

## ABSTRAK

**Yuni Asmatifah, 1222080113, 2026:** Pengembangan *Game* Interaktif *Chemyoona* Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit

Pembelajaran materi kimia larutan elektrolit dan non elektrolit termasuk pembelajaran yang bersifat abstrak, karena melibatkan representasi makroskopik, submikroskopik, dan simbolik, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsepnya. Keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual turut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Maka perlu adanya media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tampilan, menganalisis hasil uji validasi, dan menganalisis hasil uji kelayakan *game* interaktif *Chemyoona* berorientasi kemampuan berpikir kritis pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Based Research* (DBR) dengan tiga tahap utama, yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi analisis konsep, peta konsep, *flowchart*, *storyboard*, lembar uji validasi, dan lembar uji kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran memenuhi kriteria valid dengan nilai rata-rata  $r_{hitung}$  dari semua aspek sebesar 0,98 dan jauh lebih besar dibandingkan nilai  $r_{kritis}$  yang telah ditetapkan yaitu sebesar 0,3, sehingga produk *game* interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid dengan interpretasi tinggi. Adapun hasil uji kelayakan memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 83,4% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *game* interaktif *Chemyoona* berorientasi kemampuan berpikir kritis pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Berpikir kritis, *Chemyoona*, *Game* Interaktif, Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit.