

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan atau menghasilkan perangkat pembelajaran yang dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan agar siswa bisa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Tes Hasil Belajar, dan Lembar Kerja Kelompok (LKK). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* adalah suatu perangkat pembelajaran yang digunakan untuk membantu mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan dkk. Model pengembangan 4-D terdiri atas beberapa tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Multimedia SMKN 1 Singgahan. Berdasarkan analisis kevalidan dari penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli, perangkat yang dikembangkan berada pada kategori valid, dengan diperoleh nilai: 1) hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diperoleh prosentase 77%, menurut rata-rata total pada skala validasi dikatakan valid. 2) hasil validasi Tes Hasil Belajar diperoleh prosentase 95%, menurut rata-rata total pada skala validasi dikatakan sangat valid. 3) hasil validasi Lembar Kerja Kelompok (LKK) diperoleh prosentase 95%, menurut rata-rata total pada skala validasi dikatakan sangat valid. Pada analisis kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh nilai A dan B sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan adanya revisi dan dapat dikatakan praktis. Sedangkan pada analisis keefektifan, perangkat pembelajaran yang dikembangkan belum dikatakan efektif dikarenakan tidak uji coba secara langsung dilapangan.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, *Project Based Learning*, Model Pengembangan 4-D

ABSTRACT

This study aims to create or produce learning tools that can help make it easier for teachers to deliver subject matter and so that students can be more active in participating in the learning process. This research produces learning tools in the form of Learning Implementation Plans (RPP), Learning Outcomes Tests, and Group Worksheets (LKK). The development of learning tools using a project based learning learning model is a learning tool that is used to help facilitate students in the learning process. This research is a type of development research using a 4-D model developed by S. Thiagarajan et al. The 4-D development model consists of several stages, namely Define, Design, Develop and Disseminate which aims to produce valid, practical, and effective learning tools. The subjects in this study were students of class X Multimedia at SMKN 1 Singgahan. Based on the analysis of the validity of the assessments conducted by several experts, the tools developed were in the valid category, with the following values obtained: 1) the results of the validation of the Learning Implementation Plan (RPP) obtained a percentage of 77%, according to the total average on the validation scale said to be valid. 2) the results of the validation of the Learning Outcome Test obtained a percentage of 95%, according to the total average on the validation scale it is said to be very valid. 3) the results of the validation of the Group Worksheet (LKK) obtained a percentage of 95%, according to the total average on the validation scale it is said to be very valid. In the analysis of the practicality of the learning devices developed in this study, the scores of A and B were obtained so that they could be applied in learning with revision and could be said to be practical. Meanwhile, in the analysis of effectiveness, the learning tools developed have not been said to be effective because they have not been tested directly in the field.

Keywords: Learning Devices, *Project Based Learning*, 4-D Development Model