ABSTRAK

Sakinah (2018): Pengembangan *Ludo Word Game* Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *Ludo Word Game* (LWG) kimia sebagai media pembelajaran pada materi minyak bumi kelas XI SMA yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini menguji tingkat validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah angket validitas dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket dan dianalisis menggunakan formula Kappa Cohen. LWG kimia divalidasi oleh tiga orang dosen Kimia FMIPA UNP dan dua orang guru kimia SMAN 1 Gunung Talang. Penentuan tingkat praktikalitas dilakukan oleh dua orang guru kimia SMAN 1 Gunung Talang dan 32 orang siswa kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Gunung Talang. Dari analisis data diperoleh bahwa LWG kimia sebagai media pembelajaran pada materi minyak bumi memiliki validitas 0,84 dengan kategori kevalidan sangat tinggi dan nilai praktikalitas guru sebesar 0,89 dan siswa sebesar 0,92 dengan kategori kepraktisan sangat tinggi. Data ini menunjukkan bahwa LWG kimia sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi minyak bumi kelas XI SMA.

Kata kunci: *LWG kimia, media pembelajaran, minyak bumi, research and development, model 4-D.*