

ABSTRAK

Rentia Lestari (2020) : Pengembangan Permainan Ludo Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Asam dan Basa Kelas XI SMA/MA

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan ludo kimia sebagai media pembelajaran pada materi asam dan basa kelas XI SMA/MA, menentukan tingkat validitas berdasarkan fungsi media (fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris). Jenis penelitian yang digunakan 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 dari media yang dikembangkan, instrumen yang digunakan adalah angket validitas, teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara penyebaran angket dan dianalisis menggunakan formula Kappa Cohen (*k*). Permainan ludo kimia divalidasi oleh dua orang dosen kimia FMIPA UNP dan dua orang guru kimia SMAN 1 Lubuk Basung. Dari analisis data diperoleh bahwa permainan ludo kimia memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan nilai kappa 0,89. Data ini menunjukkan bahwa permainan ludo kimia sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan sampai tahap validitas sebagai media pembelajaran pada materi asam dan basa kelas XI SMA/MA.

Kata Kunci: *R&D, Model 4-D, Ludo Kimia, Asam dan Basa*