

## ABSTRAK

### **Achsanul Hakimi (2021): Pengembangan Permainan Ular Tangga Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Interaksi Antarpartikel Kelas X SMA/MA**

Media yang digunakan guru dalam memberikan latihan setelah proses pembelajaran bersumber dari buku cetak, LKPD, dan buku kumpulan soal. Latihan yang diberikan tersebut belum mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan suatu alternatif media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan ular tangga kimia sebagai variasi latihan untuk memantapkan konsep siswa pada materi interaksi antarpartikel dan menentukan tingkat validitas berdasarkan fungsi media. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Education Design Research* dengan model Plomp yang terdiri dari 3 tahap yaitu: (1) penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*), (2) pembentukan prototipe (*Prototype phase*), (3) penilaian (*assessment phase*). Penelitian ini dibatasi pada tahap pembentukan prototipe evaluasi formatif sampai tahap *one to one* dan *expert review*. Penilaian *expert review* dilakukan dengan uji validitas oleh dua orang dosen kimia dan dua orang guru kimia. Dan untuk uji *one to one* dilakukan dengan menggunakan lembar wawancara yang dibagikan kepada tiga orang siswa. Untuk uji validitas pengambilan data menggunakan angket validitas yang kemudian dilakukan analisis data dengan formula *Aikens V*.

Penelitian permainan ular tangga kimia yang telah dikembangkan memiliki nilai *V* sebesar 0,93 dengan kategori valid. Dengan demikian permainan ular tangga kimia sebagai media pembelajaran pada materi interaksi antarpartikel kelas X SMA/MA dikatakan valid berdasarkan fungsi media yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

*Kata Kunci:* permainan ular tangga kimia, media pembelajaran, interaksi antarpartikel, pengembangan model plomp