

Abstrak

Peningkatan mutu pendidikan dapat terwujud apabila proses dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, terarah, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Namun pada kenyataannya menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, Metode pembelajaran yang masih tradisional belum bisa menarik minat peserta didik dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian pengembangan game edukasi “Ayo Rakit Komputer” pada materi perakitan komputer di sekolah menengah kejuruan pada kelas X Teknik Komputer dan Jaringan. Diharapkan penelitian ini mampu mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dengan adanya pengembangan produk berupa media pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE. Kelayakan dari media ditinjau dari dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji coba penelitian ini terdapat tiga tahapan yaitu uji coba perorangan siswa (3 orang), uji coba kelompok kecil siswa (9 orang), uji coba kelompok besar siswa (21 orang). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan menggunakan soal angket. Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa kualitas media yang dihasilkan adalah sebagai berikut: dari uji kelayakan siswa ini mempunyai tiga aspek yakni aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Hasil yang diperoleh dari menurut para ahli media memperoleh persentase 94%, sedangkan menurut ahli materi memperoleh persentase 90%, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 89%, dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 93%, dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh 92%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi ayo rakit komputer dapat digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi perakitan komputer, serta menambah wawasan siswa dalam belajar materi perakitan komputer.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, Perakitan Komputer.

Abstract

Improving the quality of education can be realized if the process of learning activities runs smoothly, directed, and can achieve the learning objectives themselves. But in reality it shows that in the learning process, traditional mash learning methods have not been able to attract the interests of students and students are less active in the learning process. The purpose of the research development game education "Come on Computer Raft" on computer assembly material in vocational high schools in class X Computer and Network Engineering. It is hoped that this research will be able to facilitate students in understanding the material delivered by the teacher, so that with the development of products in the form of instructional media students become more active, creative, and better understand the material taught by the teacher. This development research is based on the ADDIE development model. The feasibility of the media is reviewed from two experts namely material experts and media experts. The trial of this study consisted of three stages, namely individual student trials (3 people), small group student trials (9 people), large group student trials (21 people). The method used to collect data is by using questionnaire questions. The results of the analysis carried out show that the quality of the media produced is as follows: from the student feasibility test it has three aspects namely aspects of effectiveness, efficiency, and attractiveness. The results obtained from the media experts according to the media obtained a percentage of 94%, while according to experts the material obtained a percentage of 90%, and individual trial results obtained 89%, and small group trial results obtained 93%, and large group trial results obtained 92 %, thus it can be concluded that the learning media of educational computer let's get together can be used to make it easier for students to understand computer assembly material, as well as increase students' insights in learning computer assembly material.

Keywords : Learning Media, Educational Games, Computer Assembly.