

ABSTRAK

Proses pembelajaran membutuhkan media yang dapat menarik minat siswa dan memotivasi siswa untuk belajar. Akan tetapi media pembelajaran yang disediakan di sekolah kurang memadai. Media pembelajaran berupa game edukasi ini merupakan sebuah solusi untuk dapat membuat pembelajaran perakitan komputer lebih menarik. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *game* edukasi, yang digunakan untuk mengetahui kualitas dan respon siswa terhadap *game* edukasi “Kennallaghinnah Komponen Komputer” berbasis *android* pada mata pelajaran perakitan komputer di SMKN 1 Labang. Penelitian ini juga membantuk siswa dalam mengatasi pemahaman dan meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar mata pelajaran perakitan komputer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, dimana langkah-langkah dalam pengembangan ini harus melalui 5 tahapan, yaitu: menentukan analisa (*analyze*), perancangan desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*inplementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengujian penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas X SMKN 1 Labang dengan menggunakan 3 aspek, yaitu: efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Hasil penyajian data uji coba media pembelajaran ini akan dilakukan ahli materi, ahli media, perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil penelitian mendapatkan penilaian 85,45% dari ahli materi, 81,81% dari ahli media, 80,74% dari uji coba perorangan, 79,5% dari uji coba kelompok kecil, dan 78,78% dari uji coba kelompok besar dan hasil data uji coba tersebut termasuk dalam kualifikasi “tinggi tidak perlu revisi”. Berdasarkan hasil dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *android* ini dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran perakitan komputer.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *game* edukasi, *android*, Perakitan Komputer, ADDIE

ABSTRACT

The learning process requires media that can attract students' interest and motivate students to learn. However, the learning media provided at school is inadequate. Learning media in the form of educational games is a solution to be able to make computer assembly learning more interesting. The purpose of this study is to develop an educational game, which is used to determine the quality and response of students to the educational game "Kennallaghinnah Computer Components" based on android on computer assembly subjects in SMK 1 Labang. This research also helps students to overcome understanding and increase the attractiveness of students to study computer assembly subjects. This study uses research and development methods using the ADDIE model, where the steps in this development must go through 5 stages, namely: determine Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The testing of this study was carried out to class X students of SMK 1 Labang using 3 aspects, namely: effectiveness, efficiency, and attractiveness. The results of the presentation of test data for this learning media will be conducted by material experts, media experts, individuals, small groups, and large groups. The results obtained 85.45% assessment of material experts, 81.81% from media experts, 80.74% from individual trials, 79.5% from small group trials, and 78.78% from large group trials and the results of the trial data are included in the "being high does not need revision" qualification. Based on the results of the assessment it can be concluded that the learning media of this Android-based educational game can be declared appropriate for use as a learning media in computer assembly subjects.

Keywords: *Learning Media, educational games, android, Computer Assembly, ADDIE*