

ABSTRAK

Penelitian ini berisi tentang pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S.Thiagarajan dkk. pada model pembelajaran 4D terdiri dari 4 tahap yaitu: (*define, design, development, dan disseminate*). Perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK), dan soal Tes Hasil Belajar. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan oleh guru di sekolah. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya dapat menerapkan uji kevalidan dan kepraktisan. dengan cara melakukan uji coba kecil secara online dengan menyebarkan angket kepada 5 siswa kelas X TKJ. Sedangkan untuk uji efektifitas tidak dapat dilaksanakan dikarenakan adanya pandemi virus Covid-19. Berdasarkan analisis dari kevalidan perangkat dengan hasil persentase rata rata skor pada proses validasi oleh validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapatkan hasil 81,5% dapat dinyatakan pada kategori “Valid”, hasil Tes Hasil Belajar mendapat nilai sebesar 87% dengan kategori “Sangat valid”, dan hasil Lembar Kerja Kelompok (LKK) mendapatkan nilai sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat valid”. Lembar validasi yang telah dinilai oleh validator tidak hanya memuat tentang penilaian validitas perangkat saja melainkan terhadap penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran, dengan memperoleh kepraktisan dari validator dapat dinyatakan dengan kategori A dan B. Sedangkan keterbacaan angket respon siswa terhadap Lembar Kerja Kelompok (LKK) mendapat nilai sebesar 76% dengan kategori mudah dipahami. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh guru disekolah SMKS Al-Hikam Bangkalan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ.

Kata kunci: *pembelajaran berbasis masalah, pengembangan perangkat*

ABSTRACT

This research contains the development of learning tools using problem-based learning models and the 4D development model developed by S. Thiagarajan et al. The 4D learning model consists of 4 stages, namely: (define, design, development, and disseminate). The learning tools developed are the Learning Implementation Plan (RPP), Group Worksheets (LKK), and Learning Outcomes Test questions. The learning tools in this study were carried out to obtain valid, practical, and effective learning tools so that they can be used by teachers in schools. However, in this study the researcher could only apply the validity and practicality test. by doing a small trial online by distributing questionnaires to 5 TKJ class X students. Meanwhile, the effectiveness test cannot be carried out due to the Covid-19 virus pandemic. Based on the analysis of the validity of the device with the results of the average percentage score in the validation process by the Learning Implementation Plan (RPP) validator, the result is 81.5%, it can be stated in the "Valid" category, the results of the Learning Outcomes Test score of 87% with the category "Very valid. ", And the results of the Group WorkSheet (LKK) get a score of 87.5% with the category" Very valid ". The validation sheet that has been assessed by the validator does not only contain assessing the validity of the device but also assesses the practicality of the learning device, by obtaining the practicality of the validator it can be expressed in categories A and B. 76% with easy to understand categories. Thus it can be concluded that the learning tools developed by the researcher can be used by teachers at the Al-Hikam Bangkalan SMKS school on computer and basic network subjects for class X TKJ.

Keywords: problem based learning, device development