ABSTRAK

Dewi Puspita Sari : Pengembangan Permainan *Puzzle* Kimia sebagai Media Pembelajaran untuk Materi Sistem Periodik

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan *puzzle* kimia untuk materi sistem periodik serta menguji tingkat validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran yang dihasilkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D. Instrumen dari penelitian ini berupa angket yang terdiri dari lembar validasi dan lembar praktikalitas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara penyebaran angket. Permainan *puzzle* kimia yang dikembangkan divalidasi oleh 3 orang validator dan dilakukan uji praktikalitas (oleh guru dan siswa) yang uji cobanya secara terbatas. Data hasil uji validasi dan praktikalitas dianalisis menggunakan momen kappa. Perolehan rata-rata momen kappa dari ketiga validator adalah sebesar 0,83 dengan kategori kevalidan sangat tinggi dan perolehan rata-rata momen kappa dari angket respon guru sebesar 0,961 dan angket respon siswa sebesar 0,867 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi. Dari hasil analisis data tersebut diperoleh bahwa permainan *puzzle* kimia sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem periodik.

Kata kunci : Media pembelajaran, Permainan *Puzzle* Kimia, Sistem Periodik, Model 4-D.