

ABSTRAK

Qistholina Dewi Kulsum : Pembuatan Media ABG (*Acid-Base Games*) Berbasis Android pada Materi Asam Basa

Perkembangan industri 4.0 memicu perkembangan teknologi di berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bidang pendidikan, khususnya pembuatan media berbasis android pada materi asam basa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana tampilan dari media ABG (*acid-base games*) berbasis android, menganalisis hasil uji validasi dari media. Pembuatan media ini menggunakan metode *design based research* yang memiliki tahapan analisis konsep, induktor pembelajaran dan desain media melalui *flowchart* dan *storyboard*. Instrumen yang digunakan merupakan angket validasi dengan memakai teknik korelasi (r) yaitu membandingkan r_{hitung} dengan r_{kritis} yang diujikan pada ahli media serta ahli materi. Penelitian ini terdapat tahapan analisis konsep, analisis jurnal mengenai penelitian yang relevan serta pembuatan desain media *acid-base games* pada *power poin* dan selanjutnya pembuatan media menggunakan aplikasi *adobe flash player 11*. Dihasilkan produk penelitian berupa media dengan kevalidan yaitu r_{hitung} rerata sebesar 0,74 dikategorikan kevalidan yang cukup tinggi.

Kata kunci: Asam Basa, Media Berbasis Android, Permainan Pembelajaran

ABSTRACT

The development of industry 4.0 triggers the development of technology in various fields of life, including in the field of education, especially in making android based media of acid-base material. The purpose of this study was to describe how the appearance of ABG media (acid-base games) based on android, to analyze the results of the validation test from the media. The making of this media uses a design-based research method that has a concept analysis stage, learning inductors, and media design through flowcharts and storyboards. The instrument used is a validation questionnaire using the correlation technique (r), which is to compare recount with critical tests tested on media experts and material experts. This research consists of concept analysis stages, journal analysis of relevant research, and making media design for acid-base games at power points and then making media using Adobe Flash Player 11. The result is a research product in the form of media with validity, namely a mean count of 0.74 categorized quite high validity.

Keywords: *Acid-Base, Android Based Media, Learning Games*