

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* PADA MATA PELAJARAN IPS  
KELAS VII SMPN SATAP 13 PESAWARAN  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Khamdiyah<sup>1</sup>, Nurdin Hidayat<sup>2</sup>, Vetri Yanti Zainal<sup>3</sup>  
STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>1</sup>[dyahsetiawan02@gmail.com](mailto:dyahsetiawan02@gmail.com), <sup>2</sup>[nurdinhidayat@stkipgribl.ac.id](mailto:nurdinhidayat@stkipgribl.ac.id),  
<sup>3</sup>[zainalzainalvetrivetri@gmail.com](mailto:zainalzainalvetrivetri@gmail.com)

**Abstrak:** Masalah utama dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh 1) hasil belajar siswa yang masih rendah, 2) pembelajaran belum menggunakan LKPD dan 3) pembelajaran IPS yang hanya bersumber dari buku teks yang terbatas jumlahnya. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, tingkat kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan serta tingkat efektifan dari pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran team game tournaments (TGT) pada peserta didik kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah LKPD berbasis model pembelajaran teams games tournaments (TGT) pada mata pelajaran IPS untuk mengetahui validasi produk, kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan serta keefektifan LKPD yang akan dikembangkan. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDI yang dikembangkan oleh Dick and Cary, meliputi analysis, design, development dan implementation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat 1) kevalidan LKPD valid hal ini terlihat dari hasil validasi ahli yakni (a) validasi ahli bahasa 3,50 (b) validasi ahli materi 3,54 (c) ahli media 3,53 Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran team games tournaments (TGT) layak dikembangkan pada peserta didik kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran.

**Kata kunci:** Lembar Kerja Peserta Didik, *Team Games Tournaments*

**Abstract:** *The main problems in this study were backgrounded by 1) student learning outcomes that were still low, 2) learning had not used LKPD and 3) social studies learning which was only sourced from a limited number of textbooks. The purpose of this study is to determine the level of validity, level of attractiveness, ease and benefit as well as the level of effectiveness of LKPD development based on the learning model of team game tournaments (TGT) in class VII students of SMPN Satap 13 Pesawaran. This research is a type of research and development (research and development) is research that is used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The resulting product is an LKPD based on the teams games tournaments (TGT) learning model in social studies subjects to find out product validation, attractiveness, convenience and benefit as well as the effectiveness of the LKPD to be developed. The stages of research carried out refer to the ADDI development model developed by Dick and Cary, including analysis, design, development and implementation. The results showed that level 1) validity of LKPD is valid, this can be seen from the results of expert validation, namely (a) validation of linguists 3.6, (b) validation of material experts 4.3, (c) media experts 4.2. So it can be concluded that the development of LKPD based on*

---

---

*the learning model of team games tournaments (TGT) deserves to be developed in class VII students of SMPN Satap 13 Pesawaran.*

**Keywords:** *Student Worksheet, Team Games Tournaments*

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran ekonomi dikelas VII merupakan salah satu materi yang kompleks dan relevan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dimana salah satu kompetensi dasar yang akan dikaji dikelas VII SMP Negeri Satap 13 Pesawaran adalah aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan indikator sebagai berikut 1) motif, prinsip, dan tindakan ekonomi, 2) permintaan, penawaran, dan pasar, 3) peran kewirausahaan, 4) kesejahteraan manusia.

Dalam pembelajarannya SMP Negeri Satap 13 Pesawaran menerapkan kurikulum 2013 penyesuaian dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman belajar, aktivitas peserta didik dengan mampu memecahkan permasalahan yang diberikan sebagai bagian dari tujuan kurikulum 2013 bahwa pembelajaran tersebut harus berpusat pada peserta didik.

Hasil observasi awal penulis dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri Satap 13 Pesawaran diperoleh informasi bahwa guru tidak menggunakan lembar dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran hanya mengandalkan buku cetak, namun keberadaan buku cetak tersebut hanya dimiliki beberapa peserta didik sehingga dalam pembelajaran tidak semua peserta didik dapat fokus pada materi. Hal tersebut menyebabkan kurangnya kebermaknaan peserta didik dalam belajar sehingga banyak nilai peserta didik yang berada dibawah KKM.

Dari hasil observasi diketahui bahwa peserta didik kelas VII SMP Negeri Satap 13 Pesawaran yang berjumlah 30, dimana hanya 10 orang (33,33%) hasil belajarnya tuntas sedangkan sisanya 20 orang (66,67%) yang hasil belajarnya masih tuntas dari

nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Dari hasil belajar diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dikelas VII SMP Negeri Satap 13 Pesawaran perlu ditingkatkan.

Dari realitas pembelajaran yang terjadi dilapangan, penggunaan buku paket IPS yang selama ini digunakan dianggap belum memenuhi kebutuhan dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik hanya diarahkan untuk mencatat materi dengan membaca buku paket yang dibagikan kemudian menjelaskan kembali materi yang baru dibahas kemudian guru memberikan tugas dibagian akhir buku tersebut dalam hal ini biasanya peserta didik malas untuk mengerjakan karena jenuh atau bosan dengan keadaan seperti ini. Disamping itu minimnya bahan ajar membuat banyak pendidik menggunakan bahan ajar siap pakai tanpa perencanaan dan penyusunan sendiri. Dengan demikian resiko bahan ajar yang mereka pakai kurang menarik dan terkadang tidak sesuai dengan kompetensi dasar dari materi yang diajarkan.

Seorang pendidik dituntut kreatifannya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendidik adalah sebagai orang yang paham mengenai hal ini. Maka dari itu, jika bahan ajar dibuat oleh pendidik, pembelajaran akan lebih menarik dan mengesankan bagi peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dalam penelitian ini adalah penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *team games tournaments*.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*style of learning and teaching*) (Suhana, 2014:37).

Strategi menurut Kemp(1995) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus di kerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dan dicapai secara efektif dan efisien (Rusman,2016:132).

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980:1).

Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

## **2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments***

Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pelajaran yang mudah diterapkan dalam melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatakan peran siswa sebagai tutor untuk teman mereka sendiri dan terdapat unsur permainan reinforcement.

Dalam TGT, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan berbagai kemampuan, jenis kelamin, agama, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Untuk kemudian menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, nilai hasil kuis siswa kemudian diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai. Nilai-nilai mereka kemudian dijumlah untuk mendapatkan nilai kelompok, dan bagi kelompok yang mencapai nilai kriteria tertentu bisa mendapatkan sertifikat atau hadiah.

Model pembelajaran *teams games tournaments* merupakan suatu metode generik tentang pengaturan kelas dan bukan metode pengajaran komprehensif untuk subjek tertentu, guru menggunakan pembelajaran dan materi mereka sendiri. Lembar tugas dan kuis disediakan bagi kebanyakan subjek sekolah untuk siswa, tetapi kebanyakan guru menggunakan materi mereka sendiri untuk menambah atau mengganti materi-materi ini (Rusman, 2016 : 217).

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Pengertian di atas diperkuat oleh pernyataan Slavin (2015, hlm. 163) yang mengemukakan bahwa TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-

kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran TGT atau *team games tournaments* yang berarti turnamen permainan tim adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama yang dicetuskan dari universitas Johns Hopkins (Huda, 2015, hlm. 117).

Sementara itu, Isjoni (2013, hlm. 83) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda.

Lebih lanjut lagi, Wyk (2011, hlm. 185-186) mengemukakan bahwa klasifikasi kelompok dalam TGT terdiri dari empat hingga lima siswa yang sifatnya heterogen mulai dari kemampuan peserta didik, jenis kelamin dan kinerja akademik di kelas. Sementara itu, kegiatan TGT berbentuk turnamen akademik di mana peserta didik bersaing melawan anggota tim lainnya untuk mendapatkan poin, kelompok dengan poin tertinggi akan jadi pemenang.

### **3. Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournaments***

Sebelum penyampaian materi guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar. Dengan tujuan untuk menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik.

#### **1. Penyajian kelas (*Class Presentations*)**

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan

presentasi kelas (*class presentation*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKPD yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

#### **2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)**

Guru membagi kelas menjadi kelompok – kelompok berdasarkan criteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah – masalah, dan memperbaiki kesalahan – kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

#### **3. Permainan (*Game*)**

Game atau permainan terdiri dari pernyataan – pernyataan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik

yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

#### 4. Pertandingan atau Lomba (Tournament)

Turnament atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamnet atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnament atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberaa meja turnament atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan meja pertama I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja ke II, dan seterusnya.

#### 5. Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

Setelah turnament atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi criteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapatkan julukan “Super Team” jika rata – rata skor 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata – rata mencapai 50 – 40 dan “ Great Team” apabila rata – ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

#### 4. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamets*

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesam anggota kelompoknya.

3. Dalam model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pemebelajaran inti, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok tersebut.

#### 5. Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

1. Membutuhkan waktu yang lama  
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

#### 6. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya, LKPD berisi petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan dirumah, materi untuk diskusi, dan soal-soal latihan maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak peserta didik beraktivitas dalam proses pembelajaran.

Menurut Trianto Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kerja peserta didik dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk semua aspek pembelajaran dalam bentuk

panduan eksperimen atau demonstrasi. Depdiknas menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran- lembaran berisi pertanyaan - pertanyaan atau soal- soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang didalamnya disertai petunjuk dan langkah-langkah kerja.

Adapun karakteristik lembar kerja peserta didik yang baik antara lain:

- a. Aktifitas yang ditunjukkan peserta didik: kesesuaian aktifitas peserta didik dengan tujuan (indikator penyampaian hasil belajar), aktifitas peserta didik sesuai dengan prosedur urutan kerja, dan mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar.
  - b. Materi yang disajikan: kebenaran isi/materi, isi lembar kerja peserta didik merupakan materi atau tugas esensial, materi dikelompokkan dalam bagian yang logis sesuai dengan pembelajaran dan mampu mendorong peserta didik dalam menemukan konsep dengan cara mereka sendiri.
  - c. Bahasa: kebenaran tata bahasa, kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan peserta didik mendorong minat peserta didik, kalimat soal tidak mengandung arti ganda, kejelasan petunjuk, sifat komunikatif bahasa yang digunakan (Trianto, 2007:54).
- Berdasarkan definisi lembar kerja peserta didik diatas, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, berisi petunjuk atau langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.
- a. 7. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

LKPD memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai panduan peserta didik di dalam melakukan kegiatan belajar, seperti melakukan percobaan.
2. Sebagai lembar pengamatan, di mana LKPD menyediakan dan memandu peserta didik menuliskan menuliskan hasil data pengamatan.
3. Sebagai lembar diskusi, di mana LKPD berisi sejumlah pernyataan yang menuntun peserta didik melakukan diskusi dalam rangka konseptualisasi.
4. Sebagai wahana untuk melatih peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Meningkatkan minat peserta didik untuk belajar jika kegiatan belajar yang dipandu melalui LKPD lebih sistematis, berwarna serta bergambar serta menarik peserta didik.

**b. 8. Tujuan Penyusunan Lembar kerja Peserta didik**

Dalam hal ini, paling tidak ada empat poin yang menjadi tujuan penyusunan LKPD, yaitu:

1. Menyajikan bahan ajar 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; dan
4. Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik. (Prastowo, 2015:206).

**9. Kegunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Mengajar dengan menggunakan LKPD semakin populer. Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan LKPD antara lain:

1. Memudahkan guru dalam mengelola proses belajar.
2. Membantu guru mengarahkan peserta didiknya untuk dapat menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri atau dalam kelompok kerja.
3. Dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan proses, mengembangkan sikap ilmiah serta membangkitkan minat peserta didik terhadap alam sekitarnya.
4. Membantu guru memantau keberhasilan peserta didik untuk mencapai sasaran belajar.

#### 10. Langkah-Langkah Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

1. Menentukan tujuan pembelajaran yang akan di-breakdown dalam LKPD. Kita harus menentukan desain menurut tujuan pembelajaran yang kita acuh. Perhatikan variabel ukuran, kepadatan halaman, penomoran halaman dan kejelasan.
2. Pengumpulan materi. Dalam pengumpulan materi hal yang perlu dilakukan adalah menentukan materi dan tugas yang dimasukkan kedalam LKPD. Pastikan bahwa materi dan buat rincian yang harus dilaksanakan peserta didik. Bahan yang akan dimuat dalam LKPD dapat dikembangkan sendiri atau dapat memanfaatkan materi yang sudah ada. Tambahkan pula registrasi atau bagan yang dapat memperjelas penjelasan naratif yang disajikan.
3. Penyusunan elemen atau unsur-unsur. Pada bagian ini, kita mengintegrasika desain (hasil dari langkah pertama) dengan tugas sebagai hasil dari langkah kedua (Prastowo, 2015:221).

#### 1. 11. Pengertian kebutuhan

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang diperlukan dan harus dipenuhi oleh manusia agar hidup layak. Kebutuhan yang tidak terpenuhi akan mengganggu kualitas hidup, bahkan mengancam

kelangsungan hidup. Contoh kebutuhan tempat tinggal makanan dan pakaian. (Masmedia Buana Pustaka, 2020:109).

#### 2. Jenis-Jenis kebutuhan

- a. Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang harus dipenuhi manusia agar dapat mempertahankan hidup secara layak. Contoh tempat tinggal makanan dan pakaian.
- b. Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi. Kebutuhan sekunder setiap orang dapat berbeda-beda contoh kebutuhan sekunder anatara lain motor, perabotan rumah tangga, dan peralatan elektronik.
- c. Kebutuhan tersier adalah kebutuhan terhadap barang mewah. Sesuatu benda dikatakan mewah atau tidak tergantung pada tingkat kemakmuran seseorang contoh perhiasan emas, berlian mobil mewah, dan rumah mewah (Masmedia Buana Pustaka, 2020:112).

#### 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia

- a. keadaan alam
- b. tingkat peradaban
- c. adat istiadat
- d. agama dan kepercayaan

#### c. 12. Kelangkaan Ekonomi

1. Pengertian kelangkaan yaitu suatu keadaan ketika kebutuhan manusia sangat tidak terbatas, sedangkan sumber daya untuk memenuhi kebutuhan tersebut sangat terbatas.
2. Penyebab terjadinya kelangkaan sebagai berikut:
  - a) Terbatasnya sumber daya alam
  - b) Perbedaan letak geografis
  - c) Pertumbuhan jumlah penduduk

- d) Keterbatasan kemampuan produksi
- e) Bencana alam

#### 3. Kelangkaan sumber daya

a. Kelangkaan sumber daya alam adalah segala sesuatu yang ada di alam yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia contohnya sebagai berikut:

1. air
2. tanah
3. barang tambang
4. hutan

4. Kelangkaan sumber daya manusia

Manusia menggunakan akalinya secara maksimal agar dapat menciptakan berbagai alat pemuas kebutuhan. Proses produksi untuk menghasilkan barang dan jasa tersebut membutuhkan keahlian, keterampilan, dan pengetahuan manusia. Kualitas sumber daya manusia di Indonesia jika dibandingkan dengan sumber daya manusia di negara-negara maju masih jauh tertinggal. Hal ini menunjukkan bahwa sumber daya manusia yang berkualitas jumlahnya terbatas.

5. Kelangkaan sumber daya modal

Sumber daya modal berupa uang, peralatan, mesin-mesin, bahan baku, ataupun bangunan yang akan digunakan dalam proses produksi. Seperti sumber daya lainnya, sumber daya modal juga dapat mengalami kelangkaan. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak perusahaan yang gulung tikar karena kekurangan modal. Jadi, kelangkaan modal bukan berarti modal yang ada jumlahnya sedikit, tetapi karena adanya ketidakseimbangan antara kebutuhan modal dengan jumlah modal yang tersedia.

6. Kelangkaan sumber daya kewirausahaan

Sumber daya kewirausahaan adalah sumber daya yang mampu mengombinasikan antara sumber daya alam, sumber daya manusia, dan sumber daya modal untuk menghasilkan barang dan jasa.

#### **d. 13. Permintaan, Penawaran, Pasar, Dan Harga**

Pengertian Permintaan dalam bidang ekonomi diartikan sebagai jumlah barang atau jasa yang dibeli oleh konsumen pada berbagai tingkat harga selama periode tertentu. Periode waktu tertentu tersebut dapat hanya satu jam, satu hari, satu tahun, atau periode waktu lainnya.

1. Macam-macam permintaan sebagai berikut:

Permintaan berdasarkan daya beli

1) Permintaan potensial (*potential demand*)

Yaitu permintaan terhadap suatu barang atau jasa yang sudah didukung oleh daya beli (kemampuan membayar), tetapi belum melaksanakan pembelian.

2) Permintaan efektif (*effective demand*)

Yaitu permintaan suatu barang atau jasa yang disertai dengan daya beli atau kemampuan membayar.

3) Permintaan absolut (*absolute demand*)

Yaitu permintaan terhadap suatu barang atau jasa yang tidak disertai dengan daya beli.

- b. Permintaan berdasarkan jumlah subjek pendukungnya
1. Permintaan individu atau pribadi  
Yaitu permintaan terhadap barang atau jasa yang dilakukan oleh perorangan  
Atau individu.
  2. Permintaan pasar  
Yaitu penjumlahan antara permintaan-permintaan individu atau pribadi yang ada dipasar.
2. **Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan**
- a. Harga barang itu sendiri
  - b. Harga barang lain yang mempunyai hubungan erat
  - c. Selera konsumen
  - d. Pendapatan konsumen
  - e. Jumlah penduduk
  - f. Intensitas kebutuhan
  - g. Ekspektasi (*harapan*) konsumen
3. **Penawaran barang dan jasa**  
Dalam ilmu ekonomi penawaran diartikan sebagai jumlah barang atau jasa yang tersedia untuk ditawarkan pada berbagai tingkat harga dalam waktu tertentu dan keadaan tertentu. Waktu tertentu menunjukkan periode atau saat tertentu menunjukkan keadaan *ceteris paribus*.

#### **METODE PENELITIAN**

Model Pengembangan ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model

pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) pada mata pelajaran kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang telah diuraikan pada hasil penelitian, diperoleh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *kooperatif* berdasarkan model pengembangan ADDI dengan tahap *Analysis* (analisis) *Design* (rancangan) *Development* (perkembangan) *implementation* (penerapan) dan penyebaran (*disseminate*). Karena keterbatasan waktu, penelitian ini dilakukan hingga

Tahap pengembangan pembelajaran dimulai dari tahap pendefinisian (*define*). Tahap pendefinisian (*define*) berfungsi untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap ini terdiri dari analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis awal-akhir digunakan untuk mengetahui masalah umum yang dihadapi pada kegiatan pembelajaran matematika, analisis siswa digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa, analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep pokok yang diajarkan dalam materi pecahan, analisis tugas bertujuan untuk merinci Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan, sedangkan spesifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa selama proses pembelajaran sesuai dengan SK dan KD yang digunakan.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*). Pemilihan format untuk bahan dan produksi versi awal mendasari aspek utama pada tahap design. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran berupa RPP, LKPD, dan Tes Hasil Belajar. Selain itu

juga dirancang instrumen penelitian untuk mengukur kualitas RPP, LKPD, dan Tes Hasil Belajar yang dikembangkan.

Tahap akhir pada penelitian ini adalah pengembangan (*develop*). Instrumen penelitian divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengukur validitas RPP, LKPD, dan Tes Hasil Belajar. Aspek kevalidan menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012) mengacu pada apakah pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai teori tiknya dan terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. RPP, LKPD, dan Tes Hasil Belajar divalidasi oleh dosen ahli materi dan guru IPS sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Berdasarkan analisis penilaian LKPD oleh validator yaitu 1 dosen ahli bahasa diperoleh skor 88, 66% dengan kriteria "**Baik**". Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip pengembangan LKPD dengan menggunakan model TGT. LKPD yang ditinjau dari beberapa aspek yang dinilai. Berdasarkan analisis penilaian Tes Hasil Belajar oleh validator yaitu 3 dosen ahli bahasa, materi, media diperoleh dengan kriteria "**Baik**". Hasil tersebut menunjukkan bahwa Tes Hasil Belajar yang dikembangkan telah sesuai dengan aspek penilaian Tes Hasil Belajar. Selain itu Tes Hasil Belajar secara teknis telah memenuhi syarat kesesuaian butir soal, materi, kejelasan kriteria yang diuraikan setiap butir soal dan kesesuaian waktu yang dialokasikan.

Setelah dilakukan validasi oleh validator yaitu, 3 dosen ahli pembelajaran selanjutnya diuji cobakan kepada 30 siswa kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran. Pembelajaran dirancang untuk 3 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan terdiri dari penyampaian motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan pembagian kelompok. Penyampaian motivasi dalam kegiatan pendahuluan memastikan bahwa semua siswa telah siap mengikuti pembelajaran. Penyampaian tujuan pembelajaran dilakukan dengan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan pada setiap pertemuan. Pembagian kelompok dilakukan dengan memilih 1 ketua kelompok dan 4 anggota. Kegiatan inti diawali dengan memahami masalah kontekstual di mana siswa diminta untuk mengamati dan memahami masalah yang terdapat pada LKPD. Selanjutnya menyelesaikan masalah kontekstual di mana siswa diminta untuk mengaitkan masalah yang terdapat dalam LKPD dengan kehidupan sehari-hari. Selama siswa menyelesaikan masalah guru berkeliling memberi bantuan terbatas kepada setiap kelompok yaitu berupa penjelasan secukupnya. Selanjutnya membandingkan atau mendiskusikan jawaban di mana siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi dan membandingkan jawaban dengan kelompok lain. Dan yang terakhir menyimpulkan di mana guru mengarahkan dan membimbing siswa menyimpulkan hasil diskusi, dan menugaskan siswa untuk mengerjakan tugas individu dan kelompok yang terdapat dalam LKPD.

Setelah uji coba lapangan LKPD dilakukan tes hasil belajar siswa. Hasil analisis nilai tes hasil belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan klasikal siswa pada tes hasil belajar siswa sebesar 80 %. Berdasarkan analisis Tes Hasil Belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa tes hasil belajar yang dikembangkan memiliki kriteria "**Tuntas**" dengan kriteria ketuntasan klasikal  $\geq 75\%$ .

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD dengan menggunakan model pada *teams games tournamets* materi Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan telah dikembangkan dengan model ADDI yang dikembangkan oleh Disk dan Carey meliputi, *Analysis, Design, Develompmet, dan Implementation*.

Pengembangan LKPD dengan menggunakan model *team games tournamets* pada materi Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan memenuhi kriteria valid. Kriteria kevalidan diperoleh dari hasil validasi dengan dosen ahli dan guru IPS. Berdasarkan hasil penelitian terhadap responden diperoleh skor 3.40 ( uji kemenarikan ), 3,40 (uji kemudahan), 3,38 (uji kemanfaatan) dari skor maksimal 5 dengan kriteria sangat baik, sehingga dinyatakan valid. Berdasarkan hasil penilaian LKPD diperoleh skor 88,46% (ahli materi), 87,50% (ahli bahasa), 88,33% (ahli media) dari skor maksimal 100% dengan kriteria sangat baik, sehingga LKPD dinyatakan valid. Dan berdasarkan hasil penilaian Tes Hasil Belajar diperoleh skor 90% dari skor maksimal 100% dengan kategori baik, sehingga Tes Hasil Belajar dinyatakan valid.

### 2. Rekomendasi

Dari kesimpulan diatas dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

#### 1. Bagi Peserta Didik

Dengan hadirnya LKPD ditengah-tengah peserta didik selama pembelajaran, diharapkan menjadi sumber ilmu tambahan selain buku paket yang selama ini dipelajari sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang peserta didik peroleh.

#### 2. Bagi Guru

Kepada guru IPS khususnya, diharapkan kedepan mampu lebih menyempurnakan lagi LKPD yang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada materi ekonomi yang lain. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

#### 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan aktif menggalakkan pemberian LKPD berbasis metode atau model pembelajaran yang menarik, yang kiranya mampu mendukung proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Huda. M. 2017. Model-Model Pembelajaran dan Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajara.
- Isjoni. 2007. Cooverative Learning. Bandung: Alfabeta.
- Joyce and Weil, 1980. Model of Teaching, Fifth Edition. USA: Allyn and Bacon A Simon & Scuster Company.
- Prastowo, Andi 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan ajar Inovatif. Yogyakarta : Diva Press
- Rusman. 2016. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajas Grafindo Persada.
- Trianto. 2007. Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek.