

## ABSTRAK

### **Lu'atul Jannah, 1810710003, Pengembangan Media *Flash Card* Berbasis Permainan UNO pada Materi Sel Hewan dan Sel Tumbuhan.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) menganalisis proses pengembangan media *Flash Card* Berbasis Permainan UNO pada Materi Sel Hewan Dan Sel Tumbuhan, dan 2) mengetahui kelayakan media *Flash Card* Berbasis Permainan UNO pada Materi Sel Hewan Dan Sel Tumbuhan. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model dari *Borg & Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, tetapi hanya sampai tahap ke tujuh. Adapun tahapnya diawali dengan menggali potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Potensi yang ada dalam penelitian ini adalah siswa lebih menyukai belajar yang melibatkan peran siswa secara penuh, sedangkan permasalahannya guru belum mengoptimalkan peran dan keaktifan siswa. Setelah diketahui potensi dan masalah maka dilakukan pengumpulan informasi untuk mengatasi masalah tersebut, yakni dengan mencari referensi dari penelitian terdahulu yang terkait dengan media *Flash Card* dan dengan informasi siswa yang aktif serta materi sel hewan dan sel tumbuhan yang abstrak. Setelah ditemukannya solusi dari permasalahan yang ada maka melakukan desain produk pengembangan media *Flash Card* yang di desain menggunakan aplikasi *CorelDraw*.

Media *Flash Card* terdiri dari gambar, ringkasan materi, dan soal. Setelah produk jadi maka dilakukan validasi desain oleh ahli media dan ahli materi. Dari validasi desain didapatkan saran dari validator. Saran dari validator akan dijadikan bahan untuk merevisi desain pada tahap revisi desain. Setelah produk di revisi sesuai saran validator maka dilakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada 17 siswa kelas VII J di MTs NU Banat Kudus. Selain itu guru juga diminta untuk memberikan respon terhadap media. Setelah dilakukan uji coba produk dan sudah mendapatkan penilaian dari responden yang cukup baik, maka media tidak perlu dilakukan revisi lagi. Hasil penelitian ini diperoleh melalui hasil lembar validasi ahli materi dengan persentase skor 90%, ahli media mendapat persentase skor 96%, angket respon guru mendapatkan persentase skor 96%, dan angket respon siswa melalui uji coba terbatas sebanyak 17 siswa mendapat hasil persentase skor 89%. Dengan hasil persentase skor yang didapatkan media masuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Flash Card* berbasis permainan UNO dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media *Flash Card*, Permainan UNO, *Borg & Gall*