

ABSTRAK

Salah satu penyebab rendahnya tes hasil belajar pada salah satu materi pada mata pelajaran pemrograman dasar karena metode pembelajaran yang konvensional sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan peserta didik tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Permasalahan terkait metode pembelajaran konvensional perlu dicari alternatif penyelesaiannya, karena proses dalam pembelajaran dapat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran AIR berbantu video *tutorial* dipadu metode *gamification* pada materi *function* yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Jenis Penelitian ini adalah *Research & Development* dan dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa RPP, modul, LKK, Tes Hasil Belajar, Lembar Aktivitas Guru dan Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik. Rancangan uji coba pada perangkat pembelajaran menggunakan dua tahap yakni validasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Arosbaya tahun ajaran 2019/2020 dengan sampel uji coba sebanyak 6 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli, kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori *sangat valid*. (2) berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil validasi, kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori layak untuk digunakan. (3) kelayakan modul berdasarkan uji kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 84,02% yang termasuk dalam kategori baik. (4) kelayakan LKK berdasarkan uji kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 77,78% yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran AIR, Perangkat Pembelajaran

ABSTRACT

One of the causes of the low learning achievement test in one of the material in basic programming subjects is because conventional learning methods so that learning tends to be boring and students are not active in following the learning. Problems related to conventional learning methods need to be sought for an alternative solution, because the process of learning can determine the achievement of learning objectives. The purpose of this research is to produce learning tools by applying AIR learning models assisted with video tutorials combined with gamification methods on valid and practical function material for use in learning. This type of research is Research & Development and was developed using the 4D model. Learning tools developed in the form of lesson plans, modules, LKK, Learning Outcomes Tests, Teacher Activity Sheets and Student Activity Observation Sheets. The design of the trials on the learning device uses two stages namely expert validation and small group trials. The research subjects were grade X students of SMK Negeri 1 Arosbaya in the academic year 2019/2020 with a sample of 6 students. The results showed that: (1) based on the results obtained from expert validation, the validity of the learning tools developed was included in the highly valid category. (2) based on the results obtained from the results of validation, the practicality of the learning tools developed is included in the category suitable for use. (3) module eligibility based on small group test results is 84.02% which is included in both categories. (4) the feasibility of LKK based on the small group test results is 77.78% which is included in the good category. Thus, the conclusion of this study is that learning tools developed are valid, practical and appropriate for use in the learning process.

Keywords: *Learning Outcomes, AIR Learning Model, Learning Tools*