

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian LKPD

Prastowo (2015: 203) dalam Mahisti & Lestari (2019: 124), pada umumnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) itu sama. LKPD maupun LKS merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pedoman Umum Pengembangan LKPD yang diungkap oleh Pendidikan Nasional (Diknas), definisi LKPD (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, dan tugas tersebut haruslah jelas kompetensi dasar yang akan dicapai.

LKPD maupun LKS merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. Widjajanti (2008: 1), menyatakan Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Astari (2017: 153), menyatakan LKS adalah lembar kerja yang berisi informasi dan perintah/instruksi dari guru kepada peserta didik

untuk mengerjakan suatu belajar dalam bentuk kerja, praktik, atau dalam bentuk penerapan hasil belajar untuk mencapai suatu tujuan.

Beberapa pendapat mengenai pengertian LKPD, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran LKPD tersebut berisi informasi dan perintah/instruksi dari guru kepada peserta didik untuk mengerjakan suatu kegiatan belajar untuk mencapai sesuatu tujuan.

b. Tujuan LKPD

Penyusunan LKPD pastinya memiliki tujuan tertentu. Prastowo (2015: 206) dalam Yamtiningsih *et al.* (2018: 309) menyatakan bahwa ada empat poin yang menjadi tujuan dalam penyusunan LKPD, antara lain:

- 1) Menyajikan LKPD yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- 3) Melatih kemandirian belajar peserta didik.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Tujuan penyusunan LKPD secara garis besar yaitu untuk memudahkan peserta didik untuk memahami materi melalui tugas yang telah disediakan dan memudahkan guru pula dalam memberikan tugas untuk melatih peserta didik untuk mandiri.

c. Fungsi LKPD

LKPD memiliki banyak fungsi, apalagi bila digunakan dalam pembelajaran. Djamarah & Zain, (2006: 108) menyebutkan fungsi LKPD sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Sebagai alat bantu untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian-pengertian yang diberikan pendidik.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik tetapi lebih aktif dalam pembelajaran.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada peserta didik.
- 6) Untuk mempertinggi mutu belajar mengajar, karena hasil belajar yang dicapai peserta didik akan tahan lama sehingga mata pelajaran mempunyai nilai tinggi.

Widjajanti (2008: 2) menjelaskan bahwa LKPD mempunyai beberapa fungsi diantaranya:

- 1) Alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar.
- 2) Dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan penghemat waktu penyajian suatu topik.
- 3) Dapat untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai peserta didik.
- 4) Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas.
- 5) Membantu peserta didik dapat lebih efektif dalam proses belajar mengajar.
- 6) Dapat membangkitkan peserta didik jika LKPD disusun secara mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mudah menarik perhatian peserta didik.
- 7) Dapat menumbuhkan kepercayaan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu.
- 8) Dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena peserta didik dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajarnya.

- 9) Dapat digunakan untuk melatih peserta didik menggunakan waktu seefektif mungkin.
- 10) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Fungsi LKPD dari beberapa pendapat diatas, dapat diambil secara keseluruhan yaitu sebagai bahan yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan lebih membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

d. Kriteria Kualitas LKPD

Terdapat tiga syarat mengenai kualitas LKPD, diantaranya syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Berikut penjelasan mengenai syarat tersebut menurut Hendro Darmodjo & Jenny R.E. Kaligis (1992 : 41-46) dalam Widjajanti (2008: 3), yaitu:

1) Syarat Didaktik

Syarat didaktik pada LKPD, menekankan proses untuk menemukan suatu konsep, melalui berbagai media serta kegiatan peserta didik. Syarat didaktik dalam LKPD diantaranya yaitu: mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep, mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, dan moral pada diri peserta didik, dan pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi.

2) Syarat Konstruksi

Syarat konstruksi ialah syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan. Syarat konstruksi diantaranya yaitu: LKPD menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak, menggunakan struktur kalimat yang jelas, menyediakan ruang yang cukup untuk memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menulis maupun menggambar pada LKPD, mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya.

3) Syarat Teknis

Syarat teknis terbagi menjadi unsur yaitu: tulisan, gambar, dan penampilan. Berikut penjelasan menurut Hendro dalam Widjajanti (2008: 5), yaitu sebagai berikut:

a) Tulisan

Penelitian LKPD harus menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi agar tidak membingungkan peserta didik. Menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban peserta didik. Perhatikan perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar agar serasi.

b) Gambar

Gambar yang baik untuk LKPD adalah gambar yang dapat menyampaikan pesan atau isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD. Gambar harus bisa mewakili pesan atau materi yang ingin disampaikan dari LKPD dan tidak ambigu.

c) Penampilan

Penampilan sangat penting dalam LKPD untuk membuat kesan dalam pembelajaran akan lebih menarik, pertama anak akan terkesan pada penampilannya bukan isinya.

Berdasarkan penjelasan kriteria LKPD tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD yang berkualitas LKPD yang disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik. Penyusunan LKPD didasarkan pada SK, KI, dan KD pada kurikulum yang digunakan.

2. Model *Cooperatif Learning*

Solihatin & Rahardjo (2007: 5), metode pembelajaran dapat dibedakan dari beberapa pendekatan. Secara sederhana pendekatan (*approach*) lebih menekankan pada strategi dalam perencanaan, sedangkan metode (*method*) lebih menekankan pada teknik pelaksanaan dalam pembelajaran metode merupakan suatu cara untuk tujuan dalam konteks pembelajaran, pengguna metode pembelajaran dirancang oleh guru memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan.

Adawiyah *et al.* (2020: 4), pembelajaran lebih sering berpusat pada guru atau sering disebut *Teacher Centre Learning* sehingga siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Yang menyebabkan masih terdapat siswa yang hasil belajarnya rendah atau kurang memenuhi KKM.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Abidin (2014: 241), Solihatin & Raharjo (2009: 5), Slavin (2011: 4) dalam Afrina *et al.*, (2019: 50) menyatakan bahwa guru dapat mencoba berbagai metode agar siswa mau dan termotivasi untuk belajar misalnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur.

Khatimah *et al.* (2021) menyatakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning*, maka dalam penelitian ini metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*), metode ini lebih banyak aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Slavin, R E. (2008) menyatakan belajar kooperatif adalah sebagai berikut “*Cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates learning as well as their own*”.

Asma (2006: 11) dan Wilujeng (2013: 46) menjelaskan bahwa definisi dalam belajar kooperatif adalah siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok.

Isjoni (2009: 23), pembelajaran *cooperative* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan

belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Isjoni (2010: 15) dalam Machfud, (2018: 109), *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Beberapa definisi diatas, dapat dikatakan bahwa *Cooperative Learning* merupakan model pembelajar yang berbentuk kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang yang mengutamakan kerjasama kelompok dan bersifat heterogen.

Bennet dalam Isjoni (2009: 60-61) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran *cooperative* dengan kerja kelompok, yaitu:

- a. *Positive interdependence*, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.
- b. *Interaction face to face*, yaitu interaksi yang berlangsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantara siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.
- c. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok, sehingga peserta didik termotivasi untuk membantu temannya,

karena tujuan dalam pembelajaran *cooperative* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.

- d. Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.
- e. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat tercapai dalam pembelajaran *cooperative* adalah peserta didik belajar keterampilan dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat.

3. Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran yang membutuhkan tim, di dalam tim terdapat beberapa peserta didik dengan kemampuan beragam dan saling bekerja sama demi memenangkan permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), atau pertandingan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995) dalam Trianto *et al.* (2014: 131).

Fatmawati (2019: 46), pada pembelajaran TGT perwakilan siswa pada setiap kelompok akan berkompetisi dalam permainan. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Kelebihan pembelajaran TGT diperkuat oleh pernyataan Sulfemi & Setianingsih (2018: 11), tentang tujuan pembelajaran TGT bahwa diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Mawardi (2017: 61) dan Widhiastuti & Fachrurrozie (2014: 49) menyatakan bahwa metode *Teams*

Games Tournament lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok. Model pembelajaran TGT akan mampu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari karena permainan akademik yang dialami siswa pada turnamen berfungsi sebagai *review* untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelum siswa menjalani ujian individu.

Slavin (2008: 166-185) diperkuat Solihah (2016: 48) menyatakan bahwa di dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ada beberapa komponen utama yaitu

a. Presentasi Kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya Presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

c. *Game*

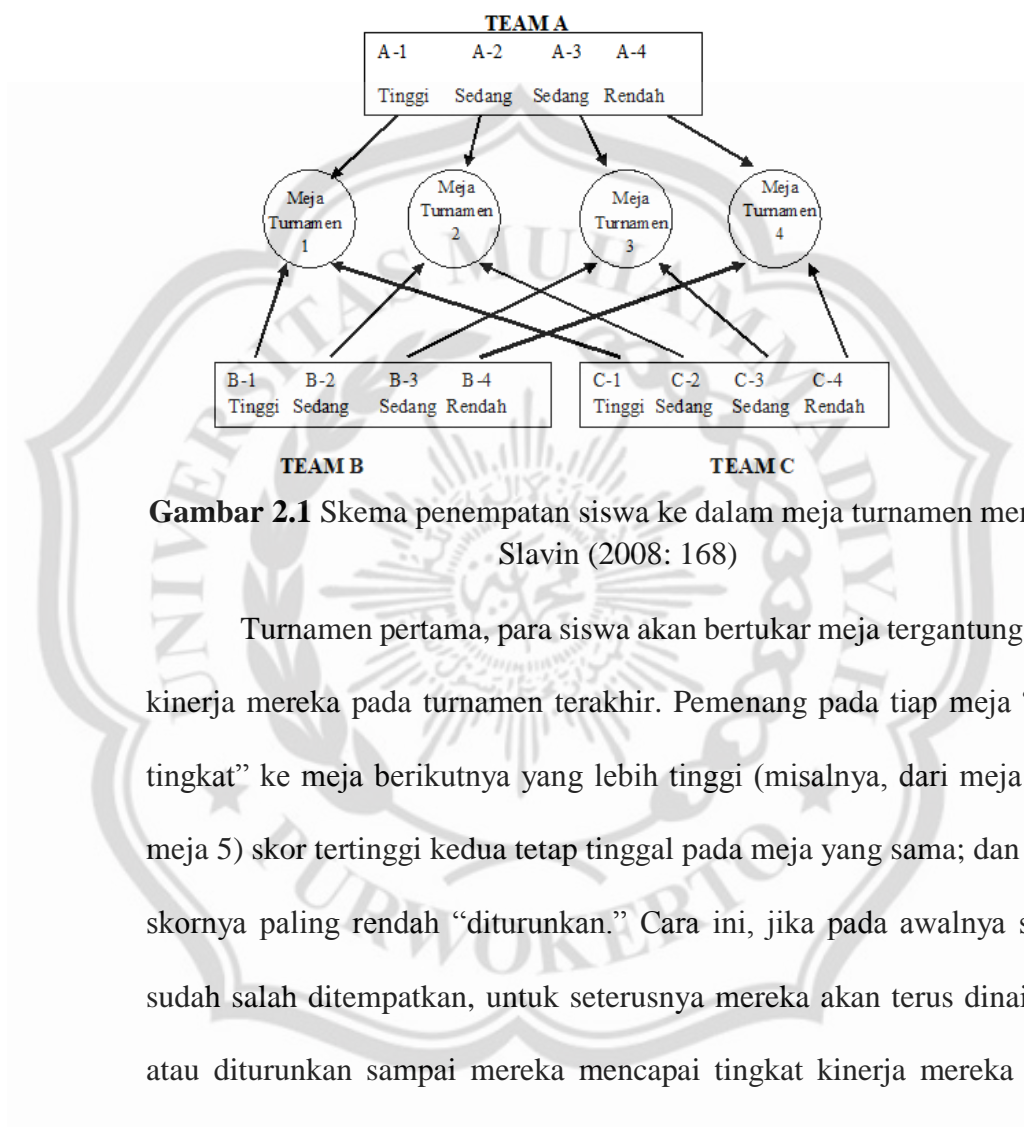
Game terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga peserta didik berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para peserta

didik dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Ilustrasi turnamen dapat dilihat pada **Gambar 2.1**.



Gambar 2.1 Skema penempatan siswa ke dalam meja turnamen menurut Slavín (2008: 168)

Turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5) skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan.” Cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

e. Rekognisi Tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati

bersama. Ada 3 tingkatan penghargaan yang berdasarkan pada skor rata-rata tim yaitu:

Tabel 2.1 Penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim (Slavin: 2008:175)

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Pembelajaran menggunakan TGT baik untuk melatih peserta didik dalam mengukur kemampuannya dalam pemahaman materi, hal ini dikarenakan peserta didik banyak bermain menjawab soal. Peserta didik juga lebih memahami materi karena dalam permainan diharuskan menjawab soal yang berkaitan dengan materi sehingga peserta didik diharuskan memperhatikan materi demi menjawab soal yang nanti akan muncul. Peserta didik juga menjadi berlatih untuk bersaing secara sehat dan membuat dirinya termotivasi untuk menjadi tim yang terbaik.

4. Strategi Pembelajaran ATONG (Amati, Tanya, Olah, Nalar, Gagas)

Strategi pembelajaran ATONG merupakan pengembangan dari pendekatan *Scientific* yang di dalamnya terdapat aktivitas siswa dalam melakukan suatu penemuan (Wulandari *et al.*, 2020: 39). Pembelajaran berbasis ATONG menekankan kepada aktivitas dan keaktifan peserta didik, sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran (Muslim & Setyaningsih, 2019: 124). Strategi pembelajaran ATONG dapat menjadi stimulan bagi peserta didik untuk berpikir kritis sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurrokhman *et al.*, (2020: 13).

Menciptakan pembelajaran yang tepat, kritis, dan inovatif salah satunya adalah dengan pembelajaran *Problem Solving* dan ATONG. Keduanya tidak pernah terpisah namun merupakan satu langkah yang terintegrasi. *Problem solving* diawali dengan masalah nyata sehari-hari sedangkan ATONG merupakan pembelajaran yang dipolakan dengan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi (Sayekti, 2018 dalam Purwati, 2019: 25).

Muslim (2016: 04) dalam Muslim (2020: 17) mengemukakan ATONG sebagai inovasi model pembelajaran yang selalu memolakan untuk A (Amati), T (Tanya), O (Olah), N (Nalar), dan G (Gagas). Model ini dijabarkan sebagai berikut:

a. A (Amati)

Amati artinya yaitu peserta didik dipolakan untuk mengamati segala sesuatu yang muncul dalam pembelajaran. Pengamatan dilakukan agar dapat memahami materi yang disampaikan. Kegiatan mengamati juga dapat berupa mengamati sikap dan perilaku.

b. T (Tanya)

Tanya dalam pembelajaran yaitu mengindikasikan bahwa peserta didik berpikir. Karena kegiatan mengamati, maka akan timbul materi yang dirasa kurang dipahami sehingga menimbulkan suatu pertanyaan. Kegiatan bertanya sangat mendukung perkembangan peserta didik untuk melatih keberanian.

c. O (Olah)

Olah yaitu mengolah materi yang disampaikan guru. Mengolah dan memilah materi-materi mulai dari yang mudah sampai yang sulit. Mengolah juga dapat berupa mengolah pertanyaan yang muncul dalam pembelajaran dan jawabannya. Mengolah jawaban dari segala pertanyaan.

d. N (Nalar)

Nalar merupakan kegiatan yang penting dalam pembelajaran. Menalar materi yang dipresentasikan guru. Menalar juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis disini dikarenakan peserta didik berarti memproses sesuatu dan memilah materi yang disampaikan.

e. G (Gagas)

Gagas yaitu setelah mengamati, mengolah dan menalarnya, banyak bermunculan pertanyaan kemudian mendapatkan jawaban. Peserta didik menjadi memiliki gagasan masing-masing, namun tergantung rasa percaya diri dari masing-masing peserta didik yang mau menyampaikan gagasan secara lisan maupun tertulis.

Penjabaran di atas memberikan gambaran bahwa model pembelajaran ATONG memuat hal-hal yang penting peserta didik. Sikap-sikap yang muncul dalam ATONG mewakili dari setiap hal yang seharusnya peserta didik lakukan. Sehingga dengan penerapan ATONG dalam pembelajaran akan lebih mengembangkan diri peserta didik.

Pengembangan LKPD yang akan dikembangkan dimaksudkan untuk memunculkan ATONG, yaitu Amati, Tanya, Olah, Nalar, dan Gagasan dalam

langkah-langkah pembelajarannya. Langkah pembelajaran dalam LKPD yang akan dikembangkan merupakan langkah pembelajaran TGT, maka dari itu dalam setiap langkah TGT membuat peserta didik memunculkan ATONG minimal satu poin. Setiap langkah dalam TGT jika sudah memunculkan ATONG minimal satu poinnya, maka LKPD yang dikembangkan berhasil mencapai tujuannya.

5. Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG (Amati, Tanya, Olah, Nalar, Gagas)

Inovasi pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh Muslim & Supriatna (2016: 3) menyatakan bahwa:

“Salah satu alternatif model pembelajaran yaitu model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG, dimana peserta didik dipolakan untuk A (Amati) terhadap semua situasi belajar, T (Tanya) pada setiap masalah muncul, lalu O (Olah) atas jawaban dari pertanyaan, kemudian N (Nalar) untuk diteruskan sampai pada G (Gagas) suatu ide atau inovasi baru”

Penelitian di atas berhasil mengembangkan perangkat pembelajaran PKN model *Cooperative* tipe TGT Berbasis ATONG yang membantu peserta didik dalam meningkatkan aktivitas belajar.

LKPD yang akan dikembangkan yaitu TGT berbasis ATONG dengan lebih spesifik lagi dalam menyentuh ranah urutan TGT, jadi di dalam TGT nantinya di dalam langkah-langkahnya terdapat unsur ATONG. Di dalam langkah Presentasi Kelas peserta didik dipolakan untuk mengamati, menanya ataupun menalar apa saja yang telah guru presentasikan. Contoh yang lainnya misalkan dalam langkah Tim memuat ATONG seperti Nalar dan Gagas, mengusahakan peserta didik memunculkan muatan tersebut.

Langkah - langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) secara praktis mengutip dari Muslim (2020: 21) adalah sebagai berikut :

- a. Pelajaran di awali dengan memberikan pelajaran oleh guru.
- b. Diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).
- c. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara.
- d. Siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen dapat diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan permainan.
- e. Siswa mengikuti permainan (*game* akademik) untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang memperoleh nilai tinggi akan mendapatkan rekognisi (penghargaan).
- f. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan

Tahapan langkah tersebut diimplementasikan dalam penggunaan LKPD pendamping sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

6. Tahap Pengembangan LKPD

Pengembangan LKPD perlu diperhatikan dalam hal penggambarannya sehingga akan tercipta LKPD yang baik. Prastowo (2015: 216) dalam Munandar (2016: 18) menyatakan bahwa dalam rangka mengembangkan LKPD yang bermanfaat dalam pembelajaran, maka perlu memperhatikan desain pengembangan dan langkah-langkah pengembangannya, antara lain:

a. Menentukan desain Pengembangan LKPD

1) Ukuran

Gunakanlah ukuran yang dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang telah ditetapkan. Apabila guru menginginkan peserta didik untuk mampu membuat bagan alur, maka ukuran LKPD yang dapat mengakomodasi hal ini adalah A4 (kuarto).

2) Kepadatan halaman

Halaman yang terlalu padat akan mengakibatkan peserta didik sulit memfokuskan perhatian, sehingga LKPD harus diusahakan tidak terlalu dipadati dengan tulisan. Jarak spasi pada halaman LKPD perlu diperhatikan agar tidak terlalu rapat namun dapat mewakili materi yang dapat disampaikan secara utuh agar siswa dapat memahami isi LKPD dengan baik.

3) Penomoran

Panorama dapat membantu peserta didik, terutama bagi yang kesulitan untuk menentukan mana judul, mana Subtema, dan mana anak sub judul dari materi yang diberikan dalam LKPD. Hal ini akan membantu peserta didik untuk memahami materi secara keseluruhan.

4) Kejelasan

Pastikan bahwa materi dan instruksi yang telah diberikan dalam LKPD dapat dengan jelas dibaca oleh peserta didik. Sesempurna apapun materi yang telah disiapkan, tetapi jika peserta didik tidak mampu membacanya dengan jelas, maka LKPD tidak akan memberi hasil yang maksimal. Perlu dipastikan bahwa cetakan halaman yang satu tidak menembus ke halaman sekitarnya.

b. Langkah-langkah Pengembangan LKPD

1) Menentukan tujuan pembelajaran

Penentuan desain LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran merupakan analisa dari silabus dan materi dari literatur yang digunakan sebelumnya. Tujuan pembelajaran harus tercantum secara lengkap dalam LKPD sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai pada akhir pembelajaran.

2) Pengumpulan materi

Menentukan tugas dan materi apa saja yang akan dimasukkan dalam LKPD. Materi dan tugas tersebut harus sejalan dengan tujuan

pembelajaran. materi yang dimuat dalam LKPD dapat dikembangkan sendiri ataupun memanfaatkan materi yang sudah ada.

3) Penyusunan elemen dan unsur-unsur

Pada bagian ini, saatnya mengintegrasikan desain (hasil dari langkah pertama) dengan tugas (sebagai hasil dari langkah kedua). Tugas yang ada dalam LKPD harus memiliki hubungan dengan tujuan dari pembelajaran pada tahap pendefinisian. Tugas bertujuan untuk mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4) Pemeriksaan dan penyempurnaan

Guru perlu melakukan pengecekan kembali terhadap LKPD yang sudah dikembangkan. Ada empat variabel yang perlu dicermati sebelum LKPD dibagikan kepada peserta didik, antara lain:

- a) Kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran yang berangkat dari kompetensi dasar. Pastikan bahwa desain yang telah ditentukan dapat mengakomodasi tujuan pembelajaran.
- b) Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran. Pastikan materi yang dimasukkan dalam LKPD (baik materi yang dikembangkan sendiri maupun materi yang didapat dari bahan yang sudah ada) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan.
- c) Kesesuaian elemen atau unsur dengan tujuan pembelajaran. pastikan bahwa tugas dan latihan yang kita berikan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

- d) Kejelasan penyampaian. Pastikan apakah LKPD mudah dibaca dan tersedia cukup ruang untuk mengerjakan tugas yang diminta.

Tahap pengembangan LKPD secara garis besar dapat disimpulkan bahwa tahap pertama yang harus dilakukan yaitu menentukan desain LKPD sesuai kebutuhan pembelajaran. selanjutnya, menentukan tujuan pembelajaran karena tujuan pembelajaran sangat penting untuk memperlancar proses pembelajaran. kemudian barulah mengumpulkan materi sesuai tujuan yang telah ditentukan, dan terakhir dilakukan pemeriksaan agar LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran.

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengacu kepada beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Andari dan Eva Komsiatun (2018) yang berjudul “Pengembangan LKS berbasis pendekatan *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan kemampuan Matematis Siswa”. LKPD ini dikembangkan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Pengembangan LKPD berbasis *RME* ini meliputi kegiatan pembuatan *prototype* LKS berbasis *RME* menggunakan *Microsoft Office Word 2007*, pembuatan instrumen soal, validator (ahli dan praktisi), revisi, uji coba, dan revisi akhir. Uji coba dilakukan pada kelas V SD di kabupaten Madiun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Astari (2017) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD kelas IV”. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Dick and Carey*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa SD Negeri 064036 Medan kelas IV. Sedangkan objek penelitian ini adalah LKS berbasis pendekatan Realistik. Instrument yang digunakan antara lain lembar validasi LKS, lembar validasi tes hasil belajar, tes hasil belajar dengan angket respon peserta didik. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) validasi ahli materi, bahan, media, dan desain pembelajaran menyatakan bahwa LKS yang dikembangkan layak dengan kategori sangat valid, dan (2) berdasarkan uji coba I dan II, LKS dapat dinyatakan efektif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nana Sepriyanti dan Evi Mega Putri (2018) dengan judul “*Mathematica Learning Devides Development bassed on Realistic Mathematica on Probability*”. Penelitian ini memodifikasi model pengembangan dengan menyederhanakan model pengembangan uji terbatas untuk tingkatan perkembangan dari pertimbangan biaya dan waktu.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmatun Nurul Afifah (2015), “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Metode Percobaan”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R & D) yang meliputi beberapa tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain LKS, validasi

LKS oleh pakar, uji coba skala kecil, revisi LKS, uji coba skala besar, revisi LKS, dan LKS final (berupa LKS yang siap digunakan pada kelas pemakaian).

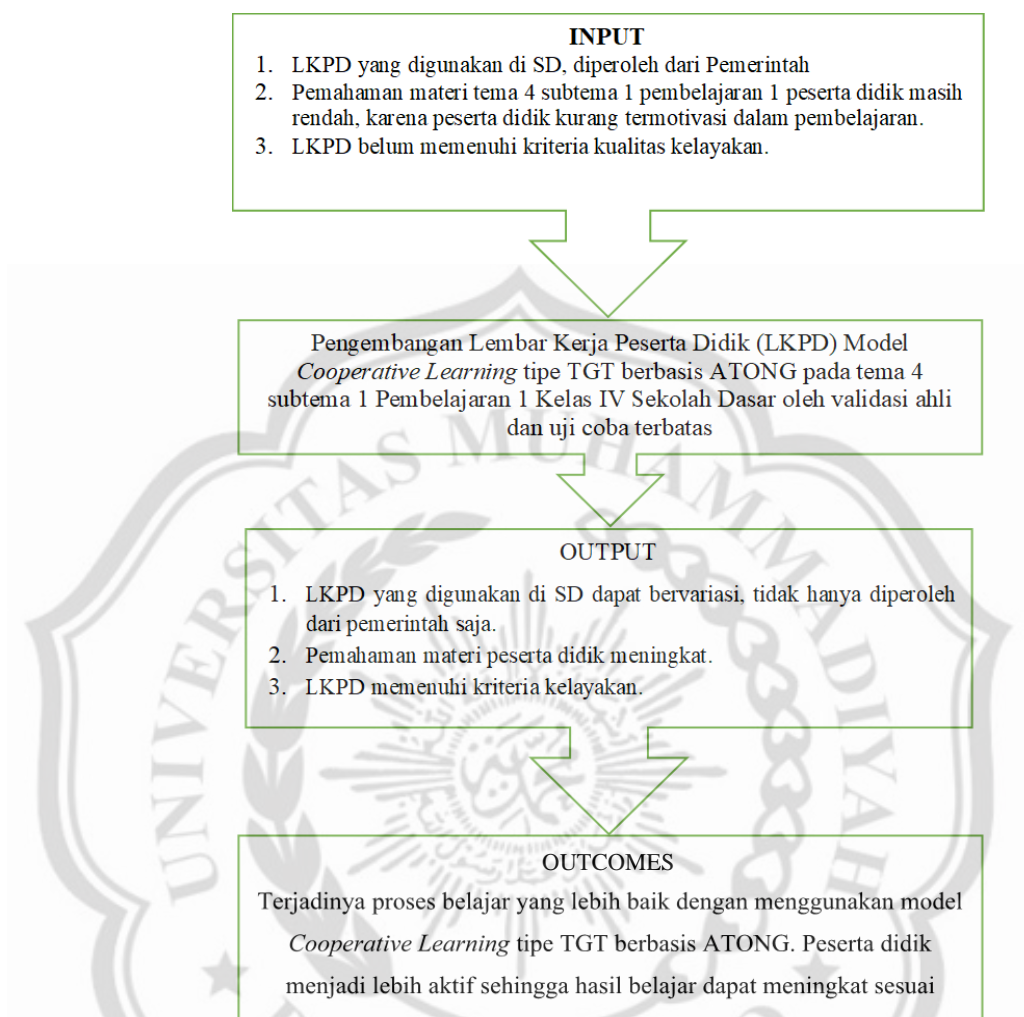
5. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Oktavia Kurnia Ningtyas (2015) tentang “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Metode Percobaan. Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian kualitas media rata-rata skor 91% memiliki kriteria baik sekali. Hasil kualitas materi ditinjau dari aspek isi menurut ahli materi dengan rata-rata skor 88,5% memiliki kriteria baik sekali. Rata-rata hasil evaluasi kelas kontrol memiliki kriteria cukup yaitu 65,45 % dan rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen memiliki kriteria baik sekali yaitu 85,96 %.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Sarah Devi Muharromah (2021) tentang “Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Mengurangi Dominasi Peserta Didik”. Metode yang digunakan dalam penelitian 4D tanpa *disseminate* karena pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan kondisi saat ini yang mengharuskan seluruh kegiatan dilaksanakan secara *online*. Kevalidan LKPD menggunakan metode validasi ditinjau dari penilaian Dosen ahli pendidikan dan Dosen materi melalui instrumen berupa lembar validasi. Hasil dari penelitian ini adalah sangat valid dengan skor rata-rata 3.93.

C. Alur Penelitian

LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) atau dengan istilah lain LKS (Lembar Kerja Siswa) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran. LKPD yang digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 3 Karangbawang Purbalingga, diketahui hanya sebatas LKPD yang disediakan oleh pemerintah, sedangkan guru belum pernah membuat LKPD pendamping dan belum pernah mengembangkan LKPD. Berdasarkan wawancara dengan guru untuk mengetahui LKPD yang digunakan serta kesulitan apa saja yang menjadi kendala dalam pembelajaran sehingga dapat menganalisis kriteria LKPD pendamping pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar.

Selanjutnya adalah membuat LKPD Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar dengan memahami karakteristik peserta didik dan kebutuhan proses pembelajaran. Pengembangan LKPD dengan validasi ahli dan guru serta uji coba LKPD Model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG untuk memperoleh masukan secara langsung dan mengetahui secara langsung respon penggunaan LKPD telah disusun. Setelah mengembangkan LKPD, lantas berikutnya adalah mempublikasikan dengan cara publikasi artikel, seminar pendidikan atau melalui kelompok kerja guru.

Berikut ini merupakan rancangan kerangka pemikiran dalam pengembangan LKPD Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar pada **Gambar 2.2**.



Gambar 2.2 Alur Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. LKPD yang disusun memuat karakteristik pembelajaran model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar

2. LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 dikelas IV Sekolah Dasar berdasarkan respon ahli bidang pendidikan guru sekolah dasar dinyatakan valid.
3. LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 dikelas IV Sekolah Dasar berdasarkan respon guru serta uji coba pembelajaran mendapatkan respon yang positif.
4. LKPD model *Cooperative* tipe TGT berbasis ATONG pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 dikelas IV Sekolah Dasar berdasarkan respon peserta didik serta uji coba pembelajaran mendapatkan respon yang positif.

