

Ujang Jamaludin. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Komputer dalam Mata Pelajaran Produktif Materi Perakitan Komputer pada Kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing 1: Wanda Ramansyah. Pembimbing 2: Medika Risnasari.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini sebagai penunjang kurangnya alat praktek siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk tercapainya hasil belajar dengan maksimal dan menambah daya tarik belajar peserta didik, agar lebih semangat, serta peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi Perakitan komputer dengan menggunakan media pembelajaran *trainer CPU "Smartbox"*. 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 dua tahapan yaitu uji coba perorangan siswa (3 orang), uji coba kelompok kecil siswa (6 orang). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan menggunakan pertanyaan angket. Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa kualitas media yang di hasilkan adalah sebagai berikut: dari uji kelayakan siswa ini mempunyai tiga aspek yakni aspek efektifitas, efisiensi, dan daya tarik. Hasil yang diperoleh dari menurut ahli media media memperoleh prosentase 80%, sedangkan menurut ahli materi memperoleh prosentase 90%, dan hasil uji coba perorangan memperoleh 94%, dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 93%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *trainer CPU "Smartbox"* dapat digunakan untuk menambah semangat dan daya tarik siswa dalam belajar materi perakitan komputer.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Trainer CPU "Smartbox" Perakitan Komputer.

Ujang Jamaludin. 2021. *Development of Computer Trainer Learning Media in Productive Subjects of Computer Assembly Materials in Class X TKJ SMKN 1 Arosbaya*. Thesis of Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura.

Advisor 1: Wanda Ramansyah. Advisor 2: Medika Risnasari.

Abstract

This development research is to support the lack of students' practical tools in the learning process which aims to achieve maximum learning outcomes and attract students' interest in learning, so that they are more enthusiastic, computer assamble using the "Smartbox" CPU trainer learning media. This development research is guided by the ADDIE development model. The feasibility of the media is reviewed from two experts, namely material experts and media experts. There are two stages of this research trial, namely individual student trials (3 people), small group trials of students (6 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 according to media experts obtained a percentage of 80%, while according to material experts a percentage of 90%, and the results of individual trials obtained 94%, and the results of small group trials obtained 93%, thus it can be concluded that the CPU trainer learning media "Smartbox" can be used to increase students' enthusiasm and interest in learning computer assembly materials.

Keywords: Learning Media, CPU Trainer "Smartbox" Computer Assembly.