

## ABSTRAK

### ***Laila Latipah. 1172080032. 2021. Pengembangan Media Time Bomb Game Berbasis Android pada Materi Senyawa Hidrokarbon***

Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan tampilan dan menentukan validitas media pembelajaran berupa permainan penyelesaian misi dengan konsep kecepatan menyelesaikan soal untuk menjinakkan bom waktu berbasis android pada materi senyawa hidrokarbon. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design Base Research* (DBR) yang memiliki tiga tahapan yaitu analisis, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap analisis dilakukan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan, tahap perancangan menghasilkan *flowchart* serta *storyboard* dan tahap pengembangan menghasilkan media *time bomb game* berbasis Android pada materi senyawa hidrokarbon. Media *time bomb game* yang dihasilkan memiliki ciri berupa materi senyawa hidrokarbon dalam bentuk penyelesaian soal-soal dalam tiga level (pemula, menengah, dan handal). Siswa ditantang untuk cepat dan tepat dalam menjawab soal-soal agar dapat menjinakkan bom waktu. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator ahli media dan ahli materi, diperoleh nilai validitas rata-rata  $r_{hitung}$  sebesar 0,87 sehingga media dinyatakan valid. Hasil uji coba terbatas oleh responden dari siswa kelas XI dan kelas XII sebanyak 15 orang diperoleh presentase rata-rata sebesar 96,3% sehingga media *Time Bomb Game* sangat layak serta siap untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kimia pada materi senyawa hidrokarbon.

**Kata Kunci:** android, media pembelajaran, senyawa hidrokarbon, *time bomb game*