

ABSTRAK

Annisa Rezky Fadillah: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan *Ludo* Kimia Berbasis *Chemo-Edutainment* pada Materi Struktur Atom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 3 Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tersedianya media pembelajaran permainan *ludo* kimia berbasis *Chemo-Edutainment* pada materi Struktur Atom yang telah valid dan praktis namun belum diuji keefektivannya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menentukan tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran permainan *ludo* kimia berbasis *Chemo-Edutainment* pada materi Struktur Atom terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 3 Padang. Jenis penelitian ini adalah *Quasi-Experimental Research* dengan rancangan penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIPA SMA N 3 Padang. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *Purposive-Sampling* sehingga didapatkan kelas X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 7 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif dengan memberikan *pretest* dan *posttest* berupa tes objektif dengan 5 pilihan jawaban sebanyak 25 butir soal yang diambil dari 40 soal yang telah diujicobakan. Analisis data yang digunakan adalah uji-t dengan hasil $t_{hitung} (2,77) > t_{tabel} (1,67)$, uji N-Gain dengan hasil rata-rata uji N-Gain dari kelas eksperimen adalah 0,762 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol adalah 0,687 dengan kategori sedang, serta persentase ketuntasan belajar kelas eksperimen sebesar 80,56% dengan kategori sangat baik dan kelas kontrol sebesar 61,11% dengan kategori cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan *ludo* kimia berbasis *Chemo-Edutainment* pada materi Struktur Atom efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA N 3 Padang.

Kata Kunci: Efektivitas, *ludo* kimia, struktur atom, hasil belajar, uji-t, uji N-Gain, persentase ketuntasan belajar.