

Abstrak

Perakitan Komputer adalah serangkaian kegiatan untuk menyatukan bagian-bagian dalam sebuah komputer agar dapat digunakan sebagai sebuah komputer secara utuh. Perakitan komputer juga merupakan salah satu mata pelajaran wajib dasar program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sebagai landasan untuk menguasai ilmu dasar dalam pengoperasian komputer. Merakit berarti membuat perangkat-perangkat pembentuk berada pada posisinya masing-masing sehingga dapat beroperasi sebagaimana mestinya. Berdasarkan hasil observasi, terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran dalam mata pelajaran Perakitan Komputer dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbilang umum dan sudah biasa digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan melakukan hal-hal lain yang tidak seharusnya dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, muncul ide media baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi berupa media pembelajaran *game* edukasi. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis android yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran perakitan komputer. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas X TKJ SMK ALHIKAM dan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari penelitian yang dilakukan mendapatkan prosentase sebesar 89% dari ahli media, 80% dari ahli materi, 84% uji coba perorangan, 84% uji coba kelompok kecil, dan 82% uji coba kelompok besar. Berdasarkan penilaian tersebut media pengembangan *game* edukasi “GE-KO” berbasis *unity* materi perakitan komputer pada mata pelajaran produktif untuk siswa kelas X TKJ SMK ALHIKAM ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *media pembelajaran, game edukasi, android, perakitan komputer,*

ADDIE, Ge-Ko.

Abstrak

Computer Assembly is a series of activities to bring together parts in a computer so that it can be used as a computer as a whole. Computer assembly is also one of the basic compulsory subjects of the Computer and Network Engineering (TKJ) expertise program as a foundation for mastering basic science in computer operations. Assembling means making the forming devices are in their respective positions so that they can operate properly. Based on observations, there are problems in implementing learning in Computer Assembling subjects because the learning media used by teachers are still fairly common and are commonly used in learning, so students feel bored and do other things that should not be done when learning takes place. Based on these problems, new media ideas emerge that take advantage of technological developments in the form of educational game learning media. So this research aims to develop learning media in the form of android-based educational games that are expected to achieve learning objectives in computer assembly subjects. This research was conducted to students of class X TKJ ALHIKAM VOCATIONAL SCHOOL and used the ADDIE development model with five stages, namely analysis (Analyze), design (Development), development (Implementation), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). The results of the research conducted obtained a percentage of 89% from media experts, 80% from material experts, 84% individual trials, 84% small group trials, and 82% large group trials. Based on this assessment the media development of educational game "GE-KO" based on the unity of computer assembly material on productive subjects for students of class X TKJ SMK ALHIKAM was declared fit to be used as a learning medium.

Keywords: learning media, educational games, android, computer assembly, ADDIE, Ge-Ko.