

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PEMBELAJARAN SMART CHEMISTRY LUDO (*SMARTCHEMDO*) PADA MATERI SENYAWA HIDROKARBON UNTUK PESERTA DIDIK SMA/MA

Safwan Samin Ibrahim¹

¹Mahasiswa Pendidikan Kimia, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

(17614068@students.uii.ac.id)

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yaitu "*Smartchemdo*" pada materi Senyawa Hidrokarbon dan juga mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model *Borg and Gall*. Tahapan penelitian ini meliputi tahapan penelitian dan pengumpulan data informasi, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, dan revisi hasil uji coba. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner analisis kebutuhan untuk guru dan peserta didik serta instrumen penilaian kelayakan media untuk ahli materi dan media, guru dan peserta didik. Hasil penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan materi, guru serta peserta didik berturut-turut mendapatkan skor total sebesar 29; 33,5 dan 19,9. Oleh karena itu, media permainan pembelajaran Smart Chemistry Ludo (*Smartchemdo*) mendapatkan kategori Sangat Baik (SB) sehingga dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Smartchemdo*, Senyawa Hidrokarbon, Permainan Ludo, Penelitian Pengembangan

DEVELOPMENT OF LUDO (SMARTCHEMDO) SMART CHEMISTRY LEARNING GAME MEDIA ON HYDROCARBON COMPOUND MATERIALS FOR HIGH SCHOOL LEARNERS

Safwan Samin Ibrahim¹

¹Students of Chemistry Education, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta

(17614068@students.uii.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop game-based learning media, namely "Smartchemdo" on the material of Hydrocarbon Compounds and also to determine the feasibility of the developed media. This research is development research using the Borg and Gall model. The stages of this research include the stages of research and information data collection, planning, product draft development, initial field trials, and revision of test results. The instrument used in this study was a needs analysis questionnaire for teachers and students as well as a media feasibility assessment instrument for material and media experts, teachers and students. The results of the product feasibility assessment by media and materials experts, teachers and students respectively get a total score of 29; 33.5 and 19.9. Therefore, the learning game media Smart Chemistry Ludo (Smartchemdo) gets a very good category (SB) so that it can be declared suitable for use as learning media.

Keywords: Smartchemdo, Hydrocarbon Compounds, Ludo Games, Development Research