



Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray*

Ayyul Farid^{1*}, I Komang Sudarma² 

^{1,2} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 13, 2021

Accepted May 30, 2022

Available online June 25, 2022

Kata Kunci:

Cooperative Learning, LKPD, TSTS

Keywords:

Cooperative Learning, LKPD, TSTS



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya sumber belajar maupun penggunaan bahan ajar pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan interaktif berdampak pada minat dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang proses pengembangan LKPD berbasis *cooperative learning* tipe TSTS. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian pengembangan ini yaitu 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 1 ahli isi pembelajaran, 3 siswa untuk uji perorangan, dan 8 siswa untuk uji kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner dengan instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar kuesioner. Analisis data yang digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD ini dinyatakan valid dengan hasil *review* ahli isi desain pembelajaran sebesar 88% dengan kualifikasi baik. Hasil *review* ahli media pembelajaran sebesar 87% dengan kualifikasi baik. Hasil *review* ahli isi pembelajaran sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* dari uji perorangan sebesar 97,6% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil *review* dari uji kelompok kecil sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *cooperative learning* tipe TSTS layak dikembangkan dan digunakan untuk proses pembelajaran.

ABSTRAK

The lack of learning resources and the use of varied, innovative, and interactive learning teaching materials have an impact on students' interest and learning. This study aims to design the process of developing LKPD based on cooperative learning type TSTS. This type of research is development research using the ADDIE development model. The subjects of this development research were 1 learning design expert, 1 learning media expert, 1 learning content expert, 3 students for individual testing, and 8 students for small group testing. The data collection methods used in this development research are the observation method, interview method, and questionnaire method, with research instruments in the form of observation sheets, interview sheets, and questionnaire sheets. Data analysis used quantitative descriptive analysis techniques, and qualitative descriptive analysis. The results showed that the LKPD was declared valid with the results of the expert review of learning design content of 88% with good qualifications. The results of the learning media expert review are 87% with good qualifications. The results of the expert review of learning content are 100% with very good qualifications. The review results from the individual test are 97.6% with very good qualifications. And the results of the review of the small group test of 97.5% with very good qualifications. So based on these results it can be concluded that the TSTS-based cooperative learning worksheets are feasible to be developed and used for the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan dasar dan unsur penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan setiap individu berhak memperoleh pendidikan yang layak baik secara formal maupun non formal (Asri et al., 2020; Mesah et al., 2020; Nurhamida, 2018). Melalui pendidikan, seseorang

*Corresponding author.

E-mail addresses: ayyul.farid@undiksha.ac.id (Ayyul Farid)

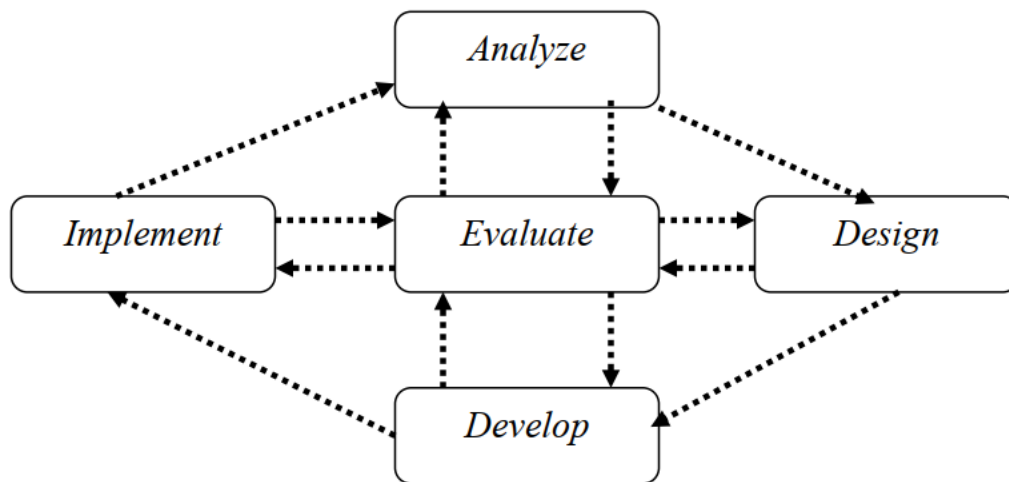
akan memiliki mutu dan pengetahuan yang dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan dengan baik (Alam & Dongoran, 2017; Manuaba et al., 2020). Dalam ruang lingkup pendidikan terdapat komponen-komponen penting yaitu kegiatan belajar dan mengajar, kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan (Alfitri & Setiani, 2018; Astra & Putra, 2020). Berkaitan dengan hal ini, maka berlangsungnya proses belajar mengajar yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, dan muncul kreativitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Pada proses kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk dapat menggunakan berbagai pendekatan atau model pembelajaran dimana model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan faktor-faktor internal pada peserta didik (Alfitri & Setiani, 2018; Mesah et al., 2020). Capaian dari sebuah hasil pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa (Sugianto et al., 2018; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat berupa capaian nilai atau adanya perubahan tingkah laku siswa kearah yang lebih baik (Ningsih et al., 2018; Nurzaelani et al., 2018). Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar adalah minat belajar. Minat belajar pada dasarnya merupakan bentuk penerimaan siswa terhadap proses belajar (Huda et al., 2020; Istiqomah et al., 2019; Putra et al., 2020). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung akan belajar secara bersungguh-sungguh untuk hasil belajar yang maksimal. Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki minat serta hasil belajar yang baik. Sebagian besar proses pembelajaran berlangsung dengan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung lebih pasif dan proses pengembangan keterampilan menjadi rendah (Huda et al., 2020; Kalemnan et al., 2018). Kurangnya guru memerhatikan penggunaan model pembelajaran dengan penerapan kompetensi dasar yang sesuai, padahal penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai memberikan dampak terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik (Alfitri & Setiani, 2018; Nadiya et al., 2016). Selain itu, keberadaan media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penting yang dapat digunakan dalam menunjang berlangsungnya proses pembelajaran (Alam & Dongoran, 2017; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Banjar Bali, ditemukan permasalahan yakni guru kelas IV SDN 1 Banjar Bali mengatakan bahwa mengalami kendala dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya bahan ajar yang digunakan dan kurangnya antusias siswa saat belajar, terutama pada pembelajaran IPS. Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan isi materi dan memberikan contoh deskripsi yang bersifat abstrak, seperti (waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan). Guru hanya menjelaskan secara umum sesuai dengan buku paket karena kurangnya media dan bahan ajar yang tersedia. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menimbulkan rasa bosan pada diri siswa, sehingga menurunkan minat dan hasil belajar siswa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa LKPD. LKPD adalah lembaran kertas yang berisikan kegiatan maupun soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik pada saat melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari (Arsana & Sujan, 2021; Firdaus & Wilujeng, 2018). LKPD mempunyai manfaat untuk mengarahkan peserta didik agar mampu menemukan konsep-konsep baik dengan aktivitas sendiri atau berkelompok, dapat digunakan untuk membangun keterampilan proses, sikap ilmiah, dan menumbuhkan minat peserta didik terkait dengan lingkungan sekitarnya, serta dapat mempermudah pendidik untuk menilai keberhasilan proses belajar mengajar (Arsana & Sujan, 2021; Hidayanti & Ain, 2021; Nareswari et al., 2021). Penggunaan LKPD dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, biaya, fasilitas maupun tenaga guna mencapai sasaran proses belajar mengajar yang berkualitas (Apertha et al., 2018; Arsana & Sujan, 2021; Hidayanti & Ain, 2021). Selain pentingnya penggunaan bahan ajar interaktif, belajar mengajar juga membutuhkan pemilihan dan penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang suatu pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* (TSTS). Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TSTS adalah model pembelajaran *cooperative* yang dapat mendorong anggota kelompok untuk memperoleh konsep secara mendalam melalui pemberian peran pada peserta didik. Peserta didik diajak untuk bersama-sama dalam menemukan suatu konsep (Putra et al., 2020; Setiawati et al., 2019). Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS) dengan penerapan siklus I sampai III, dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IX sesuai dengan pandangan para ahli dan pengguna (Purnamasari et al., 2017). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan hasil produk bahan ajar LKPD *cooperative learning* diperoleh dari data para ahli bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan berada pada level valid dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran (Said et al., 2016). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan terdapat

peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal maupun individual dari penerapan siklus I sampai III. Hal ini terjadi karena keterlibatan siswa belajar secara aktif serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Istiqomah et al., 2019). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa ajar LKPD *cooperative learning* tipe TSTS terbukti memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai upaya meningkatkan minat dan hasil belajar kelompok melalui LKPD berbasis *cooperative learning* tipe *two stay two stray*. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan validitas hasil bahan ajar LKPD *cooperative learning* tipe TSTS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali. Bahan Ajar LKPD dalam proses pembelajaran akan menjadi alternatif yang dapat digunakan tenaga pendidik untuk berinovasi dan mengembangkan perangkat pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

2. METODE

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*), dimana setiap fasenya saling terkait dan berinteraksi satu sama lain. Adapun tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 1 orang ahli isi pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan, dan 8 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi, metode wawancara, dan metode kuesioner. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar kuesioner. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui fasilitas pendukung belajar yang dimiliki oleh pihak sekolah dan peserta didik serta melihat proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas. Pedoman wawancara dipergunakan untuk mengumpulkan data mengenai masalah pembelajaran yang terjadi di lapangan. Lembar kuesioner atau angket dipergunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, ahli isi pembelajaran, uji coba perorangan, dan kelompok kecil. Kisi-kisi instrumen ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli isi pembelajaran dan uji coba perorangan dapat disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan/ Kompetensi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	4
		Kesesuaian materi dengan tema yang dipilih	2	
		Kejelasan uraian materi yang disampaikan dengan tema	3	

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
2	Karakteristik	Kejelasan gambar dengan materi	4	6
		Kesesuaian LKPD dengan kemampuan intelektual siswa	5	
		Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa	6	
		Ketepatan penggunaan warna	7	
		Ketepatan penggunaan huruf	8	
3	Metode	Kesesuaian ukuran gambar proposional (seimbang)	9	2
		Kesesuaian tata letak isi gambar proposional/sesuai	10	
		Kejelasan metode pembelajaran	11	
4	Evaluasi	Kejelasan petunjuk belajar	12	3
		Keterkaitan pertanyaan dengan materi	13	
		Pertanyaan mudah dimengerti	14	
		Tingkat kesukaran materi	15	
Jumlah				15

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Konsistensi	Konsistensi penampilan LKPD	1	4
		Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	2	
		Keterlibatan hubungan antara halaman LKPD dengan halaman lain	3	
		Keserasian warna <i>background</i>	4	
2	Desain cover	Kemenarikan desain cover	5	2
		Kesesuaian cover terhadap isi/konten yang disajikan pada LKPD	6	
3	Desain Pesan Teks	Ketetapan sajian teks	7	3
		Keterbacaan materi dalam LKPD	8	
		LKPD mengandung unsur pembelajaran	9	
4	Desain Pesan Gambar	Kualitas gambar dan grafis	10	4
		Penggunaan visual yang tepat	11	
		Kesesuaian ukuran contoh gambar/visual	12	
		Kesesuaian tata letak gambar/visual	13	
Jumlah				13

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	1	8
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	2	
		Kesesuaian materi dengan indikator	3	
		Kesesuaian matri yang disajikan	4	
		Keakuratan sajian materi dalam LKPD	5	
		Kesesuaian contoh dengan materi yang disajikan	6	
		Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	7	
		Penyajian materi dapat memotivasi siswa	8	
2	Kalimat/ Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam LKPD	9	1
3	Evaluasi	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	10	3
		Kesesuaian soal dengan materi	11	
		Kemudahan tingkat kesukaran soal pada LKPD	12	
Jumlah				12

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir			
1	Cover/Sampul LKPD	Kemenarikan desain cover	1	2			
		Kejelasan judul LKPD	2				
2	Pendahuluan	Kejelasan petunjuk belajar	3	5			
		Kejelasan tujuan pembelajaran	4				
		Ketepatan bahasa yang digunakan	5				
		Kejelasan deskripsi	6				
		LKPD mudah digunakan	7				
		3	Pembelajaran		Kemudahan memahami materi	8	6
					Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	9	
Kesesuain contoh dengan materi	10						
LKPD mempermudah proses pembelajaran	11						
LKPD pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	12						
Kesesuaian rangkuman dengan sajian materi	13						
4	Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	14	3			
		Kesesuaian soal dengan materi	15				
		Ketepatan runtutan soal yang disajikan	16				
5	Sampul Belakang	Ketepatan sajian sinopsis	17	1			
Jumlah				17			

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar LKPD ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik, dan saran dalam kuesioner guna merevisi produk bahan ajar pembelajaran dari hasil uji coba ahli desain pelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji ahli isi pembelajaran, subjek uji coba perorangan, dan subjek uji coba kelompok kecil. Sedangkan metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga memperoleh kesimpulan umum. Hasil yang didapatkan pada analisis deskriptif kualitatif kemudian dikonversikan ke dalam tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 yang disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini membahas mengenai dua hal pokok, yaitu mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar LKPD dan mengetahui hasil validitas bahan ajar LKPD berbasis *cooperative learning* tipe TSTS. Proses pengembangan bahan ajar LKPD menggunakan lima tahapan model pengembangan ADDIE, terdiri dari atas lima tahapan, yaitu: tahap analisis (*analyze*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini ada tiga hal yang dianalisis, yaitu karakteristik peserta didik dan masalah dalam pembelajaran; kompetensi dasar (KD) yaitu mengidentifikasi karakteristik ruang, sumber daya alam, dan indikator yang meliputi, antara lain: menjelaskan pengertian karakteristik ruang, mengidentifikasi sumber daya alam, mengidentifikasi karakteristik ruang dan mendiskusikan sumber daya alam serta pemanfaatannya. Tahap analisis ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil analisis karakteristik peserta didik dan masalah

pembelajaran guru menjadi sumber belajar utama di kelas dengan metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku paket. Dalam hal ini peserta didik sering merasa bosan dan kurangnya termotivasi untuk belajar. Hasil analisis kompetensi dasar (KD) dan indikator menunjukkan bahwa analisis instruksional yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut untuk tercapai pada peserta didik, sehingga materi yang ada dalam bahan ajar LKPD yang dikembangkan berpatokan pada kompetensi dasar (KD) dan indikator. Hasil analisis fasilitas/lingkungan dilakukan, yaitu untuk mengetahui sarana prasana yang dimiliki oleh sekolah seperti terbatasnya media bahan ajar, dan sumber buku diperpustakaan. Berdasarkan ketiga analisis dalam tahap analisis (*analyze*) tersebut peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar LKPD berbasis *cooperative learning* tipe TSTS pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Tahap yang kedua adalah tahap desain (*design*). Pada tahap ini dilakukan, yaitu memilih dan menentukan *software*/perangkat lunak yang digunakan untuk membuat bahan ajar LKPD, *software* yang digunakan yaitu *Corel Draw X5*, *Adobe Photoshop CS3* dan *Microsoft Word 2013*; merancang kerangka LKPD, *flowchart*, *storyboard*, dan desain karakter pendukung; menyusun instrumen penilaian bahan ajar LKPD; menyusun RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran). Adapun hasil proses pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *cooperative learning* tipe TSTS sebagai berikut. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap ini merupakan tahap mengembangkan rancangan produk yang sudah dibuat menjadi sebuah produk nyata berdasarkan kerangka LKPD, *flowchart*, *storyboard* dan desain karakter pendukung yang nantinya diuji kelayakannya di lapangan. Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Adapun hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Bahan Ajar LKPD Berbasis *Cooperative Learning* tipe TSTS

Pada tahap implementasi, kegiatan dilakukan yaitu uji validitas produk oleh para ahli di antaranya: ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli isi pembelajaran; uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Tujuan dilakukan uji validitas produk dan uji coba produk adalah untuk menilai keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap untuk merevisi kembali produk sesuai dengan masukan, saran, dan komentar yang diterima setelah uji kelayakan dilakukan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil uji validitas produk bahan ajar LKPD yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 88%, dengan kualifikasi baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase 87%, dengan kualifikasi baik, ahli isi pembelajaran memperoleh persentase 100%, dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan memperoleh persentase 97,6%, dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 97,5% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan validitas sangat baik, maka produk yang dikembangkan sudah layak diterapkan pada proses pembelajaran pada pelajaran IPS. Melalui hasil validitas, pengembangan produk bahan ajar LKPD mendapatkan saran, masukan, dan komentar yang selanjutnya dijadikan sebagai acuan pertimbangan untuk merevisi produk demi kesempurnaan produk bahan ajar LKPD yang dikembangkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, bahan ajar LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid dengan kualitas baik/sangat baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar mengajar menurut ahli desain pembelajaran, media pembelajaran, ahli isi pembelajaran, uji coba produk yang

dilakukan oleh siswa kelas IV SDN 1 Banjar Bali. Hal ini juga disebabkan oleh bahan ajar LKPD dikembangkan berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Di samping itu, pengembangan bahan ajar LKPD menggunakan model pengembangan yang mudah dan sistematis, sehingga dapat meminimalkan kesalahan dalam proses pengembangan. Pengembangan bahan ajar LKPD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE efektif dalam menciptakan produk yang valid dan berkualitas serta layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Keberhasilan pengembangan media dipengaruhi oleh hasil uji ahli, di antaranya adalah sebagai berikut. Hasil uji ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa bahan ajar LKPD ini berada pada kualifikasi validitas baik. Perolehan kualifikasi validitas baik pada ahli desain pembelajaran dipengaruhi oleh penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahan ajar sesuai dengan kemampuan intelektual, dan gambar *visual* sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuan pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam pengembangan media, hal ini disebabkan karena tujuan pembelajaran menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran sesuai yang dirumuskan dengan mempertimbangkan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik (Pane & Dasopang, 2017). Selain tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik juga harus diperhatikan dalam proses pengembangan media karena peserta didik yang berada pada jenjang usia sekolah dasar cenderung memiliki karakteristik dan taraf kecerdasan yang berbeda-beda dalam proses belajar maupun pemecahan masalah. Oleh karena itu, kesesuaian antara tujuan dan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran (Umrana et al., 2019).

Hasil uji ahli media pembelajaran yang berada dalam kategori baik karena kesesuaian penyajian *cover/sampul* dengan isi materi, ketepatan sajian teks/*font*, dan konsistensi tampilan bahan ajar yang dikembangkan. Penggunaan sampul yang menarik dilengkapi warna-warna yang cerah dan ukuran huruf/teks yang mudah dibaca menjadikan peserta didik merasa senang saat belajar menggunakan bahan ajar, tentu penyusunannya harus mengandung teori-teori desain pesan (Nareswari et al., 2021). Selain sampul yang menarik, keefektifan bahan ajar juga dapat dilihat dari isi informasi, jenis dan ukuran *font*, kombinasi warna, sajian teks dengan unsur desain pesan, serta format bahan ajar yang melekat dengan karakteristik peserta didik (Ambarwati & Rochmawati, 2020). Konsistensi tampilan bahan ajar meliputi bagian sampul depan, deskripsi judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, KI, KD, tujuan pembelajaran, isi materi, rangkuman, daftar pustaka, profil penulis dan sampul belakang, guna meningkatkan motivasi serta minat peserta didik. Oleh karena itu, konsistensi tampilan bahan ajar harus diutamakan (Ambarwati & Rochmawati, 2020; Julianto et al., 2021). Semua itu menjadikan bahan ajar yang dikembangkan mudah dipahami oleh peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena harmonisasi antara satu komponen dengan komponen lainnya saling berkaitan. Hasil uji ahli isi pembelajaran yang menunjukkan bahwa pada bahan ajar LKPD memperoleh kualifikasi sangat baik. Perolehan kualifikasi sangat baik dapat tercapai karena kesesuaian kompetensi inti; kompetensi dasar; indikator dan kelengkapan materi yang disajikan dalam media bahan ajar. Aspek kelayakan isi terdiri dari KI, KD, dan indikator sebagai pendorong kemutakhiran dan keakuratan suatu media atau bahan ajar pembelajaran (Khairunnisa & Mayrita, 2019; Kinanti & Sudirman, 2017; Nasrul, 2018). Pengembangan bahan ajar ini memerhatikan kesesuaian kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran guna menciptakan suatu bahan ajar yang berkualitas. Selanjutnya, penyajian kelengkapan materi juga harus disesuaikan dengan perkembangan ilmu, pemilihan topik atau kasus, dan muatan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Pane & Dasopang, 2017; Sugianto et al., 2018). Dengan demikian, penggunaan bahan ajar ini menjadi salah satu pendorong terjadinya minat dan hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil *review* uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini disebabkan oleh bahan ajar LKPD ini sangat mudah digunakan oleh peserta didik dalam mempelajari materi. Adanya petunjuk belajar ini juga membuat peserta didik termotivasi dan merasa antusias pada pembelajaran yang diberikan. Motivasi belajar merupakan faktor dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar. Jika peserta didik memiliki motivasi untuk belajar, maka mereka akan melakukan kegiatan belajar dengan senang hati tanpa adanya paksaan (Ningrat et al., 2018; Nurhamida, 2018). Selain itu, dalam merancang bahan ajar harus memerhatikan petunjuk belajar dan sajian materi yang ingin disampaikan, dengan begitu efektivitas penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran tercapai (Nasrul, 2018). Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS) dengan penerapan siklus I sampai III dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IX sesuai dengan pandangan para ahli dan pengguna (Purnamasari et al., 2017). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan hasil produk bahan ajar LKPD *cooperative learning* diperoleh dari data para ahli bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan berada pada level valid dan layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran (Said et al., 2016). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal maupun individual dari penerapan siklus I sampai III karena keterlibatan siswa belajar secara aktif serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan

(Istiqomah et al., 2019). Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa bahan ajar berupa LKPD sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada peserta didik. Dengan adanya bahan ajar LKPD berbasis model pembelajaran *cooperative learning* tipe TSTS, guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat memotivasi guru dalam membuat media atau perangkat pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif.

4. SIMPULAN

Bahan ajar LKPD berbasis *cooperative learning* tipe TSTS berada pada kualifikasi sangat baik dan dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validitas ahli dan uji coba. Dengan demikian, produk ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan bahan ajar LKPD dalam proses belajar mengajar sangat efektif dalam menarik minat belajar peserta didik, sehingga menjadikan pembelajaran lebih aktif, interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Alam, K., & Dongoran, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Menggunakan Media Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Smk Swasta Pab 8 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 6–21. <https://doi.org/10.30596/edutech.v3i2.1246>.
- Alfitri, P. A. A., & Setiani, A. (2018). Model Two Stay Two Stray sebagai Alternatif Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah. *Jurnal Peka*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.37150/jp.v2i1.1115>.
- Ambarwati, I., & Rochmawati. (2020). Buku Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Accurate. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 483–494. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.28931>.
- Apertha, F. K. P., Zulkardi, & Yusup, M. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Open-Ended Problem pada Materi Segiempat Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 47–62. <https://doi.org/10.22342/jpm.12.2.4318.47-62>.
- Arsana, I. W. O. K., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning dalam Muatan Materi IPS. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 134–143. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32817>.
- Asri, I. H., Lestari, Y., & Fajri, N. (2020). The Influence of Two Stay Two Stray (TS-TS) Cooperative Model on Problem Solving Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012063>.
- Astra, I. K. B., & Putra, I. K. N. (2020). Implementasi Kooperatif NHT Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Kaki Bagian Dalam. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i1.27840>.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>.
- Hidayanti, T. M., & Ain, S. Q. (2021). Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 186–192. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37261>.
- Huda, S., Yasin, M., Fitri, A., Syazali, M., Supriadi, N., Umam, R., & Jermittiparsert, K. (2020). The Impact of the Two Stay-Two Stray Learning Model on the Sequence and Series Topic in Islamic Boarding School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1), 1–10. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012002>.
- Istiqomah, I., Maulidiya, D., & Siagian, A. T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay-Two Stray. *Jp2Ms*, 3(3), 374–383. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.3.374-383>.
- Julianto, H., Madjdi, A. H., & Kanzunudin, M. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Batik Lasem untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 287. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.30759>.
- Kalemban, S., Rumahorbo, T. B., & Siallagan, J. (2018). Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Minat, dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fotosintesis di Kelas VIII SMP Negeri 9 Jayapura. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 6(3), 62–70. <https://doi.org/10.31957/jipi.v6i3.603>.
- Khairunnisa, F., & Mayrita, H. (2019). Evaluasi Komponen Kelayakan Isi Buku Ajar Bahasa Indonesia:

- Kesesuaian Materi dengan Kurikulum. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 408–416. <https://doi.org/10.32696/ojs.v4i1.220>.
- Kinanti, L. P., & Sudirman. (2017). Analisis Kelayakan Isi Materi dari Komponen Materi Pendukung Pembelajaran dalam Buku Teks Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Negeri di Kota Bandung. *Sosietas*, 7(1), 341–345. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i1.10347>.
- Manuaba, I. B. B., Sujana, I. W., & Manuaba, I. B. S. (2020). Kontribusi Kecerdasan Interpersonal dan Kebiasaan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 183–192. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27555>.
- Mesah, D. B., Wahyuni, S., & Liliek, T. (2020). Penerapan Cooperative Learning Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa SMA. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 227–238. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>.
- Nadiya, Rosdianto, H., & Murdani, E. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 1(2), 49–51. <https://doi.org/10.26737/jipf.v1i2.63>.
- Nareswari, R. S. P. L. N., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 204–213. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35691>.
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>.
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>.
- Ningsih, M., Suwatra, I. W. I., & Pudjawan, K. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Majalah dengan Model HANNAFIN dan PECK pada Mata Pelajaran IPA di SDN 5 Kampung Baru Singaraja. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 285–295. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20325>.
- Nurhamida, I. (2018). Problematika Kompetensi Pedagogik Guru terhadap Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(1), 27–38. <https://doi.org/10.17977/um022v3i12018p027>.
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264–279. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i3.8685>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Purnamasari, Y. I., Hadeli, M. L., & Sofia, S. (2017). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS) di Kelas XI SMA Tri Dharma Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 4(1), 70–78. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jurpenkim/article/download/8210/4286>.
- Putra, A. K., Jampel, I. N., & Japa, I. G. N. (2020). Improving Science Learning Outcomes through Two Stay Two Stray Assisted by Concrete Media. *Journal of Education Technology*, 4(3), 235. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.26219>.
- Said, I. M., Sutadji, E., & Sugandi, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cooperative Learning dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMK Se-Kota Malang Program Keahlian Teknik Ototronik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 1(2), 265–270. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i2.6131>.
- Setiawati, L. P. A. M., Sugiarta, I. M., & Suharta, I. G. P. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII.1 SMP N 2 Singaraja Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Tsts). *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 10(2), 26. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v10i2.19912>.
- Sugianto, S. D., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2018). Pengembangan Modul IPA Berbasis Proyek Terintegrasi STEM pada Materi Tekanan. *Journal of Natural Science Education Reseach*, 1(1), 28–39. <https://doi.org/10.21107/nser.v1i1.4171>.
- Umrana, Cahyono, E., & Sudia, M. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika*, 4(1), 67–76. <http://dx.doi.org/10.33772/jpbm.v4i1.7102>.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>.