

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI | ii |
| PENGESAHAN MUNAQOSAH..... | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 4 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 4 |
| E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 5 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 5 |
| G. Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 8 |
| A. Deskripsi Teori | 8 |
| 1. Teori Belajar Joyful Learning | 8 |
| 2. Konsep Media Pembelajaran..... | 10 |
| 3. Media Permainan Science Uno Card (SUC) | 14 |
| 4. Topik Klasifikasi Makhluk Hidup..... | 16 |
| B. Penelitian Terdahulu..... | 18 |
| C. Kerangka Berfikri..... | 19 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 21 |
| A. Model Pengembangan | 21 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 21 |
| C. Subjek Uji Coba Produk..... | 24 |
| D. Jenis Data | 24 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data..... | 25 |
| F. Teknik Analisis Data | 26 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 28 |
| A. Hasil Penelitian | 28 |
| 1. Tahap Pendefinisian | 28 |
| 2. Tahap Perencanaan (Design)..... | 30 |
| 3. Tahap Pengembangan (Develop) | 35 |
| B. Pembahasan..... | 40 |

| | |
|---|-----------|
| 1. Pengembangan Science Uno Card (SUC) Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Pada Topik Klasifikasi Makhluk Hidup Siswa SMP | 40 |
| 2. Kelayakan Science Uno Card (SUC) Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Pada Topik Klasifikasi Makhluk Hidup Siswa SMP | 43 |
| C. Rekomendasi dan Perbaikan Produk yang Dikembangkan | 44 |
| BAB V PENUTUP | 46 |
| A. Simpulan | 46 |
| B. Saran | 47 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |

