

ABSTRAK

Eko Purnomo. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWER POINT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMK NEGERI NGADIROJO TAHUN PELAJARAN 2022/2023**. Skripsi. Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan.2023.

Penelitian ini bertujuan: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *power point* pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023; (2) mengetahui sejauh mana media pembelajaran *power point* dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023.

Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi Sugiyono. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produk akhir. Produk diujicobakan satu kali pada kelompok kecil terdiri dari 15 siswa dari kelas X TKJ 2 SMK Negeri Ngadirojo. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Tingkat motivasi belajar didasarkan pada hasil angket siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tingkat kevalidan produk dan analisis data uji.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berbasis *power point* dikembangkan dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi Sugiyono. Penilaian ahli media memperoleh rata-rata 4,00 dengan kategori “Sangat Baik”, penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 4,00 dengan kategori “Sangat Baik”, penilaian subjek uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 3,2 dengan kategori “Baik”, dan penilaian subjek uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 3,05 dengan kategori “Baik”; (2) media meningkatkan motivasi belajar siswa rata-rata 3,4 dengan kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: *power point*, pemrograman, jaringan dasar, motivasi belajar

ABSTRACT

Eko Purnomo. DEVELOPMENT OF THE MEDIA BASED LEARNING POWER POINTS TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION STUDENTS OF CLASS X TKJ NGADIROJO STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL YEAR 2022/2023. Thesis. Informatics Education Study Program STKIP PGRI Pacitan.2023.

This study aims to determine: (1) development of media based learning power points in the subjects of programming and basic networks; (2) an increase in student learning motivation after attending programming learning and basic networks by using power points developed media.

This type of research is research and development (R&D) with the development model of Borg & Gall that has been modified Sugiyono. The steps taken include: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) product trials; (7) product revisions; (8) trial use; (9) product revision; (10) product finish. The product is tested once in a small group consisting of fifteen students of class X TKJ 2 Ngadirojo State Vocational High School. The feasibility of a product is based on the results of expert judgment, media expert, and the response of students. The study motivation rate is based on the results of student inquiries. Data collection techniques using observations, quieries, and documentation. Data analysis using product validity level technique and test data analysis

The results showed that: (1) power point based learning media were developed with the development model Borg & Gall which has modified Sugiyono. Media expert assessment gained an average of 4,00 with the “Very Good” category, the material expert assessment gained an average of 4,00 with the “Very Good” category, the subject assessment of small group trials received an average of 3,2 with the “Good” category, and the subject assessment of large group trials gained and average of 3,05 with the “Good” category; (2) media boosts student learning motivation an average of 3,4 with the “Good” category.

Keyword: power point, programming, basic network, learning motivation