

ABSTRAK

Leni Siti Aidah, 1222080044, 2026 : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *React Rush* Berorientasi Berpikir Kritis Pada Materi Laju Reaksi.

Rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi laju reaksi masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran kimia. Diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *React Rush* pada materi laju reaksi serta mengetahui tingkat validitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research* (DBR). Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validasi ahli dan angket uji kelayakan. Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan uji kelayakan, serta data kualitatif berupa saran, masukan dari validator, maupun responden pada berbagai aspek media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *React Rush* memperoleh nilai rata-rata r_{hitung} sebesar 0,88, sehingga dinyatakan valid. Hasil uji kelayakan memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Media *React Rush* telah memenuhi aspek materi, desain, interaktivitas, dan keterpaduan dengan indikator keterampilan berpikir kritis. Media pembelajaran interaktif *React Rush* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi laju reaksi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada pengembangan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Berpikir Kritis, Laju Reaksi.



ABSTRACT

Leni Siti Aidah, 1222080044, 2026 : *Development of the "React Rush" Interactive Learning Medium Oriented Critical Thinking on the Topic of Reaction Rates.*

The low level of students' critical thinking skills regarding the topic of reaction rates remains a challenge in chemistry education. There is a need for instructional innovations that help students grasp concepts deeply while simultaneously fostering critical thinking skills. This study aimed to develop an interactive learning medium named "React Rush" for the reaction rate topic and to assess its validity and feasibility. The study employed the Design-Based Research (DBR) method. Research instruments included expert validation questionnaires and feasibility test questionnaires. Data collected consisted of quantitative data from expert validation and feasibility testing, as well as qualitative data comprising suggestions and feedback from validators and respondents regarding various aspects of the medium. The results showed that the React Rush interactive learning medium achieved an average calculated validity coefficient r_{count} of 0.88, thereby confirming its validity. The feasibility test yielded a score of 87%, placing it in the "highly feasible" category. The React Rush medium successfully addressed aspects of content, design, interactivity, and alignment with critical thinking skill indicators. React Rush is suitable for use as an alternative learning medium for the reaction rate topic, supporting an interactive learning process focused on developing students' critical thinking skills.

Keywords: *Interactive Learning Media, Critical Thinking, Reaction Rates.*

