

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pengembangan media pembelajaran *trainer* komputer “silat” (simpler lipat) dalam bidang pendidikan secara efektif dan efisien. Karena di SMKN 1 Kwanyar dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran berupa teks, visual, dan video sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam pembelajaran. Maka dari itu SMKN 1 Kwanyar membutuhkan media pembelajaran yang berbasis alat peraga yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *trainer* komputer “silat” materi perakitan komputer tidak hanya pengenalan komponen dan cara merakit tetapi juga dengan panduan *troubleshooting* pada saat merakit komputer. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan dari media pembelajaran *trainer* komputer “silat” ini ditinjau dari dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Uji coba dalam penelitian ini ada tiga tahapan yaitu perorangan (3 Orang), kelompok kecil (8 Orang), dan kelompok besar (20 Orang). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan angket.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas media yang dihasilkan adalah sebagai berikut: dari uji kelayakan siswa terhadap aspek afektivitas media mendapat persentase 87%, aspek efisiensi memperoleh persentase 83.50%, dan untuk aspek daya tarik memperoleh persentase 90.67%. Rata-rata hasil kualifikasi dari tiga aspek media pembelajaran menurut ahli media memperoleh persentase total 94.67%, sedangkan menurut ahli materi memperoleh persentase total 96%, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 89.33%, dan dan hasil ujicoba kelompok kecil memperoleh 90.25%, dan hasil ujicoba kelompok besar memperoleh 87.40%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *trainer* komputer “silat” dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Trainer* Komputer “Silat”, Perakitan Komputer

ABSTRACT

This development research aims to develop and validate the product of development of learning media of computer trainer "silat" (simple fold) in the field of education effectively and efficiently. Since SMKN 1 Kwanyar is still in the learning process which use the media of learning in the form of text, visual, and video so that students become bored in learning. Therefore SMKN 1 Kwanyar requires learning media based on props which can generate student's motivation to learn. The use of computer learning media "silat" computer assembly materials not only the introduction of components and how to assembly but also with the troubleshooting guidance when assembling the computer. This development research is based on ADDIE development model which consists of 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of the learning media of computer trainer "silat" is reviewed from two aspects, namely material aspect and media aspect. The trials in this study are three stages: individual (3 persons), small group (8 persons), and large group (20 persons). The method used to collect data is using questionnaire.

The result of the analysis shows that the quality of the media produced is as follows: from the students' feasibility test toward the aspect of media affectivity gets the percentage 87%, the efficiency aspect gets the percentage 83.50%, and for the attractiveness aspect earn 90.67% percentage. The average qualification results from three media learning media according to media expert obtained a percentage of total 94.67%, whereas according to the material expert obtained a total percentage of 96%, and individual test results obtained 89.33%, and small group test results obtained 90.25%, and the results large group experiments obtained 87.40%, thus it can be concluded that the learning media of trainer computer "silat" can be used to improve the quality of learning.

Keywords: Learning Media, Computer Trainer "Silat", Computer Assembling