

## ABSTRAK

### **Ririn Agustriana Iswara: Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Interaksi Antarpartikel untuk Kelas X SMA/MA**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan ludo kimia sebagai media pembelajaran pada materi interaksi antarpartikel kelas X SMA, menentukan tingkat validitas berdasarkan fungsi media dan menentukan tingkat praktikalitas berdasarkan ciri media praktis. Jenis penelitian 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 untuk menentukan 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 (*k*). Permainan ludo kimia divalidasi oleh dua orang dosen Kimia FMIPA UNP dan guru kimia SMAN 3 Bukittinggi. Penentuan tingkat praktikalitas dilakukan oleh dua orang guru kimia SMAN 3 Bukittinggi dan 33 orang peserta didik kelas X MIPA 3 SMAN 3 Bukittinggi.

Dari analisis data diperoleh bahwa permainan ludo kimia memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan nilai kappa sebesar 0,83 dan memiliki tingkat kepraktisan sangat tinggi dengan nilai kappa guru 0,94 dan peserta didik 0,86. Data ini menunjukkan bahwa permainan ludo kimia sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan sampai tahap validitas dan praktikalitas sebagai media pembelajaran pada materi interaksi antarpartikel kelas X SMA.

**Kata kunci:** *research and development (R&D), model 4-D, permainan sebagai media pembelajaran, ludo kimia, interaksi antarpartikel.*