

ABSTRAK

Siti Ayuni Azahra. 1182080058. 2022. Pengembangan Game Pembelajaran *Escape Room* pada Topik Tabel Periodik

Pada zaman ini, setiap orang telah terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi. Begitupun pada dunia pendidikan, teknologi dapat digunakan sebagai penyampaian suatu ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran yang dapat disebut sebagai media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu berupa *game* edukasi. Pada pembelajaran kimia, salah satu materi dasar yang harus dikuasai ialah materi tabel periodik. *Game* pembelajaran *escape room* pada topik tabel periodik dibuat untuk mengatasi hal tersebut. Penelitian ini menggunakan metode DBR (*Design Based Research*) untuk mendeskripsikan tahapan pembuatan, uji validasi dan uji kelayakannya. *Game* pembelajaran ini merupakan suatu permainan berbasis *android*, di mana peserta didik disajikan sebuah tampilan yang menarik serta diberikan beberapa pertanyaan dengan tingkat kesukaran yang berbeda yang diiringi sebuah video singkat mengenai topik tabel periodik di setiap perpindahan levelnya. Rata-rata nilai r_{hitung} pada uji validasi materi dan media ialah sebesar 0,70 dan 0,94. Setelah direvisi, uji kelayakan yang dilakukan terhadap 10 responden memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 85,96%. Hal tersebut, menunjukkan bahwa sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Game* Pembelajaran, *Escape Room*, Tabel Periodik

