

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran dasar desain grafis untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa X TKJ di SMKN 1 Sampang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *R&D (Research and Development)* dengan menerapkan model 4-D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Karena keterbatasan penelitian yang disebabkan adanya pandemi *Covid-19* maka dalam penelitian ini hanya bisa melaksanakan tiga tahap yaitu *Define, Design, Develop*. Hasil validasi menyatakan bahwa ketiga perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan perolehan nilai rata-rata total kevalidan sebesar 89,95% untuk RPP, 94,4% untuk LKPD, dan 91,05% untuk Tes Hasil Belajar. Sedangkan nilai rata-rata total respon siswa sebesar 84,8% dengan kategori “Valid”. Simpulan dari penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan perangkat, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, *Make A Match*, RPP, LKPD, Tes Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to produce learning tools that are feasible, practical, and effective by using the Make A Match type cooperative model in basic graphic design subjects to increase interest and learning outcomes of X TKJ students at SMKN 1 Sampang. This research is a research development or R&D (Research and Development) by applying the 4-D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Due to the limitations of research caused by the Covid-19 pandemic, this study can only carry out three stages, namely Define, Design, Develop. The results of the validation stated that the three learning tools developed were included in the "very valid" category with the acquisition of an average total validity value of 89.95% for lesson plans, 94.4% for student worksheet, and 91.05% for learning outcomes tests. While the average value of the total student response was 84.8% in the "Valid" category. The conclusion from this research is that the learning tools developed meet the criteria of validity and practicality of the device, so that they can be used in the learning process in the classroom.

Keywords: *Learning tools, make a match, RPP, LKPD, learning outcomes test.*