

## ABSTRAK

### **Indah Adelina (2021) : Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi dan Tata Nama Senyawa Kelas X SMA/MA**

Pada proses pembelajaran, guru selalu memberikan latihan kepada peserta didik dalam pemantapan konsep. Dari hasil observasi diperoleh informasi bahwa guru sudah memberikan latihan yang bersumber dari LKPD, buku teks dan modul pembelajaran. Namun partisipasi aktif dari peserta didik masih kurang dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan suatu alternatif model latihan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan variasi latihan berupa permainan ular tangga kimia untuk memantapkan konsep peserta didik pada materi reaksi reduksi oksidasi dan tata nama Senyawa dan menentukan tingkat validitas berdasarkan fungsi media. Jenis penelitian ini adalah *Educational Design Research* dengan model *Plomp* yang terdiri dari 3 tahap yaitu penelitian pendahuluan, pembentukan prototype dan penilaian. Penelitian ini dibatasi pada tahap pembentukan prototipe dan evaluasi formatif hingga tahap *one to one* dan *expert review*. Penilaian *expert review* dilakukan dengan uji validitas oleh 2 orang guru kimia SMA N 1 Gunung Tuleh dan 2 orang dosen kimia FMIPA UNP. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket validitas yang dianalisis dengan rumus *Aiken V*.

Penelitian permainan ular tangga kimia yang telah dikembangkan memiliki rata-rata nilai *V* sebesar 0,81 dengan kategori sangat valid. Dengan demikian permainan ular tangga kimia dikatakan sangat valid sebagai media pembelajaran untuk materi reaksi reduksi oksidasi dan tata nama senyawa berdasarkan fungsi media yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

*Kata Kunci:* Permainan Ular Tangga Kimia, Media Pembelajaran, Reaksi Reduksi Oksidasi dan Tata Nama Senyawa, *Plomp*, *Aikens V*.