

## ABSTRAK

**Maslianor.** NIM. 190101090166. Pengembangan *Game* Edukasi *Who Wants To Be A Millionaire* pada Materi Koloid Siswa Kelas XI MAN 3 Banjarmasin. Pembimbing Ardian Trio Wicaksono, S.Si., S.Pd., M.Pd., pada Program Studi Tadris Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023.

**Kata Kunci :** *Game* Edukasi *Who Wants To Be A Millionaire*, Koloid

Teknologi yang pesat berkembang memberikan dampak signifikan pada pembelajaran dengan memudahkan siswa memahami pelajaran sulit seperti kimia. Salah satunya adalah materi koloid yang hanya dijelaskan melalui metode ceramah dan media papan tulis, sehingga siswa kehilangan minat dan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, pembelajaran lebih menyenangkan, dan sekaligus memanfaatkan teknologi menjadi lebih efektif.

Sumber data yang digunakan terdiri dari 1 ahli materi yang merupakan guru kimia dan 1 ahli media yang merupakan seorang dosen yang bertujuan untuk mengetahui validitas dari pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid siswa kelas XI MAN 3 Banjarmasin. Selain itu, sumber data yang digunakan juga terdiri dari 31 siswa dari kelas XI IPA 3 yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan *game* edukasi *who wants to be a millionaire* pada materi koloid siswa kelas XI MAN 3 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *4D (Define, Design, Develop, and Disseminate)*.

Hasil penelitian diperoleh bahwa: 1) nilai validasi ahli materi sebesar 74% dan validasi ahli media sebesar 79% yang dikarenakan beberapa kekurangan seperti soal tidak berurutan dari yang mudah, sedang, dan sulit, tombol pada *game* tidak berfungsi sesuai harapan, dan aplikasi hanya berbentuk tulisan (tidak ada gambar dan video), sehingga *game* yang dikembangkan dapat dikategorikan valid, 2) nilai persentase dari respon siswa mencapai 85%, sehingga *game* yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat baik.