

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI KERJA SAMA EKONOMI INTERNASIONAL PESERTA DIDIK KELAS XI SEMESTER GENAP SMA NEGERI 14 BANDAR LAMPUNG

Nisa Junia¹, Joko Sutrisno AB², Vetri Yanti Zainal³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

nisajunia57@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com², zainalzainalvetrivetri@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) LKPD yang dari penerbit kurang memfasilitasi peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep materi, 2) kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan dan 3) perolehan hasil belajar ekonomi belum maksimal. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis model pembelajaran *team games tournament* pada materi kerja sama ekonomi internasional peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran ekonomi untuk mengetahui validasi produk, kepraktisan serta keefektifan LKPD yang akan dikembangkan. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* untuk uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 (sangat valid), uji validasi bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 (sangat valid), sementara uji validasi media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 (sangat valid). Pada uji kepraktisan menunjukkan hasil yang praktis pada LKPD untuk dijadikan bahan ajar dimana hasil angket kepraktisan peserta didik kelas XI IPS 3 yang menggunakan LKPD memperoleh rata-rata skor penilaian 3,9 (praktis). Selanjutnya pada ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 87,88%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan hasil belajar ekonomi peserta didik dinyatakan sudah memenuhi ketentuan ketuntasan hasil belajar sebesar $\geq 80\%$.

Kata Kunci: Pengembangan LKPD, Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Abstract: The problems in this study were 1) LKPD from publishers did not facilitate students in discovering and understanding material concepts, 2) the lack of variety of learning used and 3) the acquisition of economic learning outcomes was not maximized. The purpose of this study was to determine the level of validity, practicality and effectiveness of developing LKPD based on the *team games tournament* learning model on international economic cooperation for students of class XI Social 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung. This research is a type of research and development, this research is used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The resulting product is LKPD based on the *team games tournament* learning model on economic subjects to determine product validation, practicality and effectiveness of the LKPD to be developed. The stages of the research carried out refer to the ADDIE development model which includes *Analysis, Design, Development, Implementation* and *Evaluation*. The results showed that the LKPD based on the *team games tournament* learning model for the material expert validation test obtained an average score of 4.6 (very valid), the language

validation test obtained an average score of 4.4 (very valid), while the validation test the media obtained an average score of 4.3 (very valid). The practicality test shows practical results for LKPD to be used as teaching material where the results of the practicality questionnaire for class XI IPS 3 students who use LKPD get an average rating score of 3.9 (practical). Furthermore, the learning completeness achieved was 87.88%. From these results, it can be concluded that the economics learning outcomes of students are stated to have fulfilled the completeness requirements of learning outcomes of $\geq 80\%$.

Keyword: Student Worksheet Development, Team Games Tournament Learning Model

PENDAHULUAN

Mata pelajaran ekonomi menuntut peserta didik memiliki tingkat konsentrasi, ketelitian dan pemahaman yang tinggi. Hal ini yang dapat menimbulkan peserta didik kesulitan dan merasa bosan untuk mempelajari ekonomi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk itu guru dengan bekal pemahaman dan perkembangan peserta didik harus mampu menerapkan model pembelajaran dan pemanfaatan sumber belajar yang baik untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Luasnya ilmu ekonomi dan terbatasnya waktu yang tersedia membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar dibatasi dan difokuskan kepada fenomena empirik ekonomi yang ada disekitar peserta didik, sehingga peserta didik dapat merekam peristiwa ekonomi yang terjadi di sekitar lingkungannya dan mengambil manfaat untuk kehidupan yang lebih baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 14 Bandar Lampung dan melalui wawancara dengan guru ekonomi kelas XI IPS 3 diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru dibantu dengan penggunaan LKPD untuk membantu peserta didik memahami materi yang berasal dari penerbit. LKPD dari penerbit memang sudah berisi materi yang lengkap, tetapi kegiatan yang disajikan kurang dapat memfasilitasi peran peserta didik dalam pembelajaran untuk menemukan dan memahami konsep materi melalui petunjuk kegiatan dalam LKPD. Bahan ajar dari penerbit lebih banyak berisi soal-soal yang dapat dijawab hanya dengan menyalin dari ringkasan materi yang ada. Dalam hal ini perlunya penggunaan LKPD yang spesifik

dalam menjelaskan satu materi dan disertai soal-soal yang menjurus pada pemecahan masalah. Hal ini dilakukan untuk membangun daya pikir dan keaktifan peserta didik dalam mempelajari ekonomi menjadi lebih baik lagi.

Kemudian dalam pembelajaran ekonomi masih terlihat jarang variasi pembelajaran yang digunakan terutama pembelajaran yang mengandung unsur permainan, dimana permainan tersebut dilakukan untuk menghindari kejenuhan peserta didik dalam belajar. Kejenuhan peserta didik dalam belajar berakibat keaktifan peserta didik juga menjadi kurang maksimal sehingga rasa tahu untuk mendalami materi menjadi tidak ada. Hal ini menjadi perhatian serius yang harus dikelola dengan baik, pembelajaran yang bervariasi bukan hanya sekedar menghilangkan rasa jenuh peserta didik namun juga lebih dari itu untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik itu sendiri.

Disamping itu pengembangan LKPD tentu dapat mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sekarang belum seluruhnya membuat peserta didik menjadi aktif, hanya sebagian peserta didik yang aktif selebihnya hanya bersifat pasif. Ini yang menjadi alasan bahwa perlu dilakukan pengembangan LKPD. LKPD yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran harus disajikan dengan semenarik mungkin baik dari segi tampilan, isi maupun kepraktisannya supaya peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakan LKPD tersebut. Akan tetapi, faktanya LKPD yang selama ini digunakan di sekolah pada umumnya

belum sesuai dengan proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu adanya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat membantu peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang disusun mengacu kepada model pembelajaran *team games tournament*. Inovasi pembelajaran seperti ini dapat mengubah paradigma lama menjadi paradigma baru dimana LKPD pembelajaran berbasis model pembelajaran dapat mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkrit dan mandiri, terutama dalam menggali pengetahuan pada mata pelajaran ekonomi disekolah.

R&D adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Produk dalam konteks ini tidak selalu berupa perangkat keras (buku, modul, alat bantu belajar di kelas dan laboratorium), tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium serta model sistem pendidikan, pelatihan pembelajaran, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. Lebih lanjut, penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa: 1) studi tentang proses dan dampak dari desain dan upaya pengembangan tertentu atau khusus; 2) situasi di mana seseorang melakukan atau menerapkan desain, pengembangan pembelajaran atau kegiatan evaluasi dan meninjau proses pada waktu yang sama; dan 3) kajian tentang desain, pengembangan, dan evaluasi proses pembelajaran, baik yang melibatkan komponen proses secara keseluruhan maupun hanya komponen proses tertentu (Wicaksono, 2022:265-266).

Penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Selanjutnya Akker dan Plomp

mendeskripsikan bahwa penelitian pengembangan adalah pengembangan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk desain dan evaluasi prototipe produk tersebut. Penelitian pengembangan (R&D) dilakukan berdasar kebutuhan pengguna, karenanya tidak dikenal rumusan masalah (kuantitatif) atau fokus penelitian (kualitatif), tetapi spesifikasi produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Artinya, jika spesifikasi produk yang dikembangkan sudah dianggap memenuhi kebutuhan pengguna, maka penelitian pengembangan (R&D) dianggap selesai. Lazimnya, peneliti pemula hanya melakukan uji produk hasil pengembangannya dalam skala kecil karena berbagai keterbatasan, tetapi sebaiknya uji coba produk dilakukan dalam skala luas untuk memastikan keunggulan hasil pengembangan dan jika memungkinkan dapat diproduksi massal (Hamzah, 2020:1).

LKPD merupakan materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKPD, peserta didik akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu, peserta didik juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan. Dan, pada saat yang bersamaan, peserta didik diberi materi serta tugas yang berkaitan materi tersebut. Dari penjelasan ini dapat kita pahami bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2015:204).

Sesuai dengan namanya, LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik. Adapun Dhari dan Haryono mendefinisikannya sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk

melakukan kegiatan yang terprogram. Meskipun demikian, di dalamnya tidak sekedar berisi petunjuk kegiatan, oleh karena LKS atau LKPD berisikan pula uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu berisikan pula soal-soal latihan, baik berupa pilihan objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian, dan bentuk-bentuk soal/latihan lainnya; termasuk sejumlah tugas berkaitan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya (buku teks) (Kosasih, 2021:33).

Model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menyeluruh. Sedangkan menurut Arends, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Jadi, yang dinamakan model pembelajaran adalah suatu rencana yang berpijak dari teori psikologi yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Fathurrohman, 2017:30).

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang

sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2016:133).

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta didik *mereview* dan menguasai materi pelajaran. Model TGT diharapkan berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. Dalam TGT, peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2019:197).

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok (Shoimin, 2018:203-204).

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* atau pertandingan permainan tim, dimana pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Tabany, 2017:131–132).

Ekonomi atau *economic* dalam banyak literatur ekonomi disebutkan berasal dari bahasa Yunani yaitu kata *oikos* atau *oiku* dan *nomos* yang berarti peraturan rumah tangga. Dengan kata lain pengertian “ekonomi adalah semua yang menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan perikehidupan dalam rumah tangga tentu saja yang dimaksud dan dalam perkembangannya kata rumah tangga bukan hanya sekedar merujuk pada satu keluarga yang terdiri dari suami, isteri dan anak-anaknya, melainkan juga rumah tangga yang lebih luas yaitu rumah tangga bangsa, negara dan dunia (Putong, 2013:1).

Ilmu ekonomi adalah bagian ilmu sosial yang mempelajari perilaku manusia dalam upaya memenuhi kebutuhan. Seperti diketahui bahwa kebutuhan manusia itu banyak beraneka ragam. Satu kebutuhan terpenuhi akan muncul kebutuhan lain. Kebutuhan ini bertambah dan akan terus berkembang baik jumlah maupun kualitasnya mengikuti kemajuan peradaban manusia. Ilmu ekonomi perlu kita pelajari karena barang dan jasa sebagai alat pemuas kebutuhan manusia jumlahnya terbatas, dalam arti kurang dari yang dibutuhkan atau diperlukan pengorbanan

untuk memperolehnya (Purwadinata dan Batilmurik, 2020:1).

METODE

Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa lembar kerja peserta didik. Produk yang dipertanggung jawabkan ialah produk yang sudah diuji validitasnya oleh ahli-ahli dan sudah di uji kepraktisannya dilapangan. Model penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:28).

Prosedur penelitian dan pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* menggunakan model ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch dalam (Sugiyono, 2019:38) mengembangkan mengembangkan *instructional design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Lembar Validasi Ahli

1) Lembar Validasi Ahli Materi

Penilaian validasi materi LKPD akan dilakukan oleh seorang dosen minimal lulusan S2 Pendidikan Ekonomi, yang memiliki kapabilitas pada pembelajaran ekonomi sesuai

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI KERJA SAMA EKONOMI INTERNASIONAL PESERTA DIDIK KELAS XI SEMESTER GENAP SMA NEGERI 14 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

materi yang akan dikembangkan peneliti. Tujuan dari pembuatan instrumen ini adalah untuk mengetahui nilai kevalidan LKPD yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan aspek-aspek materi yang sedang dibahas.

2) Lembar Validasi Ahli Bahasa

Penilaian validasi bahasa LKPD akan dilakukan oleh seorang dosen minimal lulusan S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang memiliki kapabilitas dalam ilmu kebahasaan sesuai materi yang akan dikembangkan peneliti. Tujuan dari pembuatan instrumen ini adalah untuk mengetahui nilai kevalidan LKPD yang telah dikembangkan peneliti berdasarkan aspek-aspek kebahasaan dari materi yang sedang dibahas.

b. Lembar Angket

Pada lembar angket peserta didik berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan tanggapan peserta didik mengenai pengembangan LKPD tersebut. Tujuan dari lembar angket respon peserta didik ini adalah untuk mengetahui tanggapan dan respon peserta didik mengenai LKPD yang telah dikembangkan. Angket respon peserta didik diberikan diakhir pembelajaran setelah LKPD diujicobakan.

c. Lembar Tes Hasil Belajar

Lembar tes ini digunakan untuk melihat keefektifan LKPD sehingga dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Soal-soal ini di desain setara dengan soal tersulit seperti yang ada pada LKPD. Sehingga akan diketahui seberapa efektif LKPD tersebut membantu peserta didik untuk menyelesaikan masalah.

pembelajaran *team games tournament* pada materi kerja sama ekonomi internasional selesai dibuat maka akan dilakukan uji validasi oleh tiga orang dosen, dosen ahli media, dosen ahli materi dan dosen ahli bahasa. Validasi dilakukan guna memperoleh informasi mengenai kelayakan materi dan produk yang dikembangkan.

a) Validator Ahli Materi

Validator ahli materi dalam menilai LKPD ini dibimbing dan diarahkan dosen dari Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung yakni Ibu Sari Narulita, SE., M.Si. Proses validasi LKPD tersebut dilaksanakan sebanyak 2 tahap untuk memperoleh kualitas LKPD yang memiliki isi materi yang baik. Penilaian LKPD tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 20 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian pada validasi materi meliputi aspek didaktik, aspek konstruksi, aspek teknis dan kualitas materi LKPD. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap 1 dan 2 pada materi kerja sama ekonomi internasional dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2

Hasil Validator Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
Aspek Didaktik			
1	Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	2	4
2	Menekankan proses untuk menemukan konsep	3	5
3	Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik	3	4
4	Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial dan emosional	4	5
Aspek Konstruksi			
5	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak	2	5
6	Kesesuaian pertanyaan yang digunakan dengan tingkat kemampuan peserta didik	3	5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah LKPD Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model

7	Menyediakan ruang yang cukup untuk memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menulis pendapatnya	4	4
8	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda	3	4
9	Penggunaan bahasa komunikatif	5	5
10	Kelengkapan identitas	4	5
Aspek Teknis			
11	Kejelasan tulisan dan gambar	3	5
12	Penampilan fisik LKPD dapat mendorong minat baca peserta didik	2	5
Kualitas Materi LKPD			
13	Kelengkapan materi	3	4
14	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar (KD)	4	
15	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
16	Kebenaran konsep materi	5	
17	Keakuratan gambar	3	
18	Kesesuaian gambar dengan materi	4	
19	Kesesuaian urutan materi	3	
20	Melatih peserta didik berfikir kritis dan kreatif	3	
TOTAL SKOR		66	92
RATA-RATA SKOR		3,3	4,6
KRITERIA		Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek materi yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi yakni Ibu Sari Narulita, SE., M.Si, LKPD tersebut melalui proses perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

b) Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan 2

Validator ahli bahasa dalam menilai LKPD ini dibimbing dan diarahkan dosen dari Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung yakni Ibu Frieska Maryova R, M.Pd. Proses validasi LKPD tersebut dilaksanakan sebanyak 2 tahap untuk memperoleh kualitas LKPD yang memiliki bahasa yang baik. Penilaian LKPD tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 10 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Aspek penilaian pada validasi bahasa meliputi aspek

keterbacaan LKPD. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penilaian oleh ahli bahasa pada tahap 1 dan 2 pada materi kerja sama ekonomi internasional dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3
Hasil Validator Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
3		Tahap 1	Tahap 2
4	Aspek Keterbacaan LKPD		
15	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3	5
24	Menggunakan istilah-istilah yang sesuai dengan konsep pada materi	2	4
34	Bahasa yang dipakai lugas dan mudah dipahami peserta didik	3	4
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5
92	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	3	4
4,6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	4	5
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	3	4
8	Ketepatan ejaan	4	5
9	Konsistensi penggunaan istilah	2	4
10	Konsistensi penggunaan symbol dan ikon	3	4
TOTAL SKOR		31	44
RATA-RATA SKOR		3,1	4,4
KRITERIA		Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek bahasa yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli bahasa yakni Ibu Frieska Maryova R, M.Pd, LKPD tersebut melalui proses perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli bahasa dan pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 4,4 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

c) Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2

Validator ahli media dalam menilai LKPD ini dibimbing dan diarahkan dosen dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung yakni Bapak Ambyah Harjanto, M.Pd. Proses validasi LKPD tersebut dilaksanakan

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI KERJA SAMA EKONOMI INTERNASIONAL PESERTA DIDIK KELAS XI SEMESTER GENAP SMA NEGERI 14 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

sebanyak 2 tahap untuk memperoleh kualitas LKPD yang memiliki kelayakan sebagai media yang baik. Penilaian LKPD tersebut melalui angket pernyataan yang berjumlah 10 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rerata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Adapun data hasil penilaian oleh ahli media pada tahap 1 dan 2 pada materi kerja sama ekonomi internasional dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4
Hasil Validator Ahli Media

No	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1	LKPD dapat digunakan dalam bentuk <i>hardware</i> atau <i>software</i> yang ada	2	4
2	LKPD mudah digunakan	2	4
3	Huruf/karakter yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4	5
4	Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf	4	5
5	Pewarnaan LKPD tidak mengganggu dalam memahami keseluruhan materi	5	5
6	Pewarnaan dalam LKPD membantu pemahaman konsep	3	5
7	Jenjang judul-judul jelas, konsisten, dan proporsional	2	4
8	Setiap tampilan merupakan kombinasi komponen yang bekerja sama sehingga LKPD tampak jelas	2	4
9	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	2	4
10	Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	4	3
TOTAL SKOR		30	43
RATA-RATA SKOR		3,0	4,3
KRITERIA		Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek media yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,0 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli media yakni Bapak Ambyah Harjanto, M.Pd, LKPD tersebut melalui proses perbaikan dan dikonsultasikan kembali dengan ahli media dan pada tahap 2

diperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

d) Uji Keefektifan LKPD

Pada uji keefektifan peserta didik diberikan 20 soal pilihan ganda dengan bahasan kerja sama ekonomi internasional pada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung yang menggunakan LKPD berbasis model TGT. Adapun hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung setelah diberikannya tes adalah

Tabel 4.5
Nilai Tes Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	AP	80	80	√	
2	AD	80	85	√	
3	AHA	80	80	√	
4	AAM	80	60		√
5	APW	80	80	√	
6	DPA	80	80	√	
7	DT	80	80	√	
8	DP	80	60		√
9	DART	80	80	√	
10	FH	80	80	√	
11	FPK	80	65		√
12	FAS	80	80	√	

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
13	FSR	80	80	✓	
14	IJG	80	80	✓	
15	JF	80	80	✓	
16	JK	80	85	✓	
17	JSM	80	80	✓	
18	LTA	80	85	✓	
19	MNA	80	70		✓
20	MRA	80	80	✓	
21	MA	80	85	✓	
22	MJH	80	80	✓	
23	MPA	80	80	✓	
24	MRR	80	80	✓	
25	MT	80	80	✓	
26	PR	80	80	✓	
27	RWC	80	80	✓	
28	SS	80	80	✓	
29	SLM	80	80	✓	
30	SSR	80	80	✓	
31	TAP	80	80	✓	
32	WY	80	80	✓	
33	WS	80	80	✓	
Jumlah			2595	29	4
Rata-rata Skor			78,64		
Ketuntasan (%)			87,88 %		

Sumber : Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMAN 14 Bandar Lampung

Berdasarkan nilai tes hasil belajar ekonomi di atas, diketahui bahwa dari 33 peserta didik, terdapat 29 peserta didik yang tuntas dengan persentase ketuntasan belajar yang mencapai 87,88%. Dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar yang diperoleh sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$. Oleh sebab itu, hasil belajar peserta didik tidak lepas dari pembelajaran LKPD yang sudah dilaksanakan.

a. Uji Kepraktisan LKPD

Pada uji kepraktisan peserta didik akan diberikan angket yang berjumlah 10 pernyataan untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan dari LKPD berbasis model pembelajaran *team games*

tournament tersebut. Analisis data kepraktisan dilakukan berdasarkan respon dari peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung yang menggunakan LKPD tersebut melalui lembar penilaian LKPD. Peserta didik memberikan penilaian yang positif dalam pembelajaran ekonomi setelah menggunakan LKPD tersebut, sebagian besar peserta didik juga tertarik dan memberikan tanggapan bahwa LKPD memudahkan mereka dalam memahami materi kerja sama ekonomi internasional. Berikut adalah penilaian dari respon peserta didik terhadap aspek kepraktisan LKPD dalam pembelajaran kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung.

Tabel 4.6
Respon Angket Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung Terhadap Kepraktisan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

No	Nama Peserta Didik	No Item Pernyataan										Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AP	5	3	3	4	4	5	3	2	5	3	37	3,70
2	AD	4	4	3	5	3	5	3	4	2	3	36	3,60
3	AHA	3	3	4	5	3	4	3	2	5	5	37	3,70
4	AAM	4	4	3	5	3	4	3	5	5	3	39	3,90
5	APW	4	4	3	5	3	4	2	3	4	3	35	3,50
6	DP	5	5	3	4	3	2	3	4	5	5	39	3,90
7	DT	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	37	3,70
8	DP	3	3	4	4	5	5	5	4	4	3	40	4,00
9	DAR	5	5	4	3	4	3	5	3	4	5	41	4,10
10	FH	4	3	2	3	4	4	5	5	4	3	39	3,90
11	FPK	3	3	4	3	5	3	5	3	3	3	35	3,50
12	FAS	5	4	4	4	3	4	3	5	5	3	40	4,00
13	FSR	4	4	3	4	3	5	4	4	4	3	39	3,90
14	UG	3	3	4	5	5	4	4	5	2	3	38	3,80
15	JG	2	2	3	4	4	5	5	5	5	5	40	4,00
16	JK	4	4	3	5	5	3	4	4	4	3	39	3,90
17	JSM	5	5	4	2	3	4	4	4	5	4	40	4,00
18	LTA	4	4	3	3	4	4	5	5	2	3	37	3,70
19	MNA	4	4	3	5	5	4	5	4	4	5	43	4,30
20	MRA	4	3	2	3	4	5	3	3	4	4	35	3,50
21	MA	4	4	4	4	2	3	4	5	4	4	38	3,80
22	MJH	4	4	3	2	5	5	5	5	5	4	42	4,20
23	MPA	4	4	3	5	3	4	3	3	4	5	38	3,80
24	MRR	4	4	3	5	4	4	2	5	5	3	39	3,90
25	MT	5	5	4	3	3	2	3	4	4	4	37	3,70
26	PR	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	44	4,40
27	RWA	4	4	5	4	4	3	3	5	4	4	40	4,00
28	SS	5	5	4	4	3	4	5	4	4	2	40	4,00
29	SLM	4	4	5	4	3	3	5	5	4	4	41	4,10
30	SS	4	4	3	5	3	4	3	4	4	5	39	3,90
31	TAP	4	4	3	5	5	5	2	3	4	4	39	3,90
32	WY	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	40	4,00
33	WS	4	4	3	3	5	4	5	4	5	5	42	4,20
JUMLAH		133	128	116	132	125	128	126	133	135	129	1285	128,5
MP (Rata-Rata Skor)		128,5:33 = 3,9											

Sumber : Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung terhadap LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* memperoleh total skor sebesar 1285 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata

PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA MATERI KERJA SAMA EKONOMI INTERNASIONAL PESERTA DIDIK KELAS XI SEMESTER GENAP SMA NEGERI 14 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

sebesar 128,5 sehingga rata-rata skor yang dicapai yakni 3,9 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* pada materi kerja sama ekonomi internasional pada uji validasi ahli menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari 1) uji ahli materi pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,6 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan, 2) uji ahli bahasa pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,1 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,4 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dan 3) uji ahli media pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,0 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,3 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.
2. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* pada materi kerja sama ekonomi internasional pada uji kepraktisan hasil respon angket peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 14 Bandar Lampung terhadap LKPD berbasis model pembelajaran TGT memperoleh skor sebesar 1285 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 128,5 sehingga rata-rata skor yang dicapai yakni 3,9 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.

3. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *team games tournament* pada materi kerja sama ekonomi internasional pada uji keefektifan setelah penggunaan LKPD berbasis model TGT pada pembelajaran ekonomi sudah memperoleh hasil yang sangat signifikan dengan mencapai hasil sebesar 87,88%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar $\geq 80\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwadinata, Subhan dan Ridolof Wenan Batilmurik. (2020). *Pengantar Ilmu Ekonomi Kajian Teoritis dan Praktis Mengatasi Masalah Pokok Perekonomian*. Malang: Literasi Nusantara.
- Putong, Iskandar. (2013). *Economics Pengantar mikro dan Makro*. Jakarta. Mitra Wacana Media.
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam*

- Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, Andri. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.

