

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat sembilan sub bab yang akan dibahas. Adapun kesembilan sub bab tersebut antara lain: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etika yang memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan performa dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber yang sesuai secara teknologi (Tegeh, 2004). Disiplin ilmu bernama Teknologi Pendidikan mempunyai lima bidang garapan bagi teknolog pendidikan, kawasan itu mencakup Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Evaluasi, AECT (dalam Tegeh, 2008). Berdasarkan definisi maka teknologi pendidikan adalah sebagai tenaga pengembang bahan ajar untuk mendukung pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Menurut Degeng (dalam Parmiti, 2015:5) pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Dalam definisi ini terkandung makna bahwa dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode/strategi yang optimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran dibangun berdasarkan strategi pembelajaran tertentu, agar mampu membawa peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau

kompetensi yang diharapkan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki komponen-komponen pembelajaran: (1) peserta didik; (2) proses pembelajaran; (3) lulusan dengan kompetensi yang diharapkan; (4) pendidik; (5) kurikulum; dan (6) bahan pembelajaran, komponen tersebut saling berkaitan dan terintegrasi menjadi satu fungsi dalam mencapai tujuan, sehingga seluruh komponen haruslah diperhatikan jika ada salah satu komponen tidak terintegrasi dengan tepat maka tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal (Parmiti, 2014).

Strategi pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa peserta didik mencapai tujuan/kompetensi yang diharapkan. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif Smaldino (dalam Parmiti, 2014) menyatakan ada beberapa hal yang perlu di perhatikan yaitu: (1) peran aktif siswa; (2) pemberian latihan; (3) perhatian terhadap adanya perbedaan individual; (4) pemberian umpan balik; dan (5) penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi nyata. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran kurang bervariasi sehingga peserta didik tidak dapat menggunakan kemampuan yang dimilikinya sehingga membuat peserta didik kurang berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Peran peserta didik belum menyeluruh dan hanya didominasi oleh peserta didik tertentu saja, peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih aktif dalam bertanya dan mengali informasi dari pendidik maupun sumber lain, peserta didik tersebut cenderung memiliki tingkat pemahaman yang lebih dibandingkan dengan yang cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, mereka hanya menerima pengetahuan yang diberikan tanpa mencari sumber lain.

Dalam konteks pembelajaran, bahan ajar merupakan komponen yang harus ada dalam setiap proses pembelajaran, karena bahan ajar merupakan suatu komponen yang akan/harus dikaji, dicermati, dipelajari dan dijadikan materi yang akan dikuasai oleh peserta didik sekaligus dapat memberikan pedoman untuk mempelajarinya. Bahan ajar yang didesain secara lengkap, dalam arti ada unsur media dan sumber belajar yang memadai akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga proses belajar yang terjadi pada diri peserta didik dapat menjadi lebih efektif.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas, bahan ajar sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Memahami pengertian bahan ajar menurut Prastowo (dalam Parmiti 2015:9) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Senada dengan pendapat Sungkono (dalam Parmiti 2015:9) bahan ajar adalah seperangkat bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran yang didesain untuk menciptakan tujuan pembelajaran, hal yang didesain adalah berupa materi atau isi pelajaran yang diwujudkan dalam bentuk benda atau bahan yang dapat digunakan untuk belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran, karena pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan sumber pesan pembelajaran, pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Efektif dan efisiensi

pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dipelajari, dan respon peserta didik yang didasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang dipelajari.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar maupun tujuan pembelajaran yang harus dicapai (Prastowo 2015). Pengertian tentang LKPD secara garis besarnya yaitu bahan ajar yang memiliki peran sebagai: (1) LKPD sebagai bahan ajar yang dapat meminimalkan peran pendidik dan lebih mengoptimalkan peran peserta didik; (2) sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan; (3) sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih; dan yang terakhir (4) memudahkan pelaksanaan pembelajaran kepada peserta didik (Parmiti, 2014).

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan peserta didik untuk belajar adalah LKPD yang masih bersifat konvensional, artinya peserta didik menggunakan LKPD yang secara umum tersebar di sekolah-sekolah untuk panduan belajar dalam jangka waktu satu semester. Hal ini disebabkan karena pihak sekolah mewajibkan peserta didik untuk memiliki LKPD sebagai bahan ajar guna menunjang proses belajar mengajar. Menurut Darliana (dalam Sulistiana 2009) menyatakan pembelajaran dengan menggunakan LKPD konvensional memiliki keterbatasan dalam meningkatkan kompetensi peserta didik, pertanyaan-pertanyaan bimbingan dan tugas-tugas dalam LKPD konvensional kurang meningkatkan kompetensi peserta didik yang seharusnya ditingkatkan seoptimal mungkin. Penggunaan LKPD konvensional masih berpusat pada guru/fasilitator

sehingga mematkan keaktifan peserta didik pada proses belajar mengajar, ditinjau dari proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan LKPD konvensional lebih mengutamakan terselesainya cakupan materi, ini merupakan tanggungan guru untuk menyampaikan kepada peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, senada dengan pendapat Yaba (dalam Rahmad 2016:70) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat dasar. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) disekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 7-11 tahun. Senada dengan pendapat Rudy Gunawan (2011:38) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional, peserta didik memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, peserta didik hanya mepedulikan hal yang kongkrit. Padahal dalam materi ilmu pengetahuan sosial penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak, konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang harus dibelajarkan kepada peserta didik.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali, mengatakan bahwa pengembangan bahan ajar cetak seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dirasa peserta didik dan pendidik sangat membutuhkan media pembelajaran cetak dan perangkat pembelajaran yang relevan. Penggunaan LKPD

dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi peserta didik, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar mandiri, konsisten dengan belajar yang berpusat pada peserta didik dan dapat memandu untuk belajar yang lebih baik. Kenyataan di ruang kelas IV, hasil belajar peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai rendah, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar mata pelajaran IPS yang dicapai siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali pada semester Ganjil 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang, di beberapa muatan masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70, ditemukan rata-rata murni masih belum memuaskan yaitu, 68,55. Nilai tersebut dilihat dari nilai akhir semester ganjil mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali.

Tabel 1.1
 Nilai Akhir IPS Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali Semester
 Ganjil Tahun 2019/2020

No.	Nama	Nilai
1.	Ahmad Faiz	70
2.	Alfin Lova Fiqyanagi	70
3.	Alvino Putra pratama	70
4.	Auliana Hafizah	63
5.	Azizi Safa	65
6.	Bunga Satya Pancali	73
7.	Dewa Ayu Kyla Dianitra	73
8.	Evita Marsha	73
9.	Fajar	65
10.	I Made Balapradana Saskara	65
11.	Janeta Aqila Arista	70
12.	Kadek Sari Rendytha Budhiartini	65
13.	Ketut Bagus Juliantara	70
14.	Lionel Jericko Chandra	65
15.	Made Damar Putra Ariawan	67
16.	Marwanda Fatiah	67
17.	Muhammad Raihan Ferdiansyah	70
18.	Najirah Hazifah	67
19.	Natasya Claudia	71

20.	Ni Luh Nindyta Ardanti	71
21.	Nyoman Fernanda Tanara	65
22.	Putu Adi Susila Darma Yoga	67
23.	Putu Febby Purnama Sari	70
24.	Putu Kayla Putri Megaranti	70
25.	Raihan Putra Octaviandra	73
26.	Rini Febiyanty	73
27.	Vincent Janitra Kastara Diwangsa	67
28.	Moh. Akhmal Hasan	68
29.	Mohamad Raka Adiwidya Putra	65
	Jumlah	1988
	Rata-rata	68,55

Hal ini disebabkan banyaknya peserta didik menganggap mata pelajaran IPS mempunyai materi yang bersifat abstrak seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan, yang membingungkan peserta didik dan menimbulkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan pendidik dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran pada muatan pelajaran IPS, dirasa sangat perlu adanya suatu inovasi baru dalam pengembangan sistem pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan efektif serta efisien dalam pemanfaatannya.

Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif. Pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Banjar selama ini cenderung membaca dan menghafal (konvensional) sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh sikap yang kurang antusias, rendahnya respon dari peserta didik terhadap penjelasan dan pertanyaan dari pendidik. Pendidik masih mengandalkan bahan ajar berupa buku paket atau LKPD yang dijual oleh penerbit komersial di pasaran, hal ini karena

kurangnya kesadaran tenaga pendidik akan pentingnya menyusun sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemanfaatan dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu adanya inovasi bahan ajar yang dikombinasikan dengan model pembelajaran guna menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dikelas maka peneliti memberikan alternatif solusi dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TSTS atau dua tinggal dua tamu, dimana dua peserta didik dalam kelompok tersebut ditunjuk untuk menjadi tamu dan dua peserta didik tinggal pada kelompok yang akan bertugas untuk menjaga maupun menyampaikan informasi pada tamu dari kelompok lain (Shoimin, 2014:222), senada dengan pendapat Huda (2013:207) model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan model pembelajaran kelompok dimana dalam kelompok tersebut ada pembagian tugas untuk menjadi tamu dan tinggal pada kelompoknya. Model pembelajaran ini cocok digunakan untuk berbagai kalangan tingkatan dan juga cocok untuk semua mata pelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik dilatih untuk saling berbagi informasi dengan peserta didik lainnya dan juga melatih kemampuan bersosialisasi dengan baik.

Model pembelajaran *cooperative* tipe *two stay two stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Slavin (dalam Buchari, 2009:85) berpendapat bahwa model pembelajaran *two stay two stray* ini merupakan model pembelajaran dimana peserta didik berkumpul dengan anggota kelompok kecilnya yang beranggotakan empat orang dalam kelompoknya dengan struktur heterogen. Setiap anggota memiliki tugas masing-masing diantaranya yaitu dua peserta didik bertugas sebagai tamu dan dua peserta didik bertugas tinggal pada kelompok yang

nantinya akan memberikan informasi pada tamu dari kelompok lain, dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan rasa sikap saling tolong menolong antar peserta didik sehingga sesuai konsep-konsep yang berkaitan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini mengembangkan Pengembangan Bahan Ajar LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan Model ADDIE untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Guru belum menggunakan LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran, bahan ajar yang digunakan hanyalah buku pelajaran.
2. Belum adanya LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*.
3. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali masih masuk dalam kategori rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada guru kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali yang belum menggunakan bahan ajar LKPD berbasis *Cooperative Learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja?
2. Bagaimanakah validitas bahan ajar LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV menurut *review* para ahli dan uji coba produk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disusun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar LKPD pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja.
2. Untuk mengetahui hasil validitas bahan ajar LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV menurut *review* para ahli dan uji coba produk.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk bahan ajar LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Bali. Karakteristik LKPD Pembelajaran berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* ini adalah sebagai berikut.

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) didesain sedemikian rupa dan berbeda dari kebanyakan LKPD lainnya karena LKPD ini berbasis *Cooperative*

Learning tipe Two Stay Two Stray, dimana dalam proses implementasinya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok berisikan empat peserta didik, dua peserta didik akan menjadi tamu dikelompok lain dan dua peserta didik tinggal dikelompok untuk memberikan informasi kepada kelompok yang berkunjung.

2. Pembuatan LKPD melalui (1) Analisis (*analyze*) yang dibutuhkan, (2) Mendesain/merancang produk (*design*), (3) Mengembangkan produk (*development*), (4) Implementasi Produk yang dibuat (*implementation*), dan (5) Mengevaluasi Produk (*evaluation*).

Bagian dalam Lembar Kerja Peserta Didik terdiri dari:

- a) Bagian pra isi : cover berisikan judul tema, muatan mata pelajaran IPS, identitas pengembang, prakata, daftar isi, deskripsi judul, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan sesuai dengan model *cooperative learning tipe two stay two stray*.
 - b) Bagian isi : terdapat petunjuk kegiatan belajar, materi pembelajaran berisi rencana belajar siswa pada tema “Selalu Berhemat Energi” dengan mengacu pada silabus kurikulum 2013. Evaluasi, berisi lembar kerja/kegiatan siswa sesuai dengan model *cooperative learning tipe two stay two stray*, soal-soal evaluasi berupa esai.
 - c) Bagian pasca-isi : daftar pustaka, profil pengembang, dan dosen pembimbing.
3. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Cooperative Learning tipe Two Stay Two Stray* didesain dengan gambar dan warna yang menarik, sehingga dapat

memperjelas maksud dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, LKPD pembelajaran ini dilengkapi dengan kata-kata persuasif agar peserta didik termotivasi dalam belajar. Selanjutnya, kegiatan menyimpulkan dituntun dengan kalimat rumpang yang harus dilengkapi oleh peserta didik.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan bahan ajar LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas, dan mampu memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan LKPD ini dapat membantu atau mempermudah peserta didik kelas IV dalam memahami materi pelajaran dan akan giat berlatih mengerjakan soal yang ada pada materi pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik diharapkan akan meningkat.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan LKPD ini dapat di jadikan media maupun perangkat pembelajaran oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja khususnya siswa kelas IV untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan LKPD ini sangat bermanfaat untuk kepala sekolah dalam memperbaiki sistem belajar mengajar dikelas IV dan memberikan masukan alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja dalam belajar dan keterampilan membaca siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan ini akan dijadikan bahan pertimbangan maupun masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembang sabagai berikut.

1. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *cooperative learning tipe two stay two stray* ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan sekolah (guru dan siswa) dalam rangka menunjang proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Banjar Bali.
2. Isi Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *cooperative learning tipe two stay two stray* didata dan diorganisasikan berdasarkan teori-teori pembelajaran, dan teori-teori desain pesan pembelajaran agar dapat memudahkan siswa dalam belajar.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. LKPD berbasis *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja kelas IV.
2. LKPD berbasis *cooperative learning* tipe *two stay two stray* yang dikembangkan hanya untuk siswa SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja kelas IV.
3. Penelitian ini memiliki keterbatasan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), dikarenakan adanya peraturan pemerintah mengenai Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), sehingga pada tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dan evaluasi tidak dapat dilaksanakan.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah kunci, antara lain:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran. Penelitian ini digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran dikelas maupun laboratorium dan bukan untuk menguji teori (Tegeh dan Jampel, 2017).

2. Model Pengembangan ADDIE (*Analyze; Design; Development; Implementation; and Evaluation*) adalah salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh dan Jampel, 2017).
3. LKPD adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar maupun tujuan pembelajaran yang harus dicapai (Prastowo 2015).
4. Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* adalah merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Didalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 4 sampai 6 orang, tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan siswa (Trianto, 2007:41).
5. LKPD berbasis *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* merupakan bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis, ringkas, dan kaya akan tugas bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memecahkan suatu konsep materi dengan berkolaborasi atau bekerja sama secara kelompok. LKPD ini berisi petunjuk penggunaan, petunjuk kegiatan belajar, dan langkah-langkah penyelesaian tugas, berupa praktik atau diskusi.