

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 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 teknik berkirim salam dan soal berbantuan *flashcard*, 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 Bangkalan kelas X RPL yang memprogram mata pelajaran Sistem Komputer. Hasil penelitian ini diketahui rata-rata hasil validasi yang diperoleh perangkat pembelajaran yang meliputi RPP 75%, Lembar Observasi Aktivitas Guru 98.5%, Lembar Observasi Aktivitas Siswa 97%, dan Tes Hasil Belajar 81%. 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 ditengah pelaksanaan penelitian terjadi pandemi Covid-19 yang mengakibatkan peneliti tidak dapat melakukan tahap uji coba. 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 Teknik Berkirim Salam dan Soal berbantuan *Flashcard*, Sistem Komputer.

Abstract

The monotonous learning models can cause students to feel bored and indifferent when the teacher presents the material. The learning model used of basic thing that is very influential on the course of the learning process, more than that also affects the achievement of learning objectives and student learning outcomes. The learning models certainly requires learning tools to support the learning process. The purpose of this research is to develop cooperative learning models of greeting techniques and flashcard-assisted questions, then these learning devices are tested for validity, practicality, and effectiveness. This research is R&D research using 4D model consisting of four stages namely define, design, development, and disseminate. This research was conducted at Bangkalan Vocational High School on 2 grade in mayor X RPL which program Computer Systems subjects. The results of this study note the average validation results obtained by learning tools which include 75% RPP, Teacher Activity Observation Sheet 98.5%, Student Activity Observation Sheet 97%, and Learning Outcomes Test 81%. Practicality of learning devices is stated as "practical". The results are known from the information obtained in the practical analysis, namely "feasible to use" and "feasible to use with improvement". The effectiveness of the learning device products is not yet known because in the middle of the implementation of the study there was a Covid-19 pandemic which resulted in researchers not being able to carry out the testing phase. The conclusion of this research is learning tools developed meet the valid and practical criteria, so that it can be stated to used in the learning process in class.

Keywords: *Learning Tools, Cooperative Techniques to Send Greetings and Questions aided by Flashcards, Computer Systems.*