

ABSTRAK

Siti Fatimah, 1192080063, 2023: Pembuatan *Game* Interaktif Berorientasi Literasi Lingkungan Pada Materi Pencemaran Air.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan, analisis hasil uji validasi, dan analisis hasil uji kelayakan *game* interaktif berorientasi literasi lingkungan pada materi pencemaran air. Penelitian ini menggunakan metode DBR (*Design Based Research*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*) melalui tahap pendahuluan (Analisis dan pemahaman materi), perancangan (pembuatan produk awal), dan pengembangan (uji validasi dan uji kelayakan produk). Produk yang dihasilkan berupa *game* interaktif berorientasi literasi lingkungan pada materi pencemaran air. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator dari dosen ahli materi dan ahli media. Rata-rata nilai r_{hitung} hasil uji validasi pada aspek materi, aspek bahasa, dan aspek tampilan (media) diperoleh masing-masing sebesar 0,85; 0,92; 0,84; dan secara keseluruhan diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,87, sehingga dinyatakan valid dengan nilai interpretasi tinggi. Selanjutnya, uji kelayakan kepada 15 mahasiswa pendidikan kimia yang telah mengambil mata kuliah kimia lingkungan. Rata-rata nilai hasil uji kelayakan dari semua aspek baik dari aspek materi, Bahasa dan tampilan (*game*) diperoleh nilai persentase sebesar 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game* interaktif berorientasi literasi lingkungan pada materi pencemaran air layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Game* interaktif, Literasi lingkungan, Media Pembelajaran, Model ADDIE, Pencemaran air

