

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan daya tarik siswa dan menunjang hasil belajar siswa dengan proses pembelajaran yang interaktif didalam kelas menggunakan media pembelajaran *trainer* komputer. Dikarenakan dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Tanjung Bumi hanya menggunakan media pembelajaran berupa teks menyebabkan siswa menjadi bosan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu SMKN 1 Tanjung Bumi membutuhkan media pembelajaran yang berbasis alat peraga yang dapat memacu daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *trainer* komputer “ketapel” mengenalkan jenis-jenis komponen dan *troubleshooting* pada saat merakit komputer. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap antara lain : analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas media sebagai berikut : uji coba ahli media memperoleh persentase 96%, uji coba ahli materi memperoleh persentase 96%, uji coba guru bidang studi memperoleh persentase 92%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *trainer* komputer “ketapel” dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

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

ABSTRACT

This study aims to foster student attractiveness and support student learning outcomes with an interactive learning process in the classroom using a computer trainer learning media. Because in the learning process at SMK 1 Tanjung Bumi only uses instructional media in the form of text causing students to become bored during the learning process. Therefore SMKN 1 Tanjung Bumi requires learning media based on teaching aids that can stimulate the attractiveness of students in the learning process. The use of instructional computer trainer learning media "ketapel" introduces the types of components and troubleshooting when assembling a computer. This development research is guided by the ADDIE development model which consists of 5 stages including: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the analysis show that the quality of the media is as follows: media expert trials get a percentage of 96%, material expert trials get a percentage of 96%, field trials of teacher teachers get a percentage of 92%, thus it can be concluded that instructor learning media computer "ketapel" can used to improve the quality of learning.

Keywords: *Learning Media, Computer Trainer “Ketapel”, Computer Assembling*