

ABSTRAK

SMK Negeri 1 Sungai Menang, yang berlokasi di Infra Modul 2 Jalur 98 Desa Bumi Pratama Mandira, Kec. Sungai Menang, Kab. Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan, adalah sebuah sekolah menengah kejuruan yang berfokus pada keahlian kejuruan. Penelitian ini bertujuan untuk penggunaan *Game* edukasi sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, khususnya di kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.

Berdasarkan latar belakang penelitian, ditemukan bahwa metode pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa merasa bosan, mengantuk, dan kurang fokus. Melalui wawancara dengan kepala program keahlian teknik komputer dan jaringan, teridentifikasi kebutuhan mendesak akan metode pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa memerlukan pendekatan yang bisa membuat mereka lebih termotivasi dan memahami materi dengan baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini membuat sebuah *Game* edukasi GEPUZCOM (*Game Puzzle Computer*) menggunakan Construct 2 yang berjalan di Platform Android. Metode pembuatan menggunakan *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GEPUZCOM secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa tentang perangkat keras komputer. Pengujian menunjukkan skor tinggi pada *alpha* (100%), aspek *Functional* (94,28%), aspek *Usability* (88,57%), dan pengujian *Platform* (100%). Nilai rata-rata siswa meningkat dari 59,5% menjadi 91,25% setelah menggunakan *Game* ini.

Kata Kunci : *Vocational High School, Education Game, Computer Hardware, Game Development Life Cycle (GDLC), Construct 2*