

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif dan tidak jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *picture and picture* berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Kelompok. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define* (perencanaan), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran). Hasil penelitian ini adalah: a). Uji kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mendapatkan nilai 94% dengan keterangan “sangat valid” dan Lembar Kerja Kelompok mendapatkan nilai 94 % dengan keterangan “sangat valid”. b). Uji Kepraktisan Lembar Kerja Kelompok mendapatkan nilai 86% dengan keterangan “sangat praktis”. c). Uji keterbacaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mendapatkan nilai 87% dengan keterangan “sangat layak” dan Lembar Kerja Kelompok mendapatkan nilai 90% dengan keterangan “sangat layak”. d). Uji Keefektifitas tidak dapat dilakukan dikarenakan adanya wabah covid 19, sehingga pihak sekolah meliburkannya dan diganti dengan proses pembelajaran secara daring. Kesimpulan dari penelitian ini, perangkat pembelajaran yang dikembangkan yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Kelompok (LKK). Nilai perolehan data uji kevalidan perangkat pembelajaran yang berupa (RPP) dikatakan “sangat valid” dengan presentase 94% dan (LKK) “sangat valid” dengan presentase 94%. Sedangkan nilai data uji kepraktisan perangkat pembelajaran yang berupa (LKK) dikatakan “sangat praktis” dengan presentase 86%. Adapun nilai data uji keterbacaan pada perangkat pembelajaran yang berupa (RPP) dengan presentase 87% “sangat layak” dan (LKK) dengan persentase 90% “sangat layak”. Adapun dengan perolehan data yang disimpulkan di atas, maka perangkat pembelajaran yang berupa (RPP) dan (LKK) dapat digunakan di sekolah tempat penelitian.

Kata Kunci: Perangkat pembelajaran, *picture and picture*, dasar desain grafis

ABSTRACT

This study aims to produce learning tools that can facilitate teachers in delivering subject matter in the learning process and students become more active and not saturated during the learning process. This research produces learning tools by using a picture and picture cooperative model in the form of Learning Implementation Plans and Group Worksheets. The development model used in this study is the 4D model which consists of four stages, namely Define, Design, Development, and Dissemination. The results of this study are: a). The validity test of the Learning Implementation Plan scores 94% with "very valid" information and the Group Worksheet scores 94% with "very valid" information. b). Practicality Test for Group Worksheets scored 86% with "very practical" information. c). The Readability Test of the Learning Implementation Plan scores 87% with the information "very feasible" and the Group Worksheet scores 90% with the information "very feasible". d). The effectiveness test could not be carried out because of the covid 19 outbreak, so the school dismissed it and replaced it with an online learning process. The conclusion of this study, learning tools developed in the form of Learning Implementation Plans (RPP) and Group Worksheets (LKK). The acquisition value of the validity test data in the form of learning tools (RPP) is said to be "very valid" with a percentage of 94% and (LKK) "very valid" with a percentage of 94%. While the value of practicality test data in the form of learning tools (LKK) is said to be "very practical" with a percentage of 86%. The value of readability test data in the form of learning tools (RPP) with a percentage of 87% "very feasible" and (LKK) with a percentage of 90% "very feasible". As for the data acquisition concluded above, the learning tools in the form (RPP) and (LKK) can be used in the school where the research is.

Keywords: *Learning tools, picture and picture, basic graphic design*