

## Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur dan Keseimbangan Pasar Dengan LKPD Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT)

Oktavia Rukmana Wulandari

Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Universitas Negeri Surabaya  
Surabaya, Indonesia

Email: oktaviarukmana3@gmail.com

Riwayat Artikel  
Tanggal diajukan:  
6 Juni 2020

Tanggal diterima :  
12 Juni 2020

Tanggal  
dipublikasikan:  
29 Juni 2020

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mendiskripsikan kelayakan LKPD dengan model *Team Games Tournament*, menganalisis kepraktisan dan keefektifan penggunaan LKPD dengan model TGT. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research & Development* menggunakan model 4D dari Thiagarajan. Prosedur penelitian meliputi 4 fase, *define, design, develop, dan disseminate*. Instrumen validitas produk diperoleh dari ahli materi, ahli grafik, ahli evaluasi dan hasil *post-test* siswa. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa (1) Pengembangan LKPD berbasis TGT dinilai Layak, berdasarkan rata-rata validasi para ahli sebesar 77,92%. (2) LKPD dinilai efektif dalam pembelajaran ditinjau dari hasil belajar serta keterampilan peserta didik dalam mengerjakan soal HOTS meningkat dengan hasil akhir 82,14% sehingga peserta didik dinyatakan lulus ketuntasan. (3) LKPD dinilai praktis dalam pembelajaran karena pengembangan yang dilakukan mampu meningkatkan ketertarikan dan rileksasi peserta didik pada proses pembelajaran sesuai hasil penelitian respon peserta didik dimana ketertarikan terhadap prodak sebanyak 80,60% dikatakan layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis TGT dinyatakan sangat layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebab menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan LKPD ini.

**Kata kunci:** ekonomi; hasil belajar; lembar kerja peserta didik; teams games tournament

### Abstract

*The purpose of this research is to describe the feasibility of LKPD with the Team Games Tournament model, to analyze the practicality and effectiveness of using LKPD with the TGT model. The research method used is Research & Development using the 4D model from Thiagarajan. The research procedure consisted of 4 phases, define, design, develop, and disseminate. Instruments of product validity were obtained from material experts, graphic experts, evaluation experts and students' post-test results. The results of this study indicate that (1) The development of TGT-based LKPD is considered Eligible, based on the average validation of experts at 77.92%. (2) LKPD is considered effective in learning in terms of learning outcomes as well as the students' skills in working on HOTS questions increased with the final result 82.14% so that students are declared to have passed completeness. (3) LKPD is considered practical in learning because the development carried out is able to increase the interest and relaxation of students in the learning process according to the results of research students' responses where an interest in the product as much as 80.60% is said to be feasible. Based on these results it can be said that TGT based LKPD is declared to be very feasible and good for use in the learning process because it shows an increase in learning outcomes after using this LKPD.*

**Keywords :** economics; learning outcomes; student worksheet; teams games tournament

Pengutipan:  
Wulandari, O. R.  
(2020).  
Meningkatkan  
Hasil Belajar  
Pada Materi  
Struktur dan  
Keseimbangan  
Pasar Dengan  
LKPD Berbasis  
*Teams Games  
Tournament*  
(TGT)  
*Jurnal Pendidikan  
Ekonomi  
Undiksha*, 12 (1),  
148-156

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah faktor yang turut serta berkontribusi dalam pengembangan dan peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini dibuktikan bahwa pendidikan wajib dirasakan oleh seluruh masyarakat di Indonesia karena dengan pendidikan, seseorang dapat memperoleh ilmu baik secara formal maupun non formal.

Dalam dunia pendidikan, perlu adanya suatu bahan ajar yang berfungsi untuk mengarahkan dan sumber referensi bagi guru maupun peserta didik demi tercapainya kompetensi. Bahan ajar sendiri terbagi empat macam, yaitu bahan ajar cetak (buku, modul, *handout*, Lembar Kegiatan Peserta Didik, brosur, foto atau gambar, dan lainnya), bahan ajar dengar atau program audio (kaset, radio, *compact disk audio*), bahan ajar pandang dengar/audio visual (film, video, compact disk video), bahan ajar interaktif (compact disk interaktif, dan bahan ajar berbasis web) serta fasilitas pendukung pembelajaran lainnya Prastowo (2015).

Lembar Kegiatan Peserta Didik merupakan bahan ajar cetak yang berisikan sekumpulan ringkasan materi, tugas/soal yang dikerjakan atau dilakukan dalam suatu kegiatan pembelajaran, serta terdapat sintaks yang harus dipenuhi pada saat pembelajaran. Tugas maupun soal yang ada didalamnya juga harus sesuai dengan materi dan kompetensi dasar sehingga harapannya, tujuan pembelajaran dapat terpenuhi Kurniawan (2015).

Akhir-akhir ini sebutan untuk LKS (Lembar Kegiatan Siswa) beralih menjadi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Menurut Sasmito, Luncana Faridhoh & Mustadi, Ali (2015) menyatakan bahwa sebutan LKS dirubah menjadi LKPD pada kurikulum 2013. Perbedaannya, selain terletak pada istilah yang dipakai adalah LKPD lebih bermuatan ringkasan materi, soal-soal latihan dan tugas yang lebih interaktif dan kontekstual untuk peserta didik.

SMA Negeri 1 Lamongan merupakan SMA yang mengaplikasikan Kurikulum 2013 berbasis Sistem Kredit Semester (SKS) yaitu peserta didik dapat menempuh jenjang SMA hanya dengan 4 semester yaitu 2

tahun. Tidak semua sekolah menerapkan program tersebut dikarenakan beberapa hal seperti fasilitas pendukung yang belum memadai. Dengan diterapkannya program SKS menunjukkan bahwa fasilitas pendukung pembelajaran di SMA Negeri 1 Lamongan sudah memadai sehingga diharapkan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran di sekolah.

Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Lamongan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik hanya fokus mendengarkan, menyalin ulang catatan di papan tulis, dan mengerjakan soal pemberian guru. Selain itu, guru juga menggunakan bahan ajar pada saat proses pembelajaran mulai dari buku paket, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), latihan soal dari guru dan Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM).

Akan tetapi pada kenyataannya penggunaan bahan ajar tersebut dirasa kurang maksimal seperti penggunaan buku paket dari Dinas Pendidikan, dimana satu buku digunakan oleh dua peserta didik karena jumlahnya yang terbatas, serta tidak lagi digunakannya LKS sejak tahun 2018 kemudian digantikan dengan UKBM yang diberikan guru berupa soft file lalu dicetak sendiri oleh peserta didik. Namun tampilan isi dan penyajian UKBM yang digunakan peserta didik tidak sesuai dengan Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Tuntas dari Direktorat Pembinaan SMA Kemendikbud Tahun 2017 yang menyebutkan bahwa pada UKBM harus menonjolkan khas *student center*, dimana aktivitas pembelajaran serta capaian kompetensi peserta didik harus disediakan stimulus agar lebih mandiri dan merasakan langsung pembelajaran.

Di SMA Negeri 1 Lamongan saat ini belum ada LKPD mata pelajaran ekonomi yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Sebab inilah yang menjadi salah satu factor penyebab pembelajaran ekonomi kurang maksimal dengan hasil belajar dibawah KKM. Pada beberapa kelas yang peneliti observasi antara kelas X-XI, kelas X yang membutuhkan perhatian lebih dalam kegiatan pembelajarannya karena peserta didik cenderung pasif baik untuk berpartisipasi (bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi) maupun

kesulitan ketika mereka dihadapkan dengan materi atau soal yang sifatnya menghafal. Selain itu mereka masih dalam proses transisi dari SMP menuju SMA. Tentunya hal tersebut belum sepenuhnya mencerminkan tujuan kurikulum 2013. Oleh sebab itu, dibutuhkan LKPD pendukung untuk menunjang pembelajaran yang diharapkan mampu mendorong atau memacu peserta didik untuk mengutarakan hasil pemikirannya baik secara individu maupun berkelompok.

LKPD merupakan bahan ajar berupa panduan yang berfungsi sebagai panduan belajar yang memudahkan peserta didik pada aktivitas proses kegiatan belajar (Mahmudah, 2017). Selain itu didalam LKPD terdapat latihan soal untuk mempermudah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti berinisiatif untuk mengembangkan LKPD berbasis TGT. Penerapan model pembelajaran ini digunakan karena pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, kreatif dan menerima umpan balik, melatih peserta didik untuk bersosialisasi dengan peserta didik lain, dan materi dapat dikuasai oleh peserta didik dalam tempo singkat. Ningtyas Pitriya, & Siswaya Heri (2012) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan LKPD berbasis TGT meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari pada menggunakan modul. Amin, Yahya, & Caronge (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model TGT menunjukkan peningkatan hasil belajar dari percobaan tes tulis di ketiga siklus dengan tercapainya ketuntatasan belajar. Model TGT layak di terapkan pada pembelajaran sebagai upaya yang mampu meningkatkan pengetahuan jangka panjang.

Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa peserta didik jauh lebih memahami pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dibanding model lainnya sebab materi yang akan dipelajari dikemas dalam bentuk permainan yang memudahkan serta memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik dalam setiap prosesnya. Hal inilah yang nantinya

dapat memberikan pengaruh positif bagi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini antara lain adalah : (1) Untuk mendiskripsikan kelayakan LKPD dengan model *Team Games Tournament*, (2) Untuk menganalisis kepraktisan, (3) Untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan LKPD dengan model TGT untuk menunjang pembelajaran ekonomi .

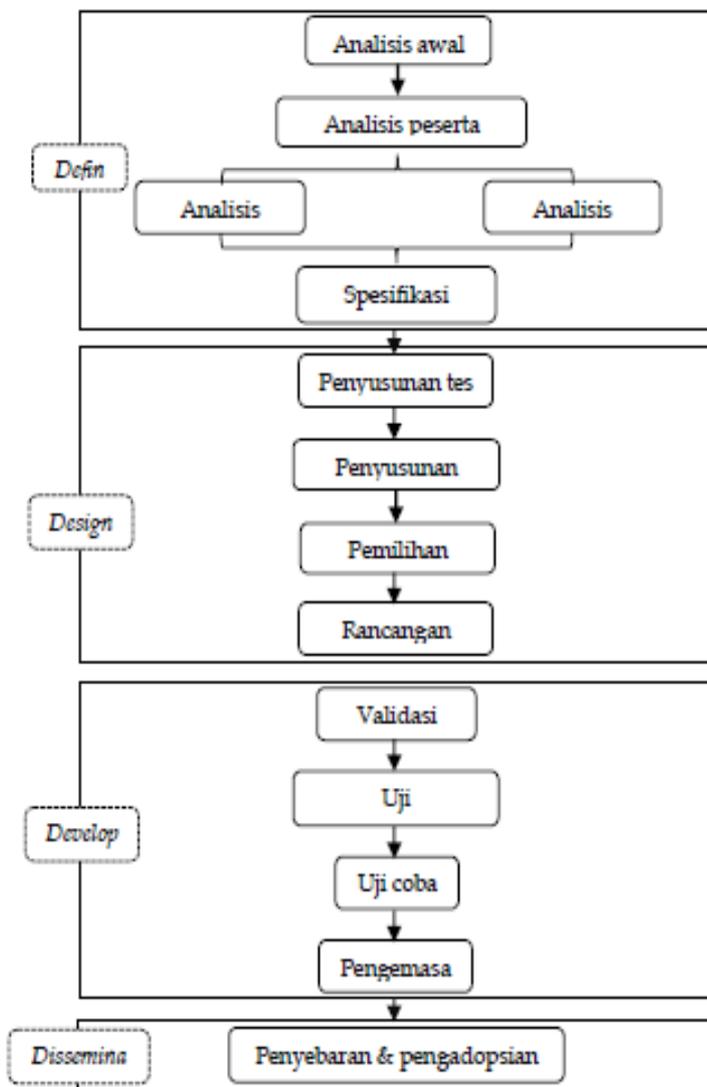
## METODE

Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model pengembangan 4D dari Thiagarajan, Samuel, dan Semmel (1974). Prosedur penelitian ini dimulai dari analisis awal, membuat rancangan produk, pengembangan, serta penyebaran produk.

Penelitian pengembangan ini menggunakan 20 orang peserta didik kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lamongan sebagai subjek penelitian dengan objek penelitian berupa LKPD berbasis TGT pada mata pelajaran Struktur dan Keseimbangan Pasar kelas X semester 1 (ganjil) karena pada materi ini peserta didik menemui kesulitan dalam pemahaman materi, mulai dari pemahaman rumus, kurva, jenis, dan penghafalan istilah aau nama lain yang terdapat pada materi tersebut. Menurut Sadiman (2014) dalam melakukan uji coba terbatas jumlah peserta didik yang digunakan sebagai subjek penelitian sebanyak 10-20 anak. Instrumen pengumpulan data dari penelitian ini merupakan lembar tes dan lembar angket yang menghasilkan jenis data kualitatif yang merupakan hasil lembar telaah yang diserahkan kepada para ahli untuk memberikan masukan dan saran yang akan digunakan untuk perbaikan buku ajar, sedangkan data kuantitatif dipeoleh dari hasil validasi, lembar kepraktisan, dan hasil *posttest* peserta didik. Prosedur tersebut dilaksanakan berurutan sesuai dengan pedoman standar baku proses validasi produk.

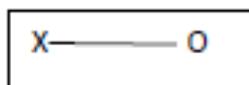
Berikut gambaran prosedur penelitian yang digunakan:

O : Observasi



Gambar 1. Prosedur Penelitian  
Sumber : Thiagarajan dkk.,(1976)

Desain uji coba mengenakan *One-Shot Case Study* dengan cara memberikan perlakuan kepada satu kelompok yang kemudian nanti hasilnya akan di observasi (Sugiyono, 2016).



Gambar 2. Model Uji Coba  
Sumber : (Ridwan, 2016)

Keterangan :  
X : Pemberian *Treatment*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Proses pengembangan LKPD berbasis TGT menggunakan model 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahapan pertama yakni *define* yang bertujuan guna mengetahui serta menentukan kebutuhan dalam pembuatan sebuah produk dan tahapan ini memuat 5 langkah, pertama analisis awal sehingga diketahui bahwa pada SMAN 1 Lamongan jumlah buku ajar yang tersedia terbatas dan tidak adanya LKPD yang dapat meningkatkan hasil belajar serta keaktifan anak selain itu pembelajaran masih berorientasi pada guru yang membuat proses belajar mengajar dikelas menjadi kurang efektif dan efisien. Dari analisis tersebut guru membutuhkan buku ajar ekonomi untuk mendukung proses belajar mengajar dikelas.

Langkah kedua yaitu analisis peserta didik yang dilakukan untuk memperoleh hasil bahwa sasaran uji coba Kls X IPS 3 karena dirasa membutuhkan perhatian lebih dalam kegiatan pembelajarannya karena peserta didik cenderung pasif baik untuk berpartisipasi (bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi) maupun kesulitan ketika mereka dihadapkan dengan materi atau soal yang sifatnya menghafal.

Langkah ketiga merupakan analisis tugas dimana mencakup materi apa yang akan diajarkan dan berbasis Teams Games Tournament (TGT). Disini soal berisikan materi struktur dan keseimbangan pasar dikemas dalam bentuk esay dan uraian yang dikerjakan berkelompok dan mandiri, kemudian tugas tersebut akan disajikan dalam bentuk permainan yang akan mengasah keterampilan dan ketepatan dalam menjawab serta melatih peserta didik untuk bekerja sama. materi ini dipilih karena dalam materi tersebut terkandung banyak rumus, kurva, jenis, dan istilah asing yang sukar dipahami oleh peserta didik sehingga dengan model pembelajaran ini diharapkan peserta didik bisa memahami materi dengan baik. Selanjutnya dalam akhir

pertemuan peserta didik akan diberikan tugas, dimana peserta didik diperintahkan untuk menganalisis serta memberi kesimpulan keseluruhan materi yang telah dipelajari. Langkah keempat yakni analisis konsep, LKPD ekonomi memuat materi atau KD yang dipakai sesuai dengan silabus ekonomi yang berlaku saat ini.

Tahapan kedua yakni design yang menghasilkan sebuah produk LKPD yang disesuaikan dengan standar dari BSNP (2014) yang memuat bagian pendahuluan ("cover, halaman, kata pengantar, petunjuk pemakaian, dan daftar isi"), isi, dan penutup.

Cover LKPD berisikan judul LKPD yang dikembangkan "Lembar Kegiatan Peserta Didik Ekonomi" pada bagian atas, kemudian logo globe, buku, dan uang yang bermakna kehidupan akan seimbang ketika kita mampu menguasai ilmu pendidikan, keuangan, dan alam sekitar. Berikut merupakan cover dari LKPD :



Gambar 3. Cover LKPD  
Sumber : diolah peneliti

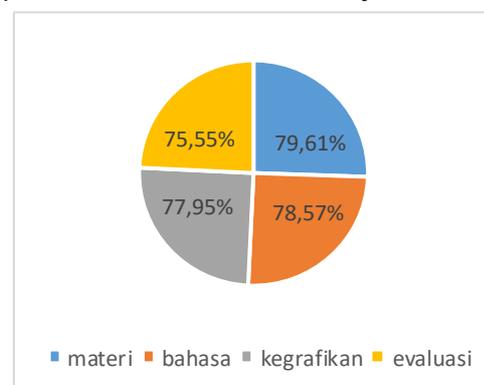
Bagian isi LKPD memuat KD, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, soal evaluasi, maupun gambar pendukung. Untuk melihat kelayakan produk LKPD berbasis tgt maka selanjutnya dilakukan telaah, revisi, validasi kepada para ahli dibidangnya yaitu Bapak Albrian Fiky Prakoso, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus penelaah materi dan dosen di Prodi Pendidikan Ekonomi, Bu Retno Mustika

Dewi, S.Pd., M.Pd dosen Prodi Pendidikan Ekonomi selaku penelaah evaluasi yang meliputi evaluasi bahasa dan soal dan Bapak Riza Yonisa Kurniawan, S.Pd., M.Pd dosen Prodi Pendidikan Ekonomi selaku penelaah kegrafikan. Kemudian untuk mengukur keefektifan maka dilakukan uji coba terbatas pada 25 peserta didik kelas X IPS 3 di SMA Negeri 1 Lamongan secara online dikarenakan kondisi saat ini yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung. Setelah itu untuk menjawab kepraktisan pengembangan LKPD tersebut, dapat dilihat melalui respon dari peserta didik yang terdiri dari 10 item pertanyaan dengan mencakup komponen kelayakan isi pada LKPD, komponen kelayakan bahasa pada LKPD, dan komponen kelayakan kegrafikan pada LKPD.

Sehingga dari keseluruhan validasi memperoleh hasil sebagai berikut :

Kelayakan LKPD

Hasil telaah pada para ahli materi kemudian dilakukan revisi sesuai arahan yang kemudian mendapatkan validasi produk LKPD. Hasil validitas dari para ahli pada seluruh instrumen disajikan berikut ini.



Gambar 5. Diagram Validitas LKPD TGT  
Sumber : diolah peneliti

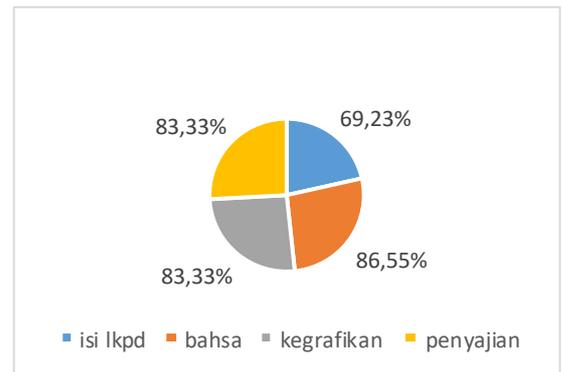
Aspek materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 79,61% dan dikatakan "Layak". Menurut Riduwan (2016) LKPD dikatakan layak apabila memperoleh presentase lebih dari 61%, sedangkan pada LKPD tersebut telah memperoleh presentase melebihi 61% yang artinya dalam LKPD tersebut telah mencakup materi yang lengkap sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan.

Selanjutnya pada hasil validasi evaluasi yang mencakup bahasa memperoleh rata-rata sebesar 78,57% sehingga dikatakan "Layak", dan soal yang memperoleh presentase rata-rata sebesar 75,55% yang dikatakan "Layak". Hal ini dapat diartikan bahwa komponen evaluasi yang mencakup bahasa dan soal pada LKPD berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) sudah memenuhi kriteria kelayakan LKPD karena memperoleh presentase lebih dari 61%. sebesar 79,61% dan dikatakan "Layak". Menurut Riduwan (2016) dapat dinyatakan layak apabila memperoleh presentase lebih dari 61%. Pada komponen kelayakan bahasa dapat diartikan bahwa LKPD tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan bahasa yang ada di BSNP yang meliputi: kesesuaian dengan pengembangan peserta didik, keterbacaan, koherensi dan keruntutan alur pikir, serta kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia. Soal yang terdapat dalam LKPD tersebut dapat melatih kemampuan peserta didik untuk memahami, menganalisis, serta memberikan contoh penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari

Kemudian yang terakhir komponen kelayakan kegrafikan setelah direvisi beberapa kali oleh peneliti misalnya pada gradasi warna LKPD, kemudian sumber gambar yang tercantum pada LKPD, dan penulisan rumus. Sehingga memperoleh presentase rata-rata sebesar 77,95% yang dapat dikatakan "Layak". Hal ini dapat diartikan bahwa komponen kegrafikan yang terdapat pada LKPD berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) sudah memenuhi kriteria kelayakan LKPD karena memperoleh presentase lebih dari 61%. Menurut Riduwan (2016) kriteria kelayakan LKPD dikatakan layak apabila memperoleh presentase lebih dari 61%.

#### Kepraktisan LKPD

Untuk menjawab kepraktisan pengembangan LKPD tersebut, dapat dilihat melalui respon dari peserta didik. Respon peserta didik dikembangkan melalui angket yang berupa 10 item pertanyaan dengan cakupan komponen



Gambar 6. Diagram Respon Siswa  
Sumber : diolah peneliti

kelayakan isi pada LKPD, komponen kelayakan bahasa pada LKPD, dan komponen kelayakan kegrafikan pada LKPD. Dalam angket tersebut peserta didik disediakan angket yang berisi pertanyaan dan jawaban dengan memilih jawaban "YA" dengan skor 1 atau "TIDAK" dengan skor 0. Hasil data respon dari peserta didik ini akan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif dimana data yang berupa angka nantinya akan dianalisis menjadi kalimat. Berikut hasil respon siswa.

Rata-rata respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 80,60% dan dikatakan "Layak" dengan rincian sebagai berikut : aspek isi LKPD sebesar 69,23%, aspek penyajian sebesar 83,33%, aspek bahasa sebesar 86,55%, dan aspek kegrafikan sebesar 83,33%. Dari hasil angket peserta didik tersebut maka dapat diartikan bahwa LKPD berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dikatakan memiliki manfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan, mendorong minat dan hasil belajar peserta didik karena memperoleh presentase lebih dari 61%.

#### Efektifitas LKPD

Untuk mengetahui keefektifan penggunaan LKPD tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dengan cara peserta didik mengerjakan soal yang tersedia di dalam LKPD berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) secara berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5-6 anggota kelompok. Dari evaluasi tersebut terdapat 28 peserta didik yang mengerjakan soal sehingga diketahui bahwa terdapat 23 peserta didik yang lulus,

jika dinyatakan dalam angka maka  $23/28 \times 100 = 82,14\%$ , dan dinyatakan "Baik"

dan peserta didik dinyatakan lulus ketuntasan klasikal.

Tabel 1. Analisis Efektifitas LKPD

Jumlah Peserta didik	Nilai tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Presentase Ketuntasan
28	90	50	73,40	82,14

Sumber: diolah peneliti

### Pembahasan

Kelayakan LKPD berbasis TGT pada materi keseimbangan dan struktur pasar yang dikembangkan setelah direvisi beberapa kali akhirnya bisa memenuhi kriteria kelayakan dari BSNP (2014), hal ini terbukti dimana pada setiap komponennya mendapatkan prosentase hasil yang melebihi standar kelayakan LKPD. Dimulai dari kelayakan materi yang terdapat didalamnya, keluasaan isi materi yang terdapat dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, ditambah dengan kejelasan gambar, rumus, kurva, beserta makna istilah/ nama lain dari materi yang dijelaskan dengan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami juga sangat membantu proses pemahaman kepada anak. Kemudian evaluasi soal HOTS sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan berhasil karena soal yang disusun dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya nilai hasil belajar mereka, dan bahasa yang dipakai juga bahasa yang baku sehingga peserta tidak mendapat kesulitan untuk memperdalam isi dan memahami pesan dari materi tersebut. Yang terakhir kegrafikan, lkpd yang dikembangkan ini mempunyai tampilan penyajian yang cukup berbeda dibanding dengan lkpd lain, selain dalam pengemasan materi dan soal, lkpd yang dikembangkan ini cukup menarik perhatian dikarenakan terdapat beberapa gambar, corak, dan warna yang tidak monoton. Hal ini selaras dengan penelitian dari Setianingsih dkk (2018) mengatakan jika model pembelajaran kooperatif tipe TGT dinyatakan teruji memiliki pengaruh pada kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) serta temuan dari Kurniawan

(2015) menyimpulkan bahwa LKPD yang berkualitas harus melalui validasi ahli beserta uji coba langsung sehingga dapat diketahui apakah produk tersebut bisa memberikan dampak positif bagi guru dan peserta didik.

Kepraktisan LKPD berbasis TGT pada materi keseimbangan dan struktur pasar setelah ditinjau dari hasil angket respon peserta didik yang disebar setelah mengerjakan lkpd, maka diketahui presentase terbesar berada di penyajian dan bahasa, disini peserta didik lebih tertarik karena dalam proses pengembangan yang dilakukan selain sudah memenuhi standar kelayakan dari BSNP (2014), terlebih pada bagian pengemasan soal dibuat sedemikian rupa sehingga mereka lebih menikmati proses mengerjakan soal tanpa adanya tekanan seperti umumnya saat bermain game. Yang semula mereka kurang tertarik setelah dikenalkan dengan lkpd ini timbul rasa keingintahuan dalam diri mereka mengenai isi didalamnya, sebab sebelumnya bahan ajar yang mereka miliki selain buku paket yaitu UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri) yang dalam penyajiannya kurang begitu menarik baik dalam segi warna, gambar, pengemasan soal dan materi juga cenderung membuat peserta didik jenuh. Hal ini didukung oleh penelitian Yani (2017) bahwa pengelolaan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena dengan tumbuhnya persepsi peserta didik yang baik pada pembelajaran mampu menimbulkan motivasi belajar yang baik

Efektifitas LKPD berbasis TGT pada materi keseimbangan dan struktur pasar tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Lamongan, karena sesuai dengan penelitian terdahulu menyimpulkan jika

pembelajaran yang didalamnya terdapat variasi dalam penyampaian pembelajaran yang dikombinasikan dengan kooperatif tipe TGT membuat belajar mengajar lebih rileks, santai, dan nyaman sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik namun tetap tidak meninggalkan rasa kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar dengan baik dan efisien Handayani (2018). Selain itu peserta didik setelah diberikan lkpd ini menjadi lebih aktif, tanggap, dan cekatan dalam mengerjakan soal baik secara individu maupun berkelompok. Antusias mereka cukup tinggi setelah dijelaskan bahwa dalam pengerjaan soal dalam bentuk permainan ini ada hadiah/ reward untuk setiap kelompok yang menang. Dari sanalah akhirnya mereka berlomba untuk menjadi kelompok yang paling utama dari kelompok lainnya dan hasilnya selain hasil belajar meningkat, kemampuan bekerjasama tim juga perlahan lahan mulai dikuasai oleh mereka sehingga kedepannya diharapkan untuk mendapatkan nilai terbaik bisa dilakukan dengan cara yang baik dan menguntungkan banyak orang tanpa harus menjatuhkan lawan main/ teman sebayanya. Hal ini senada dengan temuan Yani (2017) bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik dengan mengadakan game mampu mendorong motivasi anak dalam mengikuti proses belajar mengajar dan *ouputnya* nanti bisa meningkatkan hasil belajar kemudian milik Martini (2018) bahwa pembelajaran yang didalamnya terdapat game/kuis dimana mereka diberikan kesempatan untuk menyelesaikannya dengan waktu yang ditentukan sehingga dapat melatih kemampuan mereka dalam mengingat dan memahami materi dengan benar, serta Sujiantari (2016) bahwa pemberian *reward* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik karena dengan adanya hadiah mampu membangkitkan semangat baru dalam diri mereka untuk mendapatkannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka kesimpulan yang diperoleh : (1) Pengembangan LKPD berbasis TGT

dengan model 4D yang terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate* setelah direvisi mendapatkan kategori "Layak" berdasarkan rata-rata validasi para ahli, (2) LKPD berbasis TGT dinilai praktis digunakan pembelajaran melihat dari rata-rata respon siswa, (3) Penggunaan LKPD berbasis TGT pada materi keseimbangan dan struktur pasar efektif sebagai peningkatan hasil belajar siswa dengan total 82,14% siswa lulus ketuntasan klasikal.

Akan tetapi LKPD berbasis TGT kurang efektif jika diterapkan secara *daring/online* sebab kalau tidak dilakukan secara langsung guru tidak dapat melihat proses kerja individu dalam setiap tim serta tidak semua kuis cocok diterapkan secara *online* misalnya permainan kartu pintar dimana dalam permainan tersebut peserta didik dituntut untuk tepat, cepat, dan kompak dalam kerjasama tim sehingga jika pengerjaannya tidak dilakukan secara *offline* dikhawatirkan para peserta didik hanya berpangku hasil dengan anggota tim lain.

### Saran

Peneliti hanya mengambil materi keseimbangan pasar dan struktur pasar. Pendidik atau peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan materi misalnya satu tahun pembelajaran dengan materi semester ganjil dan genap dalam satu LKPD sehingga dapat menambah wawasan lebih dalam, kemudian penelitian selanjutnya dapat mengembangkan buku ajar ke dalam bentuk aplikasi android agar penggunaannya lebih fleksibel.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, T. A., Yahya, M., & Caronge, M. W. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membiakkan Tanaman Secara Vegetatif Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 3 Takalar*, 4, 73–81.
- Bsnp. 2014. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Ekonomi (Buku Siswa) Sekolah Menengah Atas/Madarasah Aliyah*. Retrieved From [Http://Bsnp-Indonesia.Org/2014/05/28/Instrumen-](http://Bsnp-Indonesia.Org/2014/05/28/Instrumen-)

- Penilaian-Buku-Teks-Pelajaran-Tahun-2014
- Faridhoh, L., & Mustadi, A. (n.d.). *Developing learners' tematik-integrative worksheet based on character education for primary school students*, 7–8.
- Handayani, S. D. 2010. Pengaruh Metode Kooperatif Tgt ( Team Games Tournament ) Menggunakan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar, 3(2).
- Kurniawan, A. 2015. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Penyelesaian Soal Cerita Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Bruner Di Kelas V Sekolah Dasar*, 9–28.
- Mahmudah, S. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Tematik Berbasis Scientific Tema Kayanya Negeriku Subtema 2 Pembelajaran 1 Di Sd Negeri Mandirancan. Bachelor Thesis, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 133–173.
- Nurhayati, F. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iii Sd Inpres 1 Baina, 4(10)*, 1–11.
- Novanda, Y. A., & Lucky, R. (N.D.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips 3 Di Sma Negeri 1 Waru*.
- Pratiwi, M. N., & Susilowibowo, J. 2016. *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Pencatatan Transaksi Perusahaan Manufaktur*, (20), 67–83.
- Sadiman. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanny. Jakarta : Pustekom Dikbud dan P Raja Grafindi Persada*
- Permatasari, B., Nyeneng, I. De. P., & Wahyudi, I. 2018. *Pengembangan Lkpd Berbasis Poe Untuk Pembelajaran Fisika Materi Momentum Dan Impuls Sma*, (1).
- Prastowo, A. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahayu, D., & Budiono. 2018. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar*, 6, 249–259.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (3rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Martini, N. K., Tripalupi, L. E., & Haris, I. A. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition ( AIR ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Di Sma Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2017 / 2018*, 10(1), 295–304.
- Sugianto, A. D. (N.D.). *Analisis Penggunaan Bahan Ajar Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 4 Surabaya*, 1–16.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiantari, N. K. 2016. *Pengaruh Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips ( Studi Pada SMP Negeri 1 Singaraja Kelas VIII Tahun Ajaran 2015 / 2016 )*, (1).
- Susanna. 2017. *Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas Xi Man 4 Aceh Besar*, 5(2), 93–105.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yani, P. L., Zukhri, A., & Tripalupi, L. E. 2017. *Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kelas Xi Ips Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 2*, 9(2).