

# **MEDIA PEMBELAJARAN TRAINER PLAYSTATION UNTUK MATA PELAJARAN INSTALL VIDEO GAME**

Oleh:  
Slamet Harimukti  
NIM. 08502241030

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *trainer PlayStation*, mengetahui unjuk kerja dan tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Trainer PlayStation* sebagai media pembelajaran mata pelajaran Install Video Game pada Jurusan Teknik Audio Video di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Objek penelitian ini adalah Media Pembelajaran *trainer PlayStation* yang dilengkapi modul pembelajaran. Tahap pengembangan produk meliputi 1). Analisis, 2). Desain, 3). Implementasi, 4). Pengujian, 5). Validasi, dan 6). Ujicoba pemakaian. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi 1). Pengujian dan pengamatan unjuk kerja, 2). Angket penelitian. Adapun validasi media pembelajaran melibatkan dua ahli materi pembelajaran dan dua ahli media pembelajaran dan ujicoba pemakaian dilakukan oleh 24 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa unjuk kerja Media Pembelajaran *Trainer PlayStation* sudah sesuai dengan tujuannya sebagai media pembelajaran Install Video Game. Media pembelajaran *PlayStation* ini terdiri dari bagian mekanik, *main board*, *power supply*, 15 titik *cek point* yang bisa di ukur, dan dikemas dalam *box* transparan. Hasil pengujian *trainer PlayStation* secara keseluruhan dapat bekerja dengan baik. Pengukuran pada titik pembangkit sinyal denyut untuk bagian CPU sebesar 67.737Mhz di dapat rata-rata pengukuran sebesar 67.4342Mhz sedangkan pada titik pengukuran frekuensi kerja sub CPU sebesar 33.8688Mhz di dapat rata-rata pengukuran sebesar 34.26563Mhz. Masing-masing titik pengukuran pada *output power supply* sesuai dengan *data sheet* yaitu 3.7V, 3.6V dan 3.3V. Hasil validasi isi oleh ahli materi pembelajaran memperoleh tingkat validitas dengan persentase 85.41% dengan kategori sangat layak, validasi konstruk oleh ahli media pembelajaran memperoleh tingkat validitas dengan persentase 88.75% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dalam uji pemakaian oleh siswa di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta mendapatkan validitas sebesar 82.60% dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: media, pembelajaran, video game, *trainer*