

ABSTRAK

Irma Mar'atus Sholihah : Pembuatan *Game* Edukasi *Puzzle* Berbasis Android pada Materi Benzena dan Turunannya

Kesulitan peserta didik mengenai pemahaman tata nama senyawa benzena dan turunannya terletak pada selain pengemasan media pembelajaran yang terlihat menjenuhkan, juga penamaan senyawa aromatik akan memiliki lebih dari satu nama. Oleh karena itu diperlukan media berupa *game* edukasi *puzzle* berbasis android yang dikemas secara menarik dan mendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan, menganalisis hasil uji validasi, dan hasil uji kelayakan dari *game* edukasi *puzzle* berbasis android pada materi benzena dan turunannya. Metode penelitiannya menggunakan *Design Based Research* (DBR) dengan model ADDIE. Tampilan *game* memuat komponen *game* dan aturan penggunaan *game* yang menggabungkan antara materi benzena dan turunannya dengan teknologi yang berkembang. Hasil uji validasi yang diperoleh nilai rata-rata r_{hitung} sebesar 0,864 yang berarti valid. Kemudian uji kelayakan *game* edukasi *puzzle* diperoleh dengan hasil rata-rata persentase sebesar 90,18%, sehingga *game* edukasi *puzzle* berbasis android pada materi benzena dan turunannya dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: android, benzena dan turunannya, *game* edukasi *puzzle*

ABSTRACT

The difficulty of students in understanding the nomenclature of benzene compounds and their derivatives lies in the fact that apart from the packaging of learning media that looks boring, the naming of aromatic compounds will have more than one name. Therefore, media is needed in the form of an Android-based puzzle educational game that is packaged in an attractive and educational way. This study aims to describe the appearance, analyze the results of the validation test, and the results of the feasibility test of an android-based puzzle educational game on benzene and its derivatives. The research method uses Design Based Research (DBR) with the ADDIE model. The game display contains game components and game usage rules that combine benzene and its derivatives with developing technology. The results of the validation test obtained an average value of r_{count} of 0.864 which means it is valid. Then the feasibility test of the puzzle educational game was obtained with an average percentage of 90,18%, so that the Android-based puzzle educational game on benzene and its derivatives material can be used as a tool in the learning process.

Keywords: android, benzene and derivatives, *puzzle* educational *game*