlukan berbagai persiapan seperti perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dipersiapkan antara lain yaitu silabus, RPP, buku guru dan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Prastowo (2012: 204) dalam Siska *et al.* (2013) mengemukakan pengertian LKPD yaitu: LKPD merupakan suatu lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang harus dilaksanakan oleh peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik ini merupakan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dan memperkuat pemahaman materi

yang dipelajari (Atika & Mz, 2016 dalam Satiti *et al.*, 2021: 334). Hal tersebut diperkuat oleh Ulas *et al.* (2011) dalam Amelia & Muzakki, (2021: 218) yang menyatakan bahwa LKPD merupakan suatu lembar kerja yang sudah diupayakan untuk siswa agar tidak bosan saat kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

LKPD digunakan untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Secara garis besar LKPD merupakan salah satu sumber pengajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan melibatkan partisipasi peserta didik (Hardiyanti *et al.*, 2020 dalam Hidayati *et al.*, 2021: 89)

LKPD digunakan sebagai alat bagi guru maupun peserta didik. LKPD oleh guru digunakan sebagai bahan evaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, sedangkan oleh peserta didik digunakan sebagai tolak ukur pemahaman. LKPD sangat penting dikarenakan menjadi penunjang demi berhasilnya tujuan pembelajaran.

Cooperative learning adalah praktik pedagogis yang diakui. Awal penelitian pada tahun 1930-an dan 1940-an, ketika ahli teori sosial, filsuf, dan psikolog menemukan bahwa orang yang bekerja sama lebih efektif dan efisien dalam mencapai hasil yang sukses daripada mereka yang bekerja secara independen untuk mencapai tujuan yang sama. Penelitian tentang pengajaran yang menggunakan pembelajaran kelompok kecil telah berulang kali menunjukkan bahwa siswa tingkat menengah mengungguli mereka yang bekerja dalam pengaturan kelompok besar di bidang pengembangan pengetahuan,

keterampilan berpikir, keterampilan sosial, dan kepuasan (Mei & Doob, 1937; Kohn, 1992; Gilles & Adrian, 2003; Davidson & Major, 2014 dalam Jakavonytė-Staškuvienė *et al.*, 2021: 447).

Cooperative learning adalah teknik proses belajar yang menempatkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok terstruktur skala kecil sambil saling membantu dan menekankan nilai kerja sama daripada metodologi pengajaran tradisional yang berdasarkan persaingan. *cooperative learning* difasilitasi instruktur dan strategi yang berpusat pada instruksi kepada peserta didik, kelompok-kelompok kecil siswa yang terstruktur bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri dan belajar dari semua teman kelompok. karakteristik *cooperative learning* adalah mengajarkan siswa untuk meraih pencapaian bersama (Shah *et al.*, 2021: 261).

Hubungan interpersonal yang diciptakan oleh kerangka pembelajaran *cooperative learning* antar siswa membantu meningkatkan fisik, akademik, sosial, dan afektifnya keterampilan (Metzler, 2011 dalam Bores-García *et al.*, 2021: 147).

Teams Games Tournament (TGT) adalah tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras berbeda (Setianingrum & Azizah, 2021: 315).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya,

dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya aktivitas belajar siswa yang meningkat, tetapi juga hubungan sosial diantara siswa, sehingga proses pembelajaran dikelas akan menjadi menyenangkan. Pada akhirnya diharapkan dengan menerapkan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Mutiara, 2021: 2710).

Hasil wawancara kepada guru kelas IV di SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga mengenai LKPD yang digunakan dalam pembelajaran, diketahui hanya sebatas LKPD yang digunakan SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga tersebut disediakan oleh pemerintah, sedangkan guru belum pernah membuat LKPD pendamping dan belum pernah mengembangkan LKPD. LKPD yang tersedia hanya satu bentuk LKPD saja, maka dari itu peserta didik hanya menggunakan LKPD yang telah disediakan oleh pemerintah saja tanpa ada LKPD yang lain, ungkap guru kelas IV saat diwawancara. Selain LKPD yang minim, ditambah lagi kurangnya pemahaman peserta didik, LKPD yang digunakan kurang menarik. Peserta didik cenderung malas dalam mengerjakan LKPD yang telah di sediakan oleh guru, ujar guru kelas IV SD Negeri 3 Karangbawang.

Permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan demi pembelajaran yang lebih baik dan bermakna. Peserta didik belajar dengan lebih menyenangkan dan dapat memahami pelajaran dengan baik. Inovasi pembelajaran pada LKPD haruslah LKPD yang membuat peserta didik aktif, tanggung jawab dan belajar

bekerja sama. Salah satu alternatif model pembelajaran untuk mengembangkan LKPD adalah model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis ATONG.

Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) salah satu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar dengan menyenangkan. Slavin (2008: 167) menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai suatu kegiatan kompetisi yang dimaksudkan untuk merangsang siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya”. Pembelajaran dengan model ini menjadikan peserta didik terlibat secara langsung dalam pembelajaran, membuat peserta didik mendapat pengalaman belajar langsung sehingga dapat menggali pengetahuan dan mendapat penemuan-penemuan baru. Peserta didik yang belajar merasakan senang dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Muslim & Supriatna (2016: 3) dalam penelitian mengenai mata pelajaran PKN menuliskan bahwa model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis ATONG yaitu model pembelajaran yang memiliki karakteristik A(=amati), T(=tanya), O(=olah), N(=nalar), G(=gagas). Model pembelajaran ini dirasa cocok dalam perbaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) karena peserta didik diarahkan untuk memunculkan sikap-sikap tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Perlunya penyusunan LKPD pendamping dengan pendekatan model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG yang bertujuan meningkatkan peran aktif, tanggung jawab dan nilai-nilai kerjasama bagi siswa serta sebagai tolak ukur pemahaman dan kompetensi siswa bagi Guru.
2. LKPD hanya disediakan oleh pemerintah dan belum ada LKPD pendamping dengan pendekatan model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang dikaji pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. LKPD yang dikembangkan berdasarkan karakteristik Kurikulum 2013 berupa pembelajaran yang aktif dan berbasis ATONG.
2. LKPD yang dikembangkan merupakan LKPD Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk kelas 4 SD.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar uraian di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini yang dirumuskan adalah:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga ?
2. Bagaimana proses pengembangan LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga ?
3. Bagaimana validasi ahli terhadap kelayakan LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga ?
4. Bagaimana respon guru terhadap LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga ?
5. Bagaimana respon peserta didik terhadap LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui karakteristik pengembangan LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validasi ahli terhadap kelayakan LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru terhadap LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 di kelas IV Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk LKPD

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah LKPD Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk kelas IV SD dalam bentuk cetak. Produk LKPD menggunakan model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG disusun secara sistematis dan disertai dengan langkah yang jelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Spesifikasi produk dari pengembangan LKPD ini adalah sebagai berikut:

1. LKPD dicetak berwarna dengan ukuran panjang buku 29,7 cm dan lebar 21 cm.
2. Ukuran kertas yang digunakan adalah ukuran A4 yaitu $29,7 \times 21$ cm.
3. Judul pada cover adalah: “LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
COOPERATIVE TIPE TGT BERBASIS ATONG PADA TEMA 4
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD NEGERI 3
KARANGBAWANG”
4. Cover ditulis dengan menggunakan huruf *Schoolbell*, huruf *schoolbell* untuk Sub judul, dan *Calibri* untuk isi.
5. Bagian awal buku terdapat informasi terkait penulis dan sebagainya, kemudian kata pengantar untuk menjelaskan maksud dan tujuan disusunnya LKPD.
6. LKPD dilengkapi dengan langkah-langkah penggunaan LKPD dan pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG.
7. LKPD dilengkapi dengan Kompetensi Dasar.
8. Dilengkapi dengan ilustrasi dan gambar sebagai daya tarik bagi peserta didik.
9. Secara garis besar, LKPD berisi:
 - a. Cover LKPD
 - b. Informasi penulis buku dan sebagainya
 - c. Kata Pengantar
 - d. Daftar Isi
 - e. Langkah-langkah Penggunaan LKPD
 - f. Langkah-langkah Pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG
 - g. Kompetensi Dasar
 - h. Pembelajaran 3

- i. Daftar Pustaka
- j. Cover belakang

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian yang dapat diambil adalah:

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 dikelas IV Sekolah Dasar.
2. Membantu peserta didik dalam belajar memahami materi pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 dikelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan pengembangan LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG
3. Membantu peserta didik untuk belajar aktif dan menumbuhkan kreativitas melalui LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 dikelas IV Sekolah Dasar.

H. Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan LKPD Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk kelas 4 SD, antara lain:

1. LKPD Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru mengenai pemahaman peserta didik.
2. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.

3. Unsur-unsur dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

