

ABSTRAK

Yurnalisa Aprilia (2021): Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA/MA

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa permainan ular tangga kimia berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi senyawa hidrokarbon serta menentukan tingkat validitas berdasarkan fungsi media. Jenis penelitian yang digunakan adalah *education desain reaserch* dengan model *Plomp* yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap investigasi awal (*preliminary research*), pembentukan konsep (*prototyping stage*), dan penilaian (*assessment phase*). Penelitian ini dibatasi sampai tahap *prototyping stage* yaitu tahap penilaian ahli (*expert review*). Instrument penelitian yang digunakan adalah angket validasi yang diberikan kepada dua orang dosen kimia UNP dan dua orang guru kimia SMAN 2 Sawahlunto. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan penyebaran angket kemudian dianalisis menggunakan Aiken's V. Hasil analisis data diperoleh bahwa permainan ular tangga kimia berbasis android sebagai media pembelajaran pada materi senyawa hidrokarbon memiliki tingkat validitas sebesar 0,86 dengan kriteri valid. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga kimia yang dikembangkan sudah valid sebagai media pembelajaran pada materi senyawa hidrokarbon kelas XI SMA/MA.

Kata Kunci: *Permainan Ular Tangga Kimia Berbasis Android, Senyawa Hidrokarbon, Education Desain Reaserch, Model Plomp*