ABSTRAK

Nadila Sri Yolanda (2019) : Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA/MA

Ludo Kimia merupakan salah satu media pembelajaran berupa permainan sebagai variasi latihan untuk memantapkan konsep siswa pada materi Bentuk Molekul. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Ludo Kimia sebagai media pembelajaran pada materi Bentuk Molekul dan menentukan tingkat validitas dan praktikalitasnya berdasarkan fungsi media dan ciri media yang praktis. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model 4-D (*Four D models*) yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap *develop* (pengembangan). Media pembelajaran ini divalidasi oleh dua orang dosen jurusan Kimia FMIPA UNP dan dua orang guru Kimia SMAN 2 Pariaman. Penentuan tingkat praktikalitas diperoleh dari dua orang guru kimia SMAN 2 Pariaman dan 34 orang siswa kelas XI IPA 2 SMAN 2 Pariaman. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket dan dianalisis menggunakan formula momen Kappa Cohen. Hasil analisis data diperoleh bahwa Ludo Kimia sebagai media pembelajaran pada materi Bentuk Molekul mempunyai tingkat validitas sebesar 0,82 dengan kategori Sangat Tinggi dan nilai praktikalitas guru dan siswa sebesar 0,96 dan 0,86 dengan kategori sangat tinggi. Data ini menunjukan bahwa Ludo Kimia yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Bentuk Molekul.

Kata Kunci: *Ludo Kimia, media pembelajaran, bentuk molekul, R&D, model 4-D*, momen *Kappa Cohen*