

ABSTRAK

Asti Rama Widi Suhendra, 1212080019, 2025 : Pengembangan *Game* Edukasi
*Bitbloo Game : Buffer In
Blood* Berorientasi Literasi
Kimia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep sistem *buffer* dalam darah, yang berdampak pada keterbatasan kemampuan literasi kimia. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Bitbloo Game : Buffer in Blood* sebagai media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada literasi kimia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Reaseacrh and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi *analysis, design, dan development*. Subjek penelitian terdiri dari 15 peserta didik kelas XI SMKN 2 Cilaku Cianjur. Instrumen penelitian meliputi angket validasi dan angket kelayakan *game* edukasi. Hasil validasi ahli memperoleh rata-rata 0,87, dan uji kelayakan oleh pengguna mencapai rata-rata 90,38%. Dengan demikian, *Bitbloo Game* tergolong valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang berorientasi literasi kimia, khususnya pada topik *buffer* dalam darah.

Kata Kunci : *Game* edukasi, Literasi kimia, Larutan *buffer*, Media Pembelajaran

