

## ABSTRAK

### **Pengembangan *Ludo Word Game (LWG)* Kimia Berbasis *Chemoedutainment* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zat dan Karakteristiknya Di Kelas VII SMP**

**Oleh : Indriani Gusti Arizona**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *LWG* kimia berbasis *chemoedutainment* untuk materi zat dan karakteristiknya dan mengungkapkan tingkat validitas dan praktikalitasnya berdasarkan fungsi media. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model 4-D (*four D models*) yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan) dan (4) *desseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan sampai tahap *develop* (pengembangan). *LWG* kimia yang dikembangkan divalidasi oleh 4 orang validator dan dilakukan uji praktikalitas oleh 2 orang guru dan 31 siswa kelas VII di SMP Negeri 15 Padang. Instrumen dari penelitian ini berupa angket yang terdiri dari angket validitas dan angket praktikalitas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket dan data dianalisis dengan menggunakan *momen kappa*. Dari analisis data, diperoleh bahwa *LWG* kimia berbasis *chemoedutainment* sebagai media pembelajaran pada materi zat dan karakteristiknya memiliki *momen kappa* validitas sebesar 0,87 dengan tingkat validitas sangat tinggi dan *momen kappa* praktikalitas dari penilaian guru dan siswa berturut-turut sebesar 0,84 dan 0,84 dengan tingkat praktikalitas sangat tinggi.