

ABSTRAK

Amelia : Pengembangan Media Permainan Kartu Jepang *Chemo-Karuta* Pada Topik Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Kelas X SMA

Pembelajaran menggunakan dengan pendekatan saintifik terdiri dari beberapa tahap yaitu sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Pada tahap asosiasi siswa dipandu dengan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi larutan elektrolit dan non elektrolit kelas X SMA dalam bentuk kartu Jepang yaitu *Chemo-Karuta*. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4-D. Pengujian validitas *Chemo-Karuta* dilakukan oleh 3 dosen kimia FMIPA UNP dan 2 guru kimia di SMA Adabiah 2 Padang, *Chemo-Karuta* memiliki rata-rata momen kapa 0,90 yang tingkat validitasnya sangat tinggi. Sedangkan tes kepraktisan *Chemo-Karuta* oleh 2 guru kimia dan kelas X MIPA yang berjumlah 26 siswa di SMA Adabiah 2 Padang, rata-rata momen kapa dari hasil tes kepraktisan *Chemo-Karuta* oleh guru adalah 0,94 dan oleh siswa 0,96 dengan kategori sangat tinggi. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Chemo-Karuta* adalah valid dan praktis.

Kata kunci: Permainan *Chemo-Karuta*, Saintifik, Media Pembelajaran, Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit, *Research dan Development (R&D)*, Model 4-D