

ABSTRAK

Supyan Sauri : Pembuatan Media Pembelajaran Sudoku *Puzzles* Pada Materi Sistem Periodik Unsur

Penelitian ini bertujuan menganalisis uji validasi produk media pembelajaran Sudoku *Puzzles* pada materi Sistem Periodik Unsur dan mendeskripsikan tampilan produk media pembelajaran Sudoku *Puzzles* pada materi Sistem Periodik Unsur. Tahapan penelitian ini menggunakan metode *Design Base Research* (DBR) untuk mengembangkan media pembelajaran Sudoku *Puzzles* pada materi Sistem Periodik Unsur sebagai proses pembelajaran yang dapat menantang siswa melalui sebuah permainan. Penelitian ini menggunakan metode DBR dengan desain ADDIE terdiri dari Analisis (Analisis), Design (Perancangan), dan Development (Pengembangan). Berdasarkan instrumen yang digunakan yaitu Flowchart dan storyboard dilakukan pembuatan media pembelajaran Sudoku *Puzzles* kemudian dilakukan uji validasi kepada tiga validator yaitu kepada ahli media, ahli pembelajaran dan ahli pada konten. Data hasil validasi menunjukkan nilai r_{hitung} 0,89 dengan demikian media pembelajaran Sudoku *Puzzles* dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran materi Sistem Periodik Unsur. kemudian pada tampilan pada media ini menghasilkan bentuk tiga dimensi berupa papan sudoku puzzles yang berfungsi sebagai arena permainan, kemudian kepingan unsur sebagai alat permainan dan kartu bank soal sebagai alat untuk menguji pengetahuan pemain pada materi sistem periodik unsur.

Kata Kunci : Sistem Periodik Unsur, Media Pembelajaran, Sudoku, *Puzzles*,

ABSTRACT

Supyan Sauri : *Creation of learning media Sudoku Puzzles products in Elemental Periodic System materials*

This study aims to analyze the validation test of Sudoku Puzzles learning media products on Element Periodic System materials and describe the appearance of Sudoku Puzzles learning media products on Element Periodic System materials. This research stage uses Design Base Research (DBR) method to develop Sudoku Puzzles learning media on Element Periodic System material as a learning process that can challenge students through a game. This research uses DBR method with ADDIE design consisting of Analysis, Design, and Development. Based on the instruments used, namely Flowchart and storyboard, sudoku puzzles are created and then validation tests are conducted to three validators, namely media experts, learning experts and experts on content. The validation data shows a rhitung value of 0.89 thus Sudoku Puzzles learning media is declared valid and can be used as a tool in the material learning process of Periodic Element System. then on the display on this media produces a three-dimensional form in the form of sudoku puzzles board that serves as a game arena, then pieces of elements as a game tool and bank card questions as a tool to test the player's knowledge on the periodic system material elements.

Keywords : *Periodic System Elements, Learning Media, Sudoku, Puzzles*

