

ABSTRAK

Yurra Dhia Shidqi : Pembuatan *Game* Edukatif “*Magnetic Funnel*” berbasis Android pada Materi Sel Elektrolisis

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *game* edukatif berbasis android pada materi Sel Elektrolisis dan menganalisis hasil uji validasi dan kelayakan dari *game* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design based Research* (DBR). Namun, hanya dilakukan dua tahap dari empat tahap yang ada yaitu *Analysis, Design and Development*. Pengumpulan data dilakukan dengan pemberian angket yang diisi oleh tiga orang dosen UIN Sunan Gunung Djati Bandung dan 10 orang mahasiswa Pendidikan Kimia dari Institusi yang sama. Berdasarkan hasil uji tersebut diperoleh nilai rata-rata r_{hitung} pada uji validasi materi dan media masing-masing adalah sebesar 0,88, dan 0,96 serta persentase kelayakan media adalah sebesar 94,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa media valid untuk dikatakan sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : *Game* Edukatif berbasis android, Sel Elektrolisis, *Design based Research*

