

ABSTRAK

Rahman, Zeinor. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Merakit Komputer Untuk Kelas X TKJ Di SMKN 1 Kamal*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (I) Eka Mala Sari Rochman, S.Kom., M.Kom dan (II) Medika Risnasari, S.ST., M.T.

Kata-kata Kunci: *Pengembangan, Media pembelajaran, Game Edukasi, Adobe Flash CS3.*

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi saat ini merupakan hal yang cukup diminati oleh semua khalayak oleh siswa. Media pembelajaran *game* dapat membantu dalam bidang pendidikan dengan pembelajaran yang interaktif selain dapat menarik siswa untuk belajar, siswa dapat bermain. Pada SMKN 1 Kamal masih menggunakan media pembelajaran secara manual, sehingga kurang menarik minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Sehingga pada penelitian ini dikembangkan sebuah produk media pembelajaran yaitu *Game Edukasi berbasis Flash* pada mata pelajaran merakit komputer kelas X Teknik Komputer dan Jaringan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan (*Research and Development*) yang di modifikasi menjadi lima tahap diantaranya 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap perancangan desain, 3) tahap implementasi desain, 4) pengujian data, 5) tahap produk akhir dan penyebaran. Hasil analisis yang diperoleh adalah sebagai berikut: dari uji kelayakan media pembelajaran memperoleh presentase 81,6%, ahli materi memperoleh presentase 93,8%, hasil uji coba perorangan memperoleh presentase 88%, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 87%, dan hasil uji coba kelompok besar memperoleh presentase 87,4%. Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *game* edukasi mampu secara efektif dapat membantu siswa untuk memahami materi perakitan komputer.

ABSTRACT

Rahman, Zeinor. 2017. *The Development of Learning Media Based Flash-Based Education In Computer Assemble Lessons For Class X TKJ At SMKN 1 Kamal*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: (I) Eka Mala Sari Rochman, S. Kom., M. Kom and (II) Medika Risnasari, S.ST., M.T.

Key Words: *Development, instructional media, Educational Game, Adobe Flash CS3.*

The development of educational media learning games today is a matter of interest by all audiences by students. Game learning media can help in the field of education with interactive learning in addition to attract students to learn, students can play. At SMKN 1 Kamal still use instructional media manually, so less interest student in learning. Therefore, it needs an innovation in developing an interactive learning media. So in this study developed a learning media products that are Flash-based Educational Games on the subjects assemble computer class X Computer and Network Engineering. The method used in this research is the development model (Research and Development) which is modified into five stages including 1) requirement analysis stage, 2) design design stage, 3) design implementation phase, 4) data testing, 5) final product stage and Deployment. The result of the analysis is as follows: from the feasibility test of learning media get the percentage of 81,6%, the material expert get the percentage 93,8%, the result of individual test get 88% percentage, small group trial result get 87% percentage, Large group trials obtained a percentage of 87.4%. The conclusion that can be taken in this research is educational game learning media able to effectively can help student to comprehend computer assembling material.