

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWER POINT* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Eko Purnomo¹, Dwi Rahayu², Muga Linggar Famukhit³

^{1,2,3} Pendidikan Informatika, STKIP PGRI Pacitan

Email: ekoopurnomo970@gmail.com¹, dwirahayu6537@gmail.com², mugalinggar@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan: 1) mengembangkan media pembelajaran berbasis power point pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar, 2) mengetahui sejauh mana media pembelajaran berupa power point dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pemrograman dan jaringan dasar. Jenis penelitian yang digunakan berupa research and development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi Sugiyono. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri Ngadirojo tahun pelajaran 2022/2023. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tingkat kevalidan produk dan analisis data uji. Hasil analisis data penelitian menyimpulkan 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: This study aims: 1) to develop power-based learning media points on programming subjects and essential networks and 2) to know how far the media learning points can increase learning motivation in programming subjects and essential networks. This type of research was research and development (R&D) with the development model of Borg & Gall, which Sugiyono has modified. This study sample was a class of students of X TKJ 2 SMK Ngadirojo in 2022/2023. The sampling was carried out with a purposive sampling technique. Data collection techniques were observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques were product development levels and test data analysis. The results of research data analysis can be concluded that: 1) power-based learning media points were developed with the Borg & Gall development by the Sugiyono model. Media expert assessments gained an average of 4,00 with the “Very Good” category, the test subject assessment of small group trials gained an average of 3,2 with the “Good” category, and the test subject assessment of large group trials gained an average of 3,05 with the “Good” category, 2) media increased student learning motivation by an average of 3,4 with the category of “Very Good”.

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

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi perkembangannya saat ini berkembang pesat. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penggunaan teknologi dalam pendidikan harus menghadirkan inovasi dan kemudahan agar proses pembelajaran menjadi efektif. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh komponen-komponen atau pendukung proses pembelajaran yang saling bergantung. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media meliputi semua sumber daya yang dibutuhkan untuk berkomunikasi dengan siswa, termasuk yang berupa

perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut (Rusli, 2017:40-41). Sedangkan menurut Miarso (2004:458) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan yang dapat membuat pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran menjadi bermakna, disengaja, terarah, dan terkendali.

Penempatan media dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi penting karena memberikan interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif jika siswa tidak hanya melihat atau mendengar tetapi benar-benar berinteraksi secara langsung dan berpartisipasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran juga mempengaruhi minat belajar siswa, motivasi dan rangsangan untuk belajar, bahkan menimbulkan efek psikologis pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar pada tahap orientasi pendidikan akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Rusman (2013:300-301) fungsi dan manfaat media dalam kegiatan belajar mengajar, dapat menguraikan penyajian pesan dan informasi, mengatasi keterbatasan indrawi, ruang dan waktu, menjadikan pembelajaran menyenangkan dan menghindari kebosanan siswa jika media digunakan secara berbeda. Salah satu media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri Ngadirojo adalah power point. Microsoft Power Point bekerja pada PC yang menjalankan sistem operasi Microsoft Windows dan juga pada komputer Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac Os, meskipun pada awalnya aplikasi bekerja pada sistem operasi Xenix. Microsoft Power Point banyak digunakan di perkantoran, pendidikan dan umum.

Peneliti sedang mengembangkan bahan ajar berbasis power point yang nyaman, mudah digunakan, dan relatif murah karena tidak memerlukan bahan baku apapun selain alat penyimpan data. Pengembangan media pembelajaran berbasis power point dikembangkan pada mata pelajaran pemrograman dasar dan jaringan dengan dasar pemikiran para sarjana ingin menerapkan media pada topik yang dipelajari. Pemrograman dasar dan jaringan merupakan mata pelajaran kelas X TKJ semester yang sama SMK Negeri Ngadirojo. Dari hasil pengembangan perangkat lunak penunjang pembelajaran

berbasis PowerPoint ini dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa setelah menggunakan perangkat lunak pendukung pembelajaran dapat diketahui. Menurut Sardiman (2003:75) Motivasi belajar yaitu suatu dorongan dalam diri individu berupa kegemaran, minat atau semangat untuk melakukan sesuatu, dalam hal ini belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang kuat akan memiliki energi lebih untuk melakukan aktivitas sebagai bagian dari proses pembelajaran. Motivasi belajar berfungsi untuk mendorong orang untuk bertindak, menentukan arah tindakan dan memilih tindakan.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode R&D (Research and Development) atau metode penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan peneliti untuk membuat suatu produk dan mengukur tingkat keefektifan produk tersebut. Berdasarkan teori perkembangan Sugiyono (2015:298) tahap penelitian dan pengembangan, berupa pendefinisian masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, review desain, pengujian produk, evaluasi produk, pengujian kegunaan, evaluasi produk dan produk akhir.

Penelitian dilakukan di SMK Negeri Ngadirojo yang terletak di Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur. Kajian dilaksanakan selama 9 bulan yaitu dari bulan November 2022 sampai dengan Juli 2023. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal SMK Negeri Ngadirojo. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ SMK Negeri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi yang ada antara lain tersedianya perangkat tampilan PowerPoint berupa layar LCD, proyektor dan audio, Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu kemampuan guru dalam menggunakan materi pembelajaran berbasis PowerPoint, antusiasme siswa untuk terlibat dalam pembelajaran melalui media berbasis PowerPoint. sedang. Sedangkan permasalahan di SMKN Ngadirojo antara lain penggunaan metode pembelajaran yang kurang kreatif. Akibatnya siswa menjadi bosan dan cenderung menyendiri.

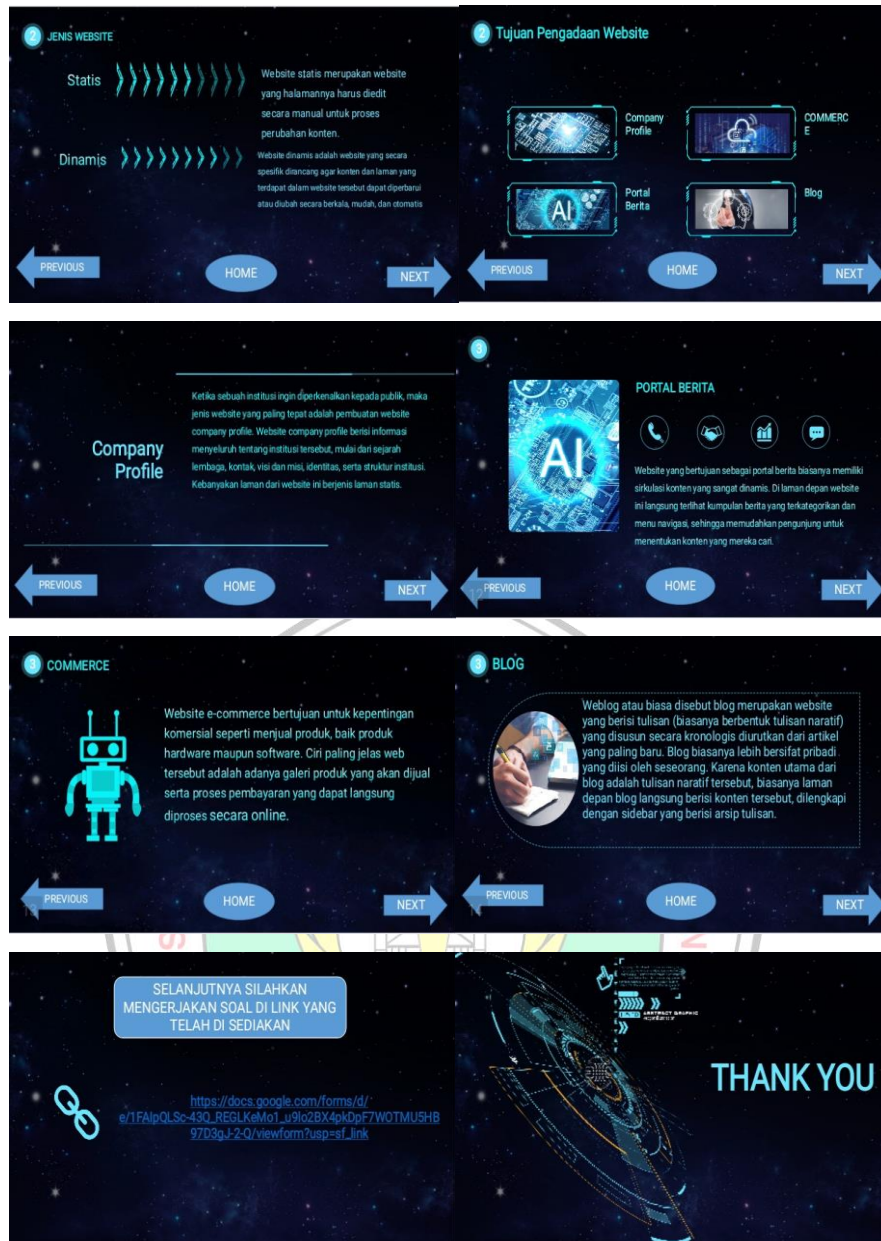
Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berkaitan memakai keterampilan dasar & standar keterampilan untuk pembelajaran pemrograman dasar & jaringan.

Pemrograman dasar & jaringan diambil dalam kelas X TKJ semester yang sama. Agar penelitian ini sanggup selesai paripurna waktu.

Peneliti memilih menggunakan bahan ajar berbasis PowerPoint karena menurutnya memakai menggunakan bahan ajar berbasis PowerPoint mengaktifkan motivasi belajar siswa untuk lebih fokus pada topik kajian.. Untuk itu peneliti mencoba mengembangkan powerpoint memakai menggunakan hyperlink & trigger untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan powerpoint.

Design produk seperti di bawah ini





Data yang diperoleh dari validator pendukung dan validasi validator dokumen digunakan peneliti untuk memperbaiki dan menyempurnakan bahan ajar berbasis PowerPoint dan e-learning kelas X SMK Negeri Ngadirojo tahun ajaran 2022/2023. dikembangkan baik dari perangkat keras, pembelajaran, tampilan dan pemrograman. Hasil berdasarkan data Aspek Materi Pembelajaran dan Aspek Materi Pembelajaran memiliki skor rata-rata 4,00 dengan kriteria “Sangat Baik”. Oleh karena itu, tidak ada komentar, koreksi atau kontribusi terhadap materi dan perlengkapan sekolah.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan di Kelas X TKJ 2 SMK Negeri Ngadirojo dan hasil data yang telah dijelaskan diatas. Skor totalnya adalah 41,2 dan IPK 3,2. Dengan demikian, secara umum telah terbangun konstruksi bahan ajar berbasis PowerPoint untuk pemrograman dan jaringan dasar dari segi isi, bentuk pembelajaran, gambar dan metode pemrograman. Dalam penelitian dan pengembangan ini, berdasarkan angket umpan balik media, belum dimodifikasi untuk penggunaan eksperimen.

Tidak ada modifikasi produk akhir setelah uji lapangan sebagai penyempurnaan produk multimedia. Ulasan tidak tersedia lagi karena kualitas produk berdasarkan hasil tes yang memenuhi kriteria "baik". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa alat peraga pembelajaran berbasis PowerPoint yang digunakan untuk belajar dan memprogram dasar-dasar jaringan merupakan pengembangan yang tepat dan sesuai untuk pembelajaran dan pengetahuan pemrograman dasar-dasar jaringan pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Namun ada beberapa saran lain untuk membuat tindak lanjut agar slide lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar pemrograman dasar dan jaringan.

Pembahasan

Pengembangan ini telah diuji validasi oleh validator pendukung, dan validator perangkat keras telah mencapai rata-rata rating 4,00 dengan kriteria "Sangat Baik". Sedangkan skor tes lapangan memberikan hasil rata-rata 3,06 dengan kriteria "Baik". Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Herlina, 2022), (Baharuddin, 2020), (Syavira, 2021), (Nurhidayati, 2019), (Dewi, 2020) bahwa alat penunjang pengajaran PowerPoint sangat cocok untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Data hasil motivasi siswa ketika belajar pemrograman dasar dan jaringan dengan menggunakan dokumen PowerPoint memiliki rata-rata 3,4. Dari hasil tersebut menunjukkan siswa untuk media PowerPoint di pemrograman dasar dan jaringan "sangat baik". Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Widya Wijayanti (2019) berjudul "Pengembangan Materi Power Point Siswa Kelas 4 SD Negeri Samirone", yang menunjukkan peningkatan minat dan bukti tentang prestasi akademik yang baik dan bukti ketelitian siswa dalam menjawab pertanyaan tanpa perlu penjelasan mendalam tentang mata pelajaran oleh guru.

KESIMPULAN

Bahan ajar berbasis PowerPoint menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Nilai rata-rata ahli media sebesar 4,00 dalam kategori “Sangat Baik”, rata-rata nilai ahli perangkat keras sebesar 4,00 dalam kategori “Sangat Baik”, nilai rata-rata subjek uji subkelompok sebesar 3,2 dalam kategori “Sangat Baik”. Baik", dan peringkat subjek uji dalam kelompok besar mendapat skor rata-rata 3,05 dalam kategori "Baik".

Motivasi belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo meningkat setelah mengikuti mata kuliah pemrograman dasar dan pembelajaran online menggunakan dokumen powerpoint, hal ini terlihat jelas dari hasil angket motivasi belajar dengan skor rata-rata 3,4 untuk “Sangat Baik”. ”. standar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. 2017. Teori Belajar dan Pembelajaran. Retrieved from <https://ojs.unida.ac.id/index.php/jtdik/article/view/302>.
- Baharuddin, Halimah, A, Nursalam, Mattoliang, L.A. 2020. Penembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Jurnal of Islamic Education*. 2 (1). 97-110.
- Dewi, Maharani, Delta, Nur, Izzati. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Berbasis RME Mater Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 8 (2). 217-226.
- Herlina, Pina, Erwin, Rahayu, Saputra. 2022. Pengembangan Media Power Point sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Bsicedu*. Vol. 6 (2).
- Miarso, Yusuf. H. 2004. Menyemai Bneih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenoda Media.
- Nurhidayati, Imam, Asrori, Mohammad, Ahsanuddin, M. Wahib, Dariyadi. 2019. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*. Vol. 2 (3). 181-184.
- Sardiman A.M. 2014. Interaksi Motivasi dan Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung: 2015.
- Sumiharsono R, H. H. 2018. Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik. Jember: Pustaka Abadi.

Syavira, Nadia. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 3 (1).

Wijayanti, Widya, Stefanus, Christian, Relmasira. 2019. Pengembangan Media Power Point IPA untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 3 (2). 77-83.

