

ABSTRAK

Penggunaan model pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bersikap acuh ketika guru menyampaikan materi. Model pembelajaran yang digunakan merupakan hal dasar yang sangat berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran, lebih dari itu lebih berpengaruh pula terhadap tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran tentu membutuhkan perangkat pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan game , kemudian perangkat pembelajaran tersebut diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya. Penelitian ini merupakan penelitian R&D menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu, *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Lamongan kelas X TKJ yang memprogram mata pelajaran Desain Grafis. Hasil penelitian ini diketahui rata-rata hasil validasi yang diperoleh perangkat pembelajaran yang meliputi RPP 83,5%, Lembar Observasi Aktivitas Guru 88,3%, Lembar Observasi Aktivitas Siswa 88,45%, dan Tes Hasil Belajar 82,35%. Kepraktisan perangkat pembelajaran dinyatakan “praktis”. Hasil tersebut diketahui dari keterangan yang diperoleh pada analisis kepraktisan yaitu “ layak digunakan” dan “layak digunakan dengan perbaikan”. Keefektifan produk perangkat pembelajaran belum diketahui dikarenakan karena penelitian ini hanya sampai tahap uji coba perangkat. Hal ini terjadi karena pada proses penelitian ini siswa-siswa disekolah sudah mulai libur semester sehingga tidak efektif untuk melakukan tahap penelitian selanjutnya. Simpulan penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga sudah bisa dinyatakan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan game *wordwall*

ABSTRACT

The use of a monotonous learning model can cause students to feel bored and indifferent when the teacher delivers the material. The learning model used is the basic thing that is very influential on the course of the learning process, more than that it is more influential on the achievement of learning objectives and student learning outcomes. The use of learning models certainly requires learning tools to support the learning process. The purpose of this research is to develop learning tools of TGT type cooperative learning model with the help of games, then the learning tools are tested for validity, practicality and effectiveness. This research is an R&D research using a 4D model consisting of four stages, namely, define, design, development, and disseminate. This research was conducted at SMKN 2 Lamongan class X TKJ which programmed Graphic Design subjects. The results of this study indicate that the average validation results obtained by learning devices include RPP 83.5%, Teacher Activity Observation Sheets 88.3%, Student Activity Observation Sheets 88.45%, and Learning Outcomes Tests 82.35%. The practicality of learning devices is declared "practical". These results are known from the information obtained in the practical analysis, namely "fit for use" and "fit for use with improvements". The effectiveness of the learning device product is not yet known because this research is only up to the device testing stage. This happens because in this research process students at school have started semester breaks so it is not effective to carry out the next stage of research. The conclusion of this research is that the learning tools developed meet the valid and practical criteria, so that they can be declared to be used in the learning process in the classroom.

Keywords: TGT type cooperative learning device with the help of wordwall games