

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Teori Belajar *Joyful Learning*

Suasana belajar yang menyenangkan disebut dengan *fun learning* atau *joyfull learning* yang pada proses pembelajaran membutuhkan kemenarikan dan kegembiraan agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan menjadi proses belajar atau pengalaman yang bisa membuat siswa merasa senang dalam skenario/proses belajar<sup>1</sup>.

Menurut Rusman (2011: 326) pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi antara guru dan siswa. Pembelajaran ini biasanya dilandasi *joyfull instruction* membuat adanya pola hubungan yang baik antara guru dan siswa. Guru memposisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Sehingga perlu diciptakan suasana yang demokratis, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran<sup>2</sup>.

Dengan demikian, pembelajaran yang menyenangkan menekankan pada proses pembelajaran yang berasal dari pengalaman siswa atau keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran dan peran guru sebagai fasilitator atau mitra siswa saja. Siswa tidak selalu didikte oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung, namun siswa mencari sendiri pengalaman belajarnya melalui proses pembelajaran yang sudah guru *setting*, sehingga siswa tidak merasa tertekan untuk belajar.

Empat prinsip yang dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran *Joyful Learning* yaitu<sup>3</sup>:

##### a) Mengalami

Siswa mengalami secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan melalui pengaktifan indra. Sehingga pembelajaran ini akan diperoleh dari suatu pengalaman yang

---

<sup>1</sup>Ida Rindaningsih, Wiwik Dwi Hastuti, and Yulian Findawati, "Desain Lingkungan Belajar yang Menyenangkan Berbasis *Flipped Classroom* di Sekolah Dasar," *Proceedings of The ICECRS 2*, no. 1 (2019): 41–47.

<sup>2</sup>Yudi Wijanarko, "Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Pembelajaran IPA yang Menyenangkan," *Jurnal Taman Cendekia* 1, no. 1 (2017): 52–59.

<sup>3</sup>Hana Adhia and Wiwin Adita, "Studi Penerapan Pendekatan *Joyful Learning* Disertai Domino Game terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 7 Sijunjung" 3, no. 2 (2018): 165–172.

dilakukan. Contohnya eksperimen, wawancara dan penggunaan alat peraga.

b) Interaksi

Proses belajar merupakan aktifitas sosial yang dilakukan bersama-sama. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih bermakna, lebih menarik, dan kualitas hasil belajar dapat meningkat.

c) Komunikasi

Komunikasi dapat diartikan sebagai sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Belajar juga dapat diartikan sebagai transfer ilmu dari guru ke siswa selama . Transfer ilmu ini bisa dilakukan melalui komunikasi selama proses pembelajaran berlangsung. Contohnya dengan berdiskusi dan presentasi.

d) Refleksi

Refleksi dijadikan sebagai wahana evaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang dapat didapatkan.

Menurut Willis (2007: 03) mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan bisa tercapai dengan cara<sup>4</sup>:

- a) *Make it relevant*, yakni menjamin bahwa bahan ajar itu relevan.
- b) *Give them a break*, yakni memberikan waktu istirahat, waktu menenangkan diri melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.
- c) *Create positive associations*, yakni menciptakan lingkungan atau suasana belajar tanpa stres, lingkungan yang aman, memiliki harapan untuk sukses tinggi sehingga tercipta asosiasi yang positif.
- d) *Prioritize information*, yakni guru membimbing siswa untuk memilah milih dan memprioritaskan beberapa informasi serta fakta-fakta yang layak ditulis selama proses pembelajaran berlangsung..
- e) *Allow independent discovery learning*, siswa lebih cenderung mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari jika mereka merasa menarik atau memiliki bagian dalam mencari tahu untuk diri mereka sendiri. Mereka akan lebih menerima kesalahan mereka, termotivasi untuk mencoba lagi. Hal ini

---

<sup>4</sup>Imelda Saluza, "Pengaruh Pembelajaran Geometri Analitik Menggunakan Pendekatan Paikem," *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA* 1, no. 1 (2015): 98–11.

menekankan pada keikutsertaan siswa secara langsung selama proses pembelajaran.

- f) *A safe haven*, ruang kelas bisa menjadi tempat yang aman dimana praktik akademik dan strategi kelas memberikan siswa dengan kenyamanan emosional dan kesenangan serta pengetahuan yang mendorong siswa untuk lebih semangat dan giat lagi dalam belajar.

## 2. Konsep Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar sedangkan menurut bahasa kata “media” berarti perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan<sup>5</sup>. Menurut Heinich (1982), istilah medium sebagai perantara yang menyalurkan informasi antara sumber dan penerima. Media seperti televisi, film, foto, radio, dll, apabila membawa konten yang mengandung pesan pendidikan yang bertujuan instruksional maka media itu disebut media pembelajaran<sup>6</sup>. Menurut Mudhofir (1993), media pembelajaran dapat diartikan tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa cenderung mempertahankan sikap dan keterampilannya<sup>7</sup>.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau pengantar informasi dengan tujuan instruksional dalam kegiatan belajar mengajar.

### b. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemilihan dan penggunaan media untuk tujuan pembelajaran berpedoman pada kriteria-kriteria sebagai berikut<sup>8</sup>:

- 1) Akurasi tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran

---

<sup>1</sup>Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran dalam Perspektif Alquran,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117.

<sup>6</sup>Nurul Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–595.

<sup>7</sup>Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 28.

<sup>8</sup>Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 11.

yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran yang meliputi unsur pemahaman, penerapan, analisis, dan integrasi cenderung menggunakan media pembelajaran.

- 2) Dukungan isi materi pembelajaran, artinya bahan ajar yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat membutuhkan bantuan media untuk membantu pemahaman siswa agar lebih mudah.
- 3) Pengadaan media yang mudah, artinya media yang dibutuhkan mudah didapat. Paling tidak, itu mudah dibuat oleh guru selama pelajaran. Pada umumnya media mudah dan praktis untuk dibuat oleh guru tanpa biaya.
- 4) Kemampuan guru dalam penggunaannya, apapun jenis media yang dibutuhkan, syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan tidak terletak pada medianya, tetapi pada pengaruh penggunaan oleh guru dalam pembelajaran ketika siswa berinteraksi dengan lingkungannya.
- 5) Ketersediaan waktu penggunaan, sehingga media tersebut dapat membantu siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Kesesuaian tingkat berpikir siswa, pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir siswa sehingga siswa dapat memahami implikasinya.

Penggunaan media pembelajaran digunakan pada situasi berikut<sup>9</sup> :

- 1) Perhatian siswa terhadap proses pembelajaran berkurang karena kebosanan mendengarkan penjelasan guru.
- 2) Bahan ajar yang dijelaskan oleh guru tidak dipahami oleh siswa.
- 3) Bahan pembelajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa.
- 4) Sumber belajar yang terbatas.
- 5) Guru terlalu lelah mengajar terlalu lama sehingga kurang atau tidak ada keinginan untuk menjelaskan materi pembelajaran melalui narasi lisan.

Penggunaan media pembelajaran diterangkan dalam Alquran. Firman Allah Swt dalam surat An-Nahl ayat 89 yang berbunyi :

---

<sup>9</sup>Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 12.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجُنَابِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ بَيِّنَاتٍ لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

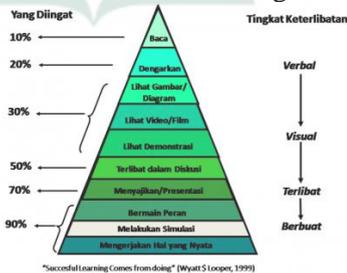
Artinya: “(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap – tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al-kitab (Alquran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri” (Q.S. An-Nahl [16]:89)

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah Swt memberi petunjuk kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-qur’an kepada Nabi Muhammad Saw<sup>10</sup>. Secara tidak langsung ayat ini menerangkan bahwa penggunaan media sebagai perantara yang menyalurkan informasi antara sumber dan penerima seperti guru menyampaikan materi kepada siswa dengan dibantu media pembelajaran.

**c. Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran berlandaskan teori yang diprakarsai oleh Edgar Dale dan merupakan satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yakni *Dale’s Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale). Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan gambaran teori kerucutnya

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman



(Sumber : retizen.republika.co.id)

<sup>10</sup>Romlah, “Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini dengan Bermain,” *Darul ilmi: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (2015): 1–15.

Berdasarkan kerucut Dale, metode dalam pembelajaran yang paling tidak efektif adalah membaca (10%) dan mendengarkan (20%), sementara yang paling efektif ialah pengalaman belajar secara langsung dimana siswa melangsungkan kegiatan belajar menggunakan pengalaman secara langsung (90%) sehingga belajar menjadi lebih terarah. Pengalaman belajar diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesannya. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar<sup>11</sup>. Sehingga dapat divariasikan dengan media belajar yang mendukung. Maka dengan demikian siswa akan merasakan aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi dirinya untuk belajar lebih fokus, terarah, dan nyaman yang dapat berimplikasi pada tercapainya tujuan belajar.

#### d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Nana Sudjana (2001) merumuskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut<sup>12</sup>.

- 1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan merupakan fitur tambahan, namun memiliki fungsi tersendiri sebagai alat untuk menciptakan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dari situasi pembelajaran secara keseluruhan.
- 3) Media pembelajaran, penggunaannya untuk tujuan pendidikan.
- 4) Penggunaan media bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk melengkapi proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media di dalam kelas difokuskan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa mendapatkan perhatian guru.
- 6) Penggunaan media dalam pendidikan diprioritaskan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

---

<sup>11</sup>Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik."

<sup>12</sup>Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, 153.

Sudjana & Rifai (1992) mengemukakan kegunaan/manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut<sup>13</sup>.

- 1) Pembelajaran menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar.
- 2) Materi pembelajaran memiliki makna yang lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahami, memperoleh, dan mencapai tujuan pembelajarannya.
- 3) Metode pengajaran yang lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal oleh guru, sehingga guru tidak bosan atau kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar di setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar dengan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti observasi, demonstrasi dan akting.

### 3. Media Permainan *Science Uno Card* (SUC)

#### a. Media Berbasis Permainan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata “bermain” berasal dari kata dasar “main” yang berarti menyenangkan hati dengan melakukan suatu kegiatan atau aktivitas tertentu. Menurut Tedjasaputra (2001) permainan adalah bentuk dari kegiatan bermain yang ditandai dengan adanya peraturan dan persyaratan yang telah disepakati bersama.<sup>14</sup> Menurut Sadiman (2011) Permainan merupakan interaksi antar pemain dalam suatu kontes untuk mencapai tujuan tertentu melalui peraturan tertentu pula. Menurut Riswandi (2005) permainan adalah bentuk kegiatan atau aktivitas yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya<sup>15</sup>. Dengan demikian, permainan adalah bentuk kegiatan bermain antar pemain yang ditandai dengan adanya aturan untuk mencapai tujuan tertentu dengan memberikan pengalaman belajar bagi pemainnya. Dalam pembelajaran IPA, media permainan merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyajikan suatu materi agar terciptanya suasana yang menyenangkan

---

<sup>13</sup>Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 43-44.

<sup>14</sup>Pupung Puspa Ardini and Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018).

<sup>15</sup>Pupung Puspa Ardini and Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*.

yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional IPA.<sup>16</sup>

**b. Permainan *Science Uno Card* (SUC)**

Kartu UNO ditemukan oleh *Merle Robbins* pada tahun 1971<sup>17</sup>. Permainan kartu UNO sangat populer di seluruh dunia. UNO dalam bahasa spanyol, dalam bahasa indonesia bermakna “SATU”. Permainan *Science Uno Card* (SUC) diadopsi dari kartu UNO yang dimodifikasi untuk pembelajaran IPA. Permainan *Science Uno Card* (SUC) merupakan salah satu media cetak berbasis visual. Media permainan ini dikategorikan media cetak berbasis visual karena media yang ditampilkan dalam kartu berupa teks, dan foto atau gambar yang dihasilkan melalui proses pencetakan.<sup>18</sup>

**c. Kelebihan dan Kelemahan *Science Uno Card* (SUC)**

*Science Uno Card* (SUC) memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut :

**1) Kelebihan *Science Uno Card* (SUC)**

- a) Siswa memiliki variasi dalam belajar dan dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi sosial antar siswa<sup>19</sup>.
- b) Suasana kelas yang menyenangkan, mengakibatkan pembelajaran tidak berlangsung dengan *teacher centered* tetapi *student centered*, sehingga siswa dapat menemukan dan mengetahui sendiri konsep materi yang sedang mereka pelajari<sup>20</sup>.
- c) Mendorong rasa ketertarikan siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran<sup>21</sup>.
- d) Membantu membangkitkan keaktifan siswa di dalam kelas<sup>22</sup>.

---

<sup>16</sup>Rosary Rahmatin, “Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (*Uno Mathematics*) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat,” *Mathedunesa* 5, No. 1 (2016): 67–73.

<sup>17</sup>Erik D. Demaine, dkk., “UNO Is Hard, Even for a Single Player,” *Theoretical Computer Science* 521 (2014): 51–61, <http://dx.doi.org/10.1016/j.tcs.2013.11.023>.

<sup>18</sup>Rahmatin, “Pengembangan Media Permainan Kartu Umath (*Uno Mathematics*) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat.”

<sup>19</sup>Mahartika, dkk., “A Modification of UNO Games: ‘Chemuno Card Games (CCG)’ Based on ‘Chemistry Triangle’ to Enhance Memorization of the Periodic Table.”

<sup>20</sup>Sari, Solehah, and Mashuri, “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno pada Materi Senyawa Hidrokarbon terhadap Hasil Belajar Siswa.”

<sup>21</sup>Estiani, Widiyatmoko, and Sarwi, “Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik.”

- e) Merangsang kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa<sup>23</sup>.
- f) Kartu yang sifatnya praktis dan fleksibel (bisa dibawa kemana saja dan bisa dimainkan dimana saja baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil).

2) **Kelemahan Science Uno Card (SUC)**

- a) Kurang kondusifnya kondisi kelas, hal ini dikarenakan siswa bersaing dengan teman sekelompoknya untuk menjadi pemenang<sup>24</sup>.
- b) Waktu yang diperlukan cukup banyak saat kartu dimainkan dalam kelompok besar.

4. **Topik Klasifikasi Makhluk Hidup**

Berdasarkan silabus SMP kelas VII semester gasal pada mata pelajaran IPA topik klasifikasi makhluk hidup kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar 3.2 mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang diamati<sup>25</sup>.

Ilmu yang mempelajari klasifikasi makhluk hidup disebut **taksonomi**. Taksonomi merupakan salah satu cabang biologi. Orang pertama yang meletakkan dasar-dasar taksonomi adalah seorang ahli pengetahuan alam dari Swedia yaitu *Carolus Linnaeus* (1707-1778), maka ia di anggap sebagai bapak taksonomi. Klasifikasi makhluk hidup merupakan cara mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri yang dimiliki. Klasifikasi Makhluk Hidup menurut *Robert H. Whittaker* dibagi menjadi 5 Kingdom yaitu kingdom monera, kingdom protista, kingdom fungi, kingdom *plantae*, dan kingdom animalia. Materi tersaji dengan penjabaran dalam bentuk peta konsep sebagai berikut<sup>26</sup>.

<sup>22</sup>tri Azizah Ulfah, Eva Ari Wahyuni, and Mohammad Edy Nurtamam, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika, FMIPA UM* 3, no. 3 (2016): 955–961.

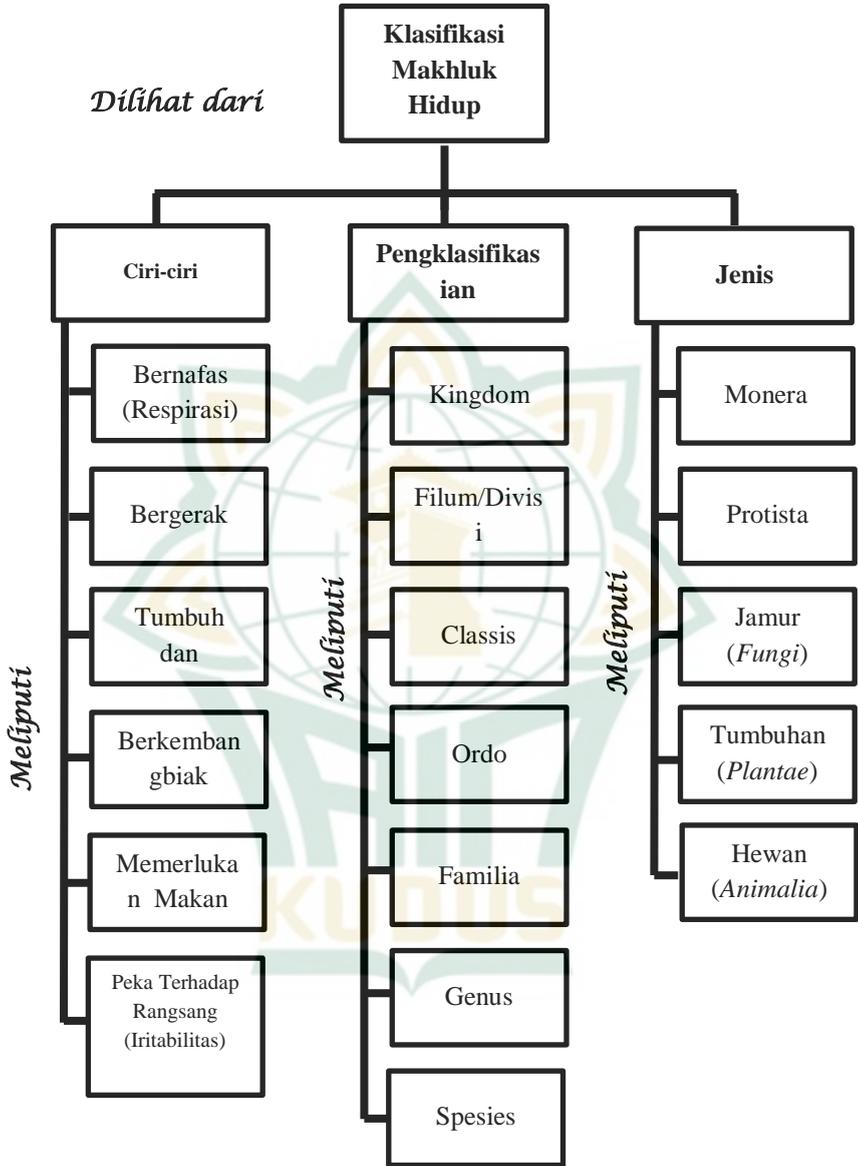
<sup>23</sup>Sari, Solehah, and Mashuri, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Uno pada Materi Senyawa Hidrokarbon terhadap Hasil Belajar Siswa."

<sup>24</sup>Estiani, Widiyatmoko, and Sarwi, "Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik."

<sup>25</sup>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Model Silabus Mata Pelajaran IPA SMP/MTs* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

<sup>26</sup>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII (Edisi Revisi 2014)* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Gambar 2.2 Peta Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup



## B. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah ada dan mempunyai kaitan dengan produk yang dikembangkan penulis diantaranya sebagai berikut :

1. Wahyu Estiani, Arif Widiyatmoko, Sarwi (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu UNO layak dan efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan karakter siswa pada pembelajaran IPA terpadu Tema Optik Kelas VIII<sup>27</sup>.
2. Tri Azizah Ulfah, Eva Ari Wahyuni, Mohammad Edy Nurtamam (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan kartu uno sebagai media pembelajaran dengan materi satuan panjang layak digunakan untuk siswa kelas IV SDN Bulutengger Lamongan<sup>28</sup>.
3. Alfadilah Cipta Rini, Albertus Djoko Lesmono, Alex Harijanto (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Uno Smart Card* pada Pokok Bahasan Termodinamika di SMK” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis *uno smart card* dikategorikan baik. Hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata validitas sebesar 81,33% dalam kategori valid, nilai efektifitas dilihat dari hasil pre-test dan post-test sebesar 0,77%, aktivitas siswa sebesar 87,79%, nilai praktis dilihat dari hasil keterlaksanaan sebesar 93,33% dan respon siswa sebesar 91,93%<sup>29</sup>.
4. Agnes Septiana Srintin , Danang Setyadi , Helti Lygia Mampouw (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu Umino pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu umino memenuhi kriteria sangat valid dari aspek kelayakan materi dan aspek kelayakan tampilan oleh

---

<sup>27</sup>Estiani, Widiyatmoko, and Sarwi, “Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik.”

<sup>28</sup>Ulfah, Wahyuni, and Nurtamam, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang.”

<sup>29</sup>Alfadilah C Rini, Albertus D Lesmono, and Alex Harijanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis UNO *Smart Card* pada Pokok Bahasan Termodinamika di SMK,” *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2017 2*, no. 1 (2017): 1–6.

validator dengan total persentase 100%. Media permainan kartu umino dinyatakan dapat digunakan oleh siswa dilapangan karena memiliki kepraktisan dalam kategori baik dengan persentase 88.88%<sup>30</sup>.

5. Erlyn Rohmani, Joni Susilowibowo (2020) yang berjudul “Pengembangan Game UCC (*Uno Coins Card*) Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi yang didapat dari ahli materi dengan Persentase 89,3% sangat layak, dan Persentase dari ahli media sebesar 95,7% sangat layak. Dari hasil penelitian ini, produk dinyatakan dinyatakan sangat layak sebagai media pengayaan mata pelajaran akuntansi dasar<sup>31</sup>.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian-penelitian di atas, terletak pada pengembangan media pembelajaran, dan permainan UNO. Pada masing –masing penelitian yang ada menjadi dasar pengembangan maupun patokan pengembangan lebih lanjut. Produk yang digunakan oleh penulis pada penelitian pengembangan adalah produk buatan penulis sendiri berupa *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup siswa SMP/MTs.

### C. Kerangka Berfikir

Penerapan kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*). Peran utama dalam kegiatan pembelajaran adalah siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Dalam kurikulum tersebut, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar.

Namun faktanya, penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara optimal. Penggunaan media video dan media *powerpoint* yang dimanfaatkan guru sebagai media presentasi sifatnya masih satu arah, yang mana siswa sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga dampaknya siswa merasa jenuh dan monoton. Selain itu, pada pembelajaran IPA kelas VII salah satunya materi

---

<sup>30</sup>Agnes Septiana Srintin, Danang Setyadi, and Helti Lygia Mampouw, “Pengembangan Media Permainan Kartu Umino pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3, No. 1 (2019): 126–138.

<sup>31</sup>Rohmani and Susilowibowo, “Pengembangan *Game UCC (Uno Coins Card)* Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar.”

klasifikasi makhluk hidup merupakan materi yang cukup sulit dipahami, karena materi ini cakupannya luas dan terdapat bahasa ilmiah, yang mana bahasa ilmiah ini merupakan bahasa baru bagi siswa. Materi klasifikasi makhluk hidup ini diajarkan lebih cenderung menghafal, sehingga dampaknya siswa menjadi jenuh, kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan. Salah satunya media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain, sehingga penulis memiliki inovasi untuk mengembangkan *Science Uno Card (SUC)* sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan pada topik klasifikasi makhluk hidup.

