

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi instalasi jaringan lokal (LAN). Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Learning*. *Experiential Learning* merupakan penelitian pengembangan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK), dan Tes Hasil Belajar yang dilakukan uji coba 20 siswa kelas X SMK TKJ Al-Hikam Bangkalan, kemudian untuk mengetahui validitas, kepraktisan, keterbacaan dan keefektifan. Penelitian ini merupakan penelitian R&D menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate*. Hasil penelitian ini diketahui rata-rata hasil validasi yang memperoleh perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP 86% dengan keterangan “sangat valid”, Lembar Kerja Kelompok LKK 94% dengan keterangan “sangat valid”, dan Tes Hasil Belajar 89% dengan keterangan “sangat valid”. Kepraktisan yang memperoleh perangkat pembelajaran yang meliputi RPP memperoleh nilai validator 1 80% dengan kategori “B” keterangan (dapat digunakan dengan sedikit revisi) dan validator 2 91% dengan kategori “A” keterangan (dapat digunakan tanpa revisi), untuk LKK memperoleh nilai validator 1 94% dengan kategori “A” keterangan (dapat digunakan tanpa revisi) dan validator 2 93% dengan kategori “A” keterangan (dapat digunakan tanpa revisi), dan Tes Hasil Belajar memperoleh nilai validator 1 88% dengan kategori “B” keterangan (dapat digunakan dengan sedikit revisi) dan validator 2 92% dengan kategori “A” keterangan (dapat digunakan tanpa revisi). Sehingga hasil penilaian kepraktisan dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dikatakan praktis. Keterbacaan perangkat pembelajaran LKK yang meliputi penilaian siswa diketahui hasil rata-rata 86% “mudah dipahami”. Sedangkan keefektifan tidak bisa dilaksanakan dikarenakan terjadi pandemi Covid-19 sehingga sekolah diliburkan dengan kebijakan pemerintah.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, *Experiential Learning*, Instalasi Jaringan Lokal (LAN).

ABSTRACT

This study aims to produce learning tools that can make it easier for teachers to convey learning material in the learning process, so that students become more active and can improve student learning outcomes on local network installation (LAN) materials. This study produces a learning device using the Experiential Learning model. Experiential Learning is a development research in the form of a Learning Implementation plan (RPP), group worksheets (LKK), and Learning Outcomes Tests conducted by 20 class X students of SMK TKJ Al-Hikam Bangkalan, to find out the validity, practicality, and effectiveness. This research is an R&D research using the 4D model which consists of 4 stages namely: define, design, develop, and disseminate. The results of this study show that the average validation results that obtain learning tools include 86% lesson plan with information "very valid", group worksheet (LKK) 94% with information "very valid", and learning outcomes test 89% with information "very valid". The practicality of obtaining learning tools that include the implementation plan (RPP) obtains a validator value 1 80% with a category "B" description (can be used with a little revision) and a validator 2 91% with a category "A" statement (can be used without revision), includes learning working group (LKK) obtained a validator score of 1 94% with the category "A" statement (can be used without revision) and validator 2 93% with the category "A" statement (can be used without revision), and the learning outcomes test obtained a validator value of 1 88% with category "B" statement (can be used with a little revision) and validator 2 92% with category "A" statement (can be used without revision). Based on the result of the practicality assessment, it can be concluded that the learning tools developed are said to be practical. The readability of the LKK learning tools which include student assessments is known that the average result is 86% "easy to understand". Meanwhile, effectiveness cannot be implemented due to the COVID-19 pandemic so that schools are government policies.

Keywords : Learning Devices, Experiential Learning, Local Network Installation (LAN).