

ABSTRAK

Euis Fatimah Nurhasanah: Pembuatan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Android pada Materi Tata Nama Senyawa Anorganik

Penelitian ini menggunakan tahapan metode *Desain Based Research* untuk menghasilkan produk media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi tata nama senyawa anorganik. Penelitian ini didorong oleh pentingnya suatu media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh produk media *game* edukasi berbasis android dengan tiga indikator cakupan materi, yaitu penamaan senyawa biner, penamaan senyawa poliatomik, dan penamaan senyawa kompleks sederhana. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa produk media *game* edukasi berbasis android ini valid dengan nilai rata-rata r_{hitung} yang diperoleh sebesar 0,82 berdasarkan penilaian terhadap aspek pembelajaran, aspek substansi materi, aspek komunikasi visual, dan aspek rekayasa perangkat lunak. Hasil uji kelayakan menghasilkan persentase sebesar 81,5% yang dikategorikan layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis android pada materi tata nama senyawa anorganik layak digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *game* edukasi, tata nama senyawa anorganik