

ABSTRAK

Pengembangan Permainan *Ludo* Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zat Aditif dan Zat Adiktif Kelas VIII SMP

Oleh : Yahdi

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan *ludo* kimia untuk materi zat aditif dan zat adiktif dan menentukan 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). Penentuan tingkat validitas dan praktikalitas dilakukan pada dosen kimia, guru IPA dan siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Padang. Instrumen dari penelitian ini berupa angket yang terdiri dari angket validitas dan angket praktikalitas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara penyebaran angket dan data dianalisis dengan menggunakan momen kappa. Dari analisis data, diperoleh bahwa permainan *ludo* kimia sebagai media pembelajaran pada materi zat aditif dan zat adiktif memiliki momen kappa validitas sebesar 0,89 dengan tingkat validitas sangat tinggi dan momen kappa praktikalitas dari penilaian guru dan siswa berturut-turut sebesar 0,86 dan 0,90 dengan tingkat praktikalitas sangat tinggi.