

## ABSTRAK

Safrina, Zulfa .2024. Pengembangan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pada Sub Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII . Tanjungpinang. Jurusan Pendidikan Biologi , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Maritim Raja Ali Haji. Pembimbing I : Assist. Prof Nur Eka Kusuma Hindrasti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Assoc. Prof. Dr. Dra. Hj. Nevrita, M.Pd., M.Si.

### **Kata Kunci : Permainan Ludo, Sistem Peredaran Darah**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan pada materi sistem peredaran darah KELAS VIII yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu : 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Disseminate*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan permainan ludo sebagai media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah kelas VIII diperoleh hasil validasi media dan materi dengan kriteria “sangat valid”. Hasil penilaian praktikalitas media dengan kriteria “sangat praktis”. Sedangkan hasil penilaian efektivitas menggunakan rujuk *N-gain* skor diperoleh hasil dengan kriteria “efektif”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan ludo pada materi sistem peredaran darah dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA.

## ABSTRACT

Safrina, Zulfa. 2024. Development of the Ludo Game as a Learning Media for Class VIII Circulatory System Material. Tanjungpinang. Department of Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education. Raja Ali Haji Maritime University. Supervisor I: Assist. Prof. Nur Eka Kusuma Hindrasti, S.Pd., M.Pd., Supervisor II: Assoc. Prof. Dr. Dra. Hj. Nevrita, M.Pd., M.Si.

### **Keywords: Ludo Game, Circulatory System**

This research aimed to produced game-based learned media on class VIII circulatory system material that was valid, practical and effective. This researched was development research with a 4D model which consists of four stages, namely: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Disseminate*. Based on the results obtained from researched and development of the ludo game as a learned medium in class viii circulatory system material, media and material validation results was obtained with the criteria "very valid". The results of the media practicality assessment with the criteria "very practical". Meanwhile, the results of the effectiveness assessment used the *n-gain* score formula obtained results with the "effective" criteria. Based on the results, it could be concluded that the ludo game media on the circulatory system material was declared have been very valid, very practical and effective for used in science learned.