

ABSTRAK

Muhammad Azwan Syafiq. *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PADA PELAJARAN PENGENALAN JARINGAN KOMPUTER (Study kasus : SMK BINA KARYA Pacitan).* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Interaktif Pada Pembelajaran Pengenalan Jaringan Dasar Komputer di SMK Bina Karya, Mengimplementasikan Pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran Jaringan Dasar Komputer. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif pada pembelajaran pengenalan Jaringan Dasar Komputer. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Dalam pemilihan metode penelitian ini dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk menghasilkan produk. Metode ini salah satu metode yang dapat digunakan dalam penelitian untuk memperoleh produk dan menguji validasi, efektifitas produk. Tujuan dalam penelitian ini pertama mengembangkan media interaktif pada pembelajaran pengenalan jaringan computer, yang kedua mengimplementasikan pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran jaringan dasar computer yang ketiga untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif pada pembelajaran jaringan computer.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media power point yang sudah divalidasi setelah media pembelajaran tersebut selesai dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang. Hasil dari ahli media dan dari ahli materi mendapat kategori sangat valid atau layak digunakan. Dalam mengimplementasikan peneliti menggunakan media menggunakan media penunjang berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Peneliti menyampaikan materi yang sudah divalidasi oleh ahli kepada siswa kelas X TKJ. Dalam mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran diketahui berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan power point pada pelajaran jaringan dasar computer. dari hasil angket respon siswa mendapatkan presentase sebesar 87,07 % dengan kategori sangat positif.

Respon siswa dan tingkat keefektifitas terhadap media pembelajaran menggunakan power point indikatornya sebesar 87,7% kategori sangat positif.

Kata Kunci : *Efektifitas, Media pembelajaran, Power Point*

ABSTRACT

Muhammad Azwan Syafiq. *DEVELOPING AN INTERACTIVE MEDIA FOR COMPUTER NETWORK INTRODUCTION LESSON (Case study: SMK BINA KARYA Pacitan).* Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

This development research aims to develop Interactive Media in Learning Introduction to Basic Computer Networks at SMK Bina Karya, implementing interactive media learning in Basic Computer Networking subjects, and to determine the effectiveness of interactive learning media in learning the introduction of Basic Computer Networks. Data collection techniques used in this study were interviews, questionnaires, and documentation. The development procedure in this study used the following steps: analysis, design, implementation, testing and maintenance. This research used Research and Development (R&D) method to produce a research product. This method is one of the methods that can be used in research to obtain products and test validation, product effectiveness.

The purposes of this study were firstly, to develop interactive media in computer network introduction learning, secondly, to implement interactive media learning in computer basic network subjects, thirdly, to determine the effectiveness of interactive learning media in computer network learning.

In this study, the researcher used power point media that had been validated to determine the feasibility of the designed media. The results from media experts and material experts were categorized as very valid or suitable for use. In implementing media, the researcher used supporting media in the form of hardware and software. The researcher conveyed material that has been validated by experts to class X TKJ students. In knowing the level of learning effectiveness, it was known based on the results of filling out student response questionnaires to the development of learning media using power point in basic computer networking lessons. From the results of the questionnaire, the students' responses got a percentage of 87.07% with a very positive category. Student responses and the level of effectiveness of learning media using power point indicators are 87.7%, very positive category.

Keywords: *Effectiveness, Learning media, Power Point*