

Nadia Nuri Silmiah, 1172080047, 2021 : Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android pada Konsep Alkohol, Eter, dan Senyawa Karbonil

ABSTRAK

Pemanfaatan *game* dalam pembelajaran menunjukkan dampak positif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan *game* edukasi berbasis android yang diberi nama *Growth Chemy KAlTer* pada konsep alkohol, eter, dan senyawa karbonil, serta menganalisis hasil uji validasi dan kelayakan media. Metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan desain ADDIE melalui tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Penelitian ini dilakukan sampai tahap *development*. Tampilan *game Growth Chemy KAlTer* terdapat empat penentuan permainan, mengenai gugus fungsi, tata nama, reaksi dan sintesis, serta aplikasi alkohol, eter, dan senyawa karbonil dalam kehidupan. Media *Growth Chemy KAlTer* tidak hanya menyajikan pertanyaan-pertanyaan, melainkan disertai kunci jawaban dan pembahasan soal serta teori singkat dan dialog untuk membangun pemahaman *user*. *User* akan mendapatkan bintang dan *pop up* sesuai skor yang diperolehnya serta dapat melihat perkembangan pemahaman mereka terhadap materi alkohol, eter, dan senyawa karbonil. Hasil uji validasi diperoleh nilai rata-rata r_{hitung} 0,8726 dan hasil uji kelayakan sebesar 83,13%, menunjukkan bahwa media *Growth Chemy KAlTer* berpotensi untuk menunjang proses pembelajaran alkohol, eter, dan senyawa karbonil di kelas.

Kata Kunci: Alkohol, Android, Eter, *Game*, Media, Senyawa Karbonil

