

ABSTRAK

**Silvia Darma (2018) : Pengembangan *Ludo Word Game* (LWG)
Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi
Zat Aditif dan Zat Adiktif Kelas VIII SMP**

Ludo Word Game (LWG) kimia merupakan salah satu media pembelajaran berupa permainan sebagai variasi latihan untuk memantapkan konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LWG kimia sebagai media pembelajaran pada materi Zat Aditif dan Zat Adiktif dan menentukan tingkat validitas dan pratikalitasnya berdasarkan fungsi media. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model 4-D (*fourD-models*) yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran). Media pembelajaran ini divalidasi oleh empat orang dosen jurusan Kimia FMIPA UNP dan satu orang guru IPA SMPN 7 Padang. Penentuan tingkat pratikalitas diperoleh dari dua orang guru IPA SMPN 7 Padang dan 32 orang siswa kelas IX.2 SMPN 7 Padang. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi dan pratikalitas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket dan data dianalisis menggunakan formula Kappa Cohen. Hasil analisis data diperoleh bahwa LWG kimia sebagai media pembelajaran pada materi Zat Aditif dan Zat Adiktif mempunyai validitas sebesar 0,79 dengan kategori kevalidantinggi dan nilai pratikalitas guru dan siswa sebesar 0,84 dengan kategori kepraktisan yang sangat tinggi. Data ini menunjukkan bahwa LWG kimia yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Zat Aditif dan Zat Adiktif.

Kata kunci: *Ludo Word Game (LWG) kimia, media pembelajaran, zat aditif, zat adiktif, research and development, model 4-D.*