

## INTISARI

Di era globalisasi ini kemajuan media pembelajaran berbasis multimedia cukup pesat. Media pembelajaran berbasis multimedia menjanjikan potensi yang besar dalam merubah cara seorang siswa untuk belajar, yaitu untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk Membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat siswa dalam materi perakitan PC serta memanfaatkan teknologi informasi untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan mutu pembelajaran dalam PC pada kelas X Teknik Komputer Jaringan.

Metode yang digunakan dalam penelitiann ini adalah metode prototipe persyaratan (*requirement Prototype*) yang terdiri 7 langkah sebagai berikut : 1) Mengidentifikasi kebutuhan pengguna, 2) Membuat satu prototipe, 3) Menentukan apakah prototipe dapat diterima, 4) Membuat kode sistem baru, 5) Menguji sistem baru, 6) Menentukan apakah sistem baru dapat diterima, 7) Membuat sistem baru menjadi sistem produksi. Pengujian yang dilakukan pada media pembelajaran ini adalah dengan cara *alpha* dan *betha testing* dan angket kuisoner yang nantinya hasil dari angket akan dihitung kelayakannya menurut teori (Arikunto, 2014).

Hasil dari pengujian alpha testing yang diujikan pada ahli materi menghasilkan persentase 77% yang berarti bahwa media masuk dalam kategori layak digunakan kemudian hasil dari pengujian *betha testing* yang diujikan kepada kelas X TKJ 2 SMK Muhammadiyah 1 Metro yang berjumlah 35 orang menghasilkan persentase 84 % yang berarti masuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Perakitan Personal Komputer Pada Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan berbasis Multimedia ini layak untuk digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, Prototipe Persyaratan, Uji Kelayakan.