

ABSTRAK

Siti Fatimah, 1810710044, Pengembangan *Science Uno Card* (SUC) Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Pada Topik Klasifikasi Makhluk Hidup Siswa SMP.

Materi klasifikasi makhluk hidup yang cenderung menghafal serta penggunaan media video dan media *powerpoint* yang bersifat satu arah membuat siswa jenuh dan kurang antusias yang pada akhirnya pembelajaran menjadi monoton dan kurang optimal. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*) yang menekankan keaktifan siswa secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut maka ketersediaan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan media pembelajaran IPA berbasis permainan, yaitu *Science Uno Card* (SUC). Penelitian ini menggunakan model 4D yang disederhanakan menjadi 3D (*Define, Design, and Development*). Spesifikasi *Science Uno Card* (SUC) merupakan permainan yang diadopsi dari permainan kartu UNO yang dimodifikasi kedalam pembelajaran IPA pada topik klasifikasi makhluk hidup dengan jumlah 108 kartu terdiri dari 76 kartu angka dan 32 kartu aksi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, uji penggunaan produk oleh guru dan uji penggunaan produk oleh siswa terhadap *Science Uno Card* (SUC) diperoleh dengan persentase sebesar 95% ahli materi, 92% ahli media, 96% uji penggunaan prroduk oleh guru, 92% uji penggunaan produk oleh siswa kelompok kecil dan 91% pada kelompok kelas. Berdasarkan hasil persentase tersebut, *Science Uno Card* (SUC) tergolong kriteria “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP.

Kata Kunci : Permainan *Science Uno Card* (SUC), Media Pembelajaran IPA, Topik Klasifikasi Makhluk Hidup.