

ABSTRAK

Dewi Shinta Anggraeni.1172080020.2021.Pembuatan Game Edukatif Berbasis Android pada Konsep Stoikiometri Larutan.

Game edukatif berbasis android pada konsep Stoikiometri Larutan merupakan media yang mengembangkan permainan *Escape Room* dengan konsep stoikiometri larutan yang dibuat dalam bentuk virtual berupa *game* edukatif yang dapat diakses di *smartphone android*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan produk menganalisis hasil uji validasi dan menganalisis kelayakan produk *game* edukatif berbasis *android*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode R&D (*Research & Development*) dengan model ADDIE. Tahapan yang dilakukan yaitu tahap analisis, tahap perencanaan/desain dan tahap pengembangan yang kemudian dilakukan uji coba terbatas. Data hasil validasi diperoleh melalui angket yang diberikan kepada validator yakni tiga orang Dosen Pendidikan Kimia UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan nilai r_{hitung} sebesar 0,9 pada aspek materi, 0,9333 pada aspek konten dan 0,7867 pada aspek media yang dinyatakan valid. Kemudian uji coba terbatas dilakukan kepada 10 siswa kelas XII IPA SMAN 1 Rancaekek dan diperoleh nilai rata-rata presentase sebesar 84,2% yang berarti produk sangat baik dan layak digunakan.

Kata kunci: *Game* Edukatif, *Android*, Stoikiometri Larutan, *Escape Room*, Multipel Representasi

