

Abstrak

Dalam proses penyampaian materi media jaringan pendidik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas isi materi. Di SMKN 1 Labang penyampaian materi hanya menggunakan buku dan modul sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang interaktif agar pembelajaran lebih menarik. Pengembangan media pembelajaran *game edukasi* bertujuan untuk membantu menumbuhkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implelementasi, evaluasi. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut : dari hasil uji kelayakan ahli materi memperoleh presentase 88%, ahli media memperoleh presentase 85%, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 86%, hasil uji kelompok besar memperoleh presentase 86 %. Kesimpulan dari penelitian adalah media pembelajaran berbasis *game edukasi* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Construct2*, Game Edukasi, Media Jaringan.

Abstract

In deliver process learning, educators need media larning that can help clarify the contents of the learning. In SMKN 1 Labang media used in learning is modulez and books. This resulted in the lack of interest student in the process of learning. Therefore, it is necessary development media learning-based educational game for the learning process be interesting and fun. Development media learning educational games this also research to help growing interest in student learning through the learning process easier and fun. This research research methodology used to develop ADDIE model into five stages including (analysis; design; development; implementation; and evaluation). The result of the analysis is as follows: from the feasibility test of material expert get the percentage 88%, the learning media get the percentage 85%, small group trial result get the percentage 86%, and large group trial result get the percentage 86%. The conclusions that can be taken by researchers is educational media learning media can increase student learning interest so that edication becomes more fun and educational media learning media deserve to be used as teaching materials.

Keywords: Learning Media, Construct2, Educational Game, Network Media.