

ABSTRAK

Dinda Purnama Kristy (2020) : Pengembangan Permainan *Chemistry Scrabble (Chemscrabb)* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Kelas X SMA/MA

Media pembelajaran berupa permainan *chemistry scrabble* merupakan salah satu variasi dalam mengerjakan latihan untuk memantapkan konsep peserta didik pada materi hukum-hukum dasar kimia. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa permainan *chemistry scrabble* sebagai media pembelajaran pada materi hukum-hukum dasar kimia dan menentukan tingkat validitas berdasarkan fungsi media dan praktikalitas berdasarkan ciri media praktis. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop* yaitu penentuan tingkat validitas dan praktikalitas permainan *chemscrabb*. Instrumen yang digunakan berupa angket validitas dan praktikalitas. Uji validitas dilakukan oleh lima orang validator, sedangkan uji praktikalitas oleh dua orang guru kimia dan 20 orang peserta didik kelas XII. Teknik analisa data menggunakan formula momen *Kappa Cohen*. Hasil analisis data menunjukkan media *chemscrabb* memiliki validitas sebesar 0,81 dengan kategori sangat tinggi, praktikalitas guru sebesar 0,83 dengan kategori sangat tinggi serta praktikalitas peserta didik sebesar 0,81 dengan kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa permainan *chemistry scrabble (chemscrabb)* yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi hukum-hukum dasar kimia.

Kata kunci: *Chemistry Scrabble (Chemscrabb)*, Media Pembelajaran, Hukum-Hukum Dasar Kimia, Model Pengembangan 4-D, Momen Kappa Cohen