

ABSTRAK

Andina Febriani Lubis (2018): Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia Kelas X SMA/MA

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan Ular Tangga Kimia sebagai media pembelajaran pada materi Ikatan Kimia dan menentukan tingkat validitas dan praktikalitasnya berdasarkan fungsi media. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model *four D – models (4-D)* yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), (4) *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini menguji tingkat validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan. Media pembelajaran ini divalidasi oleh tiga orang dosen jurusan Kimia FMIPA UNP dan dua orang guru kimia SMAN 4 Padang. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara uji coba produk dan penyebaran angket dan data dianalisis menggunakan formula Kappa Cohen. Dari analisis data diperoleh bahwa permainan ular tangga kimia sebagai media pembelajaran pada materi ikatan kimia memiliki validitas sebesar 0,86 dengan tingkat kevalidan sangat tinggi dan praktikalitas sebesar 0,94 dengan tingkat kepraktisan sangat tinggi. Data ini menunjukkan bahwa permainan Ular Tangga Kimia sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Ikatan Kimia

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga Kimia, ikatan kimia, research and development, model 4-D*