

## ABSTRAK

**Halawa, L 2024. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Game *Maze Chase* Pada Materi Laju Reaksi. Skripsi. Tanjungpinang: Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing skripsi : Assist. Prof. Inelda Yulita, S.Pd., M.Pd. dan Assist. Prof. Hilfi Pardi, S.Si., M.Si.**

**Kata Kunci : LKPD Elektronik, Game *Maze Chase*, Laju Reaksi.**

Pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis game *maze chase* pada materi laju reaksi di lakukan karena kurangnya ketertarikan peserta didik pada pembelajaran kimia, kurangnya penggunaan bahan ajar interaktif dan kurangnya daya tarik dan minat belajar mandiri peserta didik di SMA Negeri 4 Tanjungpinang. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran kimia adalah LKPD. E-LKPD ini dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran kimia terutama pada materi laju reaksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menguji tingkat validitas dan praktikalitas dari E-LKPD Interaktif berbasis game *maze chase*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model Hannafin dan Peck terdiri dari tahap: Penilaian Kebutuhan, Desain, Pengembangan dan Implementasi. E-LKPD Interaktif pembelajaran ini divalidasi oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Subjek penelitian adalah guru kimia dan 31 peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Negeri 4 Tanjungpinang. Penelitian ini memperoleh hasil persentase validasi materi sebesar 88,23% dengan kategori sangat valid, serta hasil persentase validasi media sebesar 98,61% dengan kategori sangat valid. Hasil persentase praktikalitas guru sebesar 78,00% dengan kategori praktis dan hasil persentase praktikalitas peserta didik sebesar 92,47% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa E-LKPD Interaktif berbasis game *maze chase* layak digunakan dalam proses pembelajaran kimia.

## ABSTRACT

**Halawa, L 2024. Development of Interactive E-LKPD based on *Maze Chase* Game on Reaction Rate Material. Thesis. Tanjungpinang: Department of Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, Raja Ali Haji Maritime University. Thesis supervisor: Assist. Prof. Inelda Yulita, S.Pd., M.Pd. and Assist. Prof. Hilfi Pardi, S.Si., M.Si.**

**Keywords: Electronic LKPD, Game *Maze Chase*, Reaction Rate.**

The development of Interactive E-LKPD based on *maze chase* game on reaction rate material was carried out due to the lack of students' interest in learning chemistry, the lack of use of interactive teaching materials and the lack of attractiveness and interest in independent learning of students at SMA Negeri 4 Tanjungpinang. One of the teaching materials that is often used in the chemistry learning process is LKPD. This E-LKPD was developed to help students understand chemistry learning, especially on reaction rate material. The purpose of this study was to develop and test the validity and practicality of Interactive E-LKPD based on *maze chase* game. The method used in this research is *Research and Development* with the Hannafin and Peck model consisting of stages: Needs Assessment, Design, Development and Implementation. This learning Interactive E-LKPD was validated by one material expert and one media expert. The research subjects were chemistry teachers and 31 students of class XI IPA 2 SMA Negeri 4 Tanjungpinang. This study obtained the percentage results of material validation of 88,23% with a very valid category, and the percentage results of media validation of 98,61% with a very valid category. The percentage result of teacher practicality is 78,00% with a practical category and the percentage result of student practicality is 92,47% with a very practical category. Based on the research conducted, it can be concluded that the Interactive E-LKPD based on the *maze chase* game is suitable for use in the chemistry learning process.