

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, seorang guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan pembelajaran masih bersifat konvensional serta kurangnya perangkat pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran, yang mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif. Model Pembelajaran *Kumon* dipilih dalam penelitian ini supaya siswa merasakan model pembelajaran yang bervariasi, meningkatkan keaktifan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model 4D langkah-langkah menurut Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Pembelajaran yang dikembangkan meliputi perangkat pembelajaran dan instrumen pembelajaran, diantaranya RPP, LKS, Tes Hasil Belajar, Lembar Observasi Aktivitas Guru, Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Lembar Angket Respon Siswa. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil data sebagai berikut : rata-rata nilai kevalidan perangkat dan instrumen pembelajaran sebesar 88 dengan kategori sangat valid dan valid, uji kepraktisan dengan penilaian kategori “layak digunakan dengan sedikit revisi” dan dapat dikatakan praktis, uji keterbacaan produk sebesar 91 dengan kategori sangat valid dan valid, Uji coba kelayakan produk dengan hasil penilaian 88 yang berarti sangat valid. Berdasarkan data hasil penelitian, menunjukkan bahwa produk pengembangan telah memenuhi kriteria penilaian dan dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman guru dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Model Pembelajaran *Kumon*, Simulasi Visual

ABSTRACT

In the learning process, a teacher becomes the only source of information and learning is still conventional and lack of effective learning tools for learning, which results in learning becoming passive. The Kumon Learning Model was chosen in this study so that students feel a variety of learning models, increase student activity and achieve learning goals. The development of learning tools in this study uses the 4D model of steps according to Thiagarajan which consists of four stages, namely defining, designing, developing, and disseminating. Learning developed includes learning tools and learning instruments, including lesson plans, worksheets, Learning Outcomes Tests, Teacher Activity Observation Sheets, Student Activity Observation Sheets and Student Response Questionnaire Sheets. Based on the results of the study the following data were obtained: the average value of the validity of the learning tools and instruments was 88 with very valid and valid categories, the practicality test with the assessment of the category "fit for use with little revision" and could be said to be practical, the product readability test was 91 with very valid and valid categories, product feasibility trials with 88 assessment results which means it is very valid. Based on research data, it shows that the product development has fulfilled the assessment criteria and can be used as a reference or guide the teacher in learning.

Keywords: Development, Kumon Learning Model, Visual Simulation