

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk pengembangan *game* edukasi berbasis desktop menggunakan *unity* untuk siswa X Teknik Komputer dan Jaringan pada materi Perakitan Komputer dan dalam bidang pendidikan secara efektif dan efisien. Karena di SMK Nurul Amanah ini membutuhkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian materi lebih mudah dan efektif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis desktop yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan menambah wawasan siswa dalam belajar materi. Pada penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kelayakan *game* edukasi ini ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek materi, aspek media, dan aspek respon guru mata pelajaran. Dan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan soal angket dari setiap aspek. Hasil pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi yang dihasilkan adalah sebagai berikut: hasil yang diperoleh menurut ahli materi memperoleh prosentase 90%, sedangkan menurut ahli media memperoleh prosentase 98%, dan hasil uji coba respon guru mata pelajaran memperoleh presentase 90% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game* edukasi berbasis desktop menggunakan *unity* pada mata pelajaran perakitan komputer ini layak digunakan untuk menambah wawasan siswa dalam belajar dan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam belajar materi perakitan komputer.

Kata kunci : Unity, *Game* Edukasi, Desktop, Perakitan Komputer

ABSTRACT

This Research and Development (R&D) aims to develop a desktop-based educational game product using Unity for Grade X students of Computer and Network Engineering in Computer Assembling material and in education effectively and efficiently. Because Nurul Amanah Vocational School requires learning media that are interactive, interesting, and fun so that the material delivery will be easier and more effective, this can be achieved by using desktop-based educational game learning media that can raise students' learning motivation and increase students' insights in learning material. This development research is based on the ADDIE R&D model which consists of 5 stages; analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of this educational game is reviewed on three aspects; the material, media, and teacher's response. And the method used to collect data is questionnaire questions from every aspect. The results of the analysis showed that the educational game learning media product are as follows: the results according to the material experts obtained 90%, whereas, according to the media experts, it gained 98%, and the results of the trial responses of the teacher obtained 90%. Thus, it can be concluded that the development of a desktop-based educational game using Unity on computer assembly subjects is appropriate to use to increase students' insights in learning and can raise students' motivation in learning how to assemble a computer.

Keywords: Unity, Educational Games, Desktops, Computer Assembly