

ABSTRAK

Rizki Fambres 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Matching Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran sistem Komputer Untuk Siswa Kelas X SMKN 2 Padang

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *matching game* edukasi pada mata pelajaran sistem komputer yang valid dan praktis. Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan media diawali dengan pengumpulan informasi yang ada di lapangan, desain awal produk terlebih dahulu membuat storyboard. Tahap pengujian kelayakan produk dilakukan dengan validasi produk oleh dua orang pakar ahli. Pengambilan data dilakukan dengan uji praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk dinyatakan valid dengan memperoleh nilai rata-rata 85%, sedangkan nilai praktikalitas sebesar 86%. Dari nilai tersebut disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *matching game* edukasi menggunakan *adobe animate cc* yang valid dan praktis sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi perakitan komputer.

Kata kunci: Media *Matching Game* Edukasi