

## ABSTRA

**Evi Fauzia Rajab** : Penggunaan *game* edukasi berbasis android pada materi koloid untuk mengembangkan literasi kimia siswa

Tujuan penelitian ini menerapkan *game* edukasi berbasis android pada materi koloid untuk mengembangkan literasi kimia siswa. Metode yang digunakan yaitu penelitian kuasi eksperimen dengan desain *one shot case study*. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Al-Ittihad Cianjur kelas XI IPS-2 peminatan IPA sebanyak 34 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas siswa, lembar kerja siswa, deskripsi pembelajaran, dan tes kemampuan literasi kimia. Pengolahan data dalam penelitian menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi berbasis android pada materi koloid mendapatkan nilai rata-rata 94,25% dengan interpretasi sangat baik. Kemampuan siswa mengerjakan lembar kerja literasi kimia kelompok prestasi tinggi, sedang, rendah berturut-turut mencapai 93% (sangat baik), 86% (baik), 80% (baik). Kemampuan siswa mengerjakan tes literasi kimia prestasi kelompok tinggi dan rendah mendapatkan nilai rata-rata 75,15% (baik) dan 62,58% (cukup). Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis android pada materi koloid dapat mengembangkan literasi kimia siswa.

Kata kunci: *Game* edukasi, Android, Literasi kimia, Koloid.

UIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN GUNUNG DJATI  
BANDUNG