

ABSTRAK

Ermianti Harahap (2018): Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas VII SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa Permainan *Ludo* Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pencemaran Lingkungan yang valid dan praktis. Jenis penelitian yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*) dengan model 4-D, yaitu (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), dan (4) *Desseminate* (Penyebaran). Penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan tentang uji validitas dan praktikalitas permainan *ludo* kimia yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga orang dosen jurusan Kimia FMIPA UNP dan dua orang guru IPA SMP Negeri 7 Padang. Penentuan tingkat praktikalitas dilakukan oleh dua orang guru IPA SMP Negeri 7 Padang dan 29 orang siswa kelas VII SMP Negeri 7 Padang. Instrumen yang digunakan berupa angket validitas dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket kemudian dianalisis menggunakan formula *Kappa Cohen*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil bahwa Permainan *Ludo* Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pencemaran Lingkungan memiliki tingkat validitas yang tinggi dengan nilai momen Kappa 0,77. Tingkat praktikalitas produk yang dikembangkan sangat tinggi dengan nilai momen Kappa 0,91 (praktikalitas guru) dan 0,84 (praktikalitas siswa). Hasil ini menunjukkan bahwa permainan *ludo* kimia yang dikembangkan valid dan praktis serta dapat digunakan pada pembelajaran Pencemaran Lingkungan.

Kata Kunci: *media pembelajaran, model 4-D, pencemaran lingkungan, permainan ludo kimia, research and development (R&D).*