

ABSTRAK

Yelfamita Rezkia Utami (2018): Pengembangan *Ludo Word Game (LWG)* Kimia sebagai Media *Chemo-Edutainment* pada Materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi serta Tata Nama Senyawa Kelas X SMA/MA

Ludo Word Game (LWG) kimia merupakan salah satu media pembelajaran berupa permainan sebagai variasi latihan untuk memantapkan konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menentukan tingkat validitas serta praktikalitas *LWG* kimia sebagai media *Chemo-Edutainment* pada materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi serta Tata Nama Senyawa. Jenis penelitian adalah 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 media yang dikembangkan. Media pembelajaran ini divalidasi oleh tiga orang dosen jurusan Kimia FMIPA UNP dan dua orang guru kimia SMAN 2 Padang. Penentuan tingkat praktikalitas dilakukan oleh dua orang guru kimia SMAN 2 Padang dan 30 orang siswa kelas X MIA 5 SMAN 2 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 bahwa *LWG* kimia sebagai media *Chemo-Edutainment* pada materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi serta Tata Nama Senyawa memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan nilai momen Kappa 0,82. Tingkat praktikalitas dari media yang dikembangkan sangat tinggi dengan nilai momen Kappa 0,88 (praktikalitas guru) dan 0,86 (praktikalitas siswa). Hasil ini menunjukkan bahwa *LWG* kimia sebagai media *Chemo-Edutainment* yang dikembangkan valid dan praktis pada materi Reaksi Reduksi dan Oksidasi serta Tata Nama Senyawa.

Kata Kunci: *media pembelajaran, Ludo Word Game (LWG), media chemo-edutainment, model 4-D.*