

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan *Science Uno Card* (SUC) Sebagai Media Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Pada Topik Klasifikasi Makhluk Hidup Siswa SMP, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan *Science Uno Card* (SUC) menggunakan model 4D yang disederhanakan menjadi 3D meliputi tahap pendefinisian (*Define*) yang didasarkan pada analisis kebutuhan terdiri dari analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap perencanaan (*Design*) ini merancang desain awal produk melalui website canva.com terdiri dari rancangan *Science Uno Card* (SUC), rancangan tampilan brosur lipat *Science Uno Card* (SUC), dan rancangan *box* kemasan *Science Uno Card* (SUC). Tahapan pengembangan (*Develop*) terdiri dari penilaian ahli oleh ahli materi dan ahli media, dan uji coba pengembangan dilakukan oleh guru dan siswa. Pada penelitian ini dibatasi pada tahap pengembangan saja, pada tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan karena terbatasnya waktu dan biaya.
2. Kelayakan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan didasarkan pada validasi ahli materi dan ahli media, uji penggunaan produk oleh guru dan uji penggunaan produk oleh siswa. Validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 95% tergolong kriteria sangat layak, validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 92% tergolong kriteria sangat layak, uji penggunaan produk oleh guru diperoleh persentase sebesar 96% tergolong kriteria sangat layak, uji penggunaan produk oleh siswa kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 92% tergolong kriteria sangat layak, dan uji penggunaan produk oleh siswa kelompok kelas diperoleh persentase sebesar 91% tergolong kriteria sangat layak. 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.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan saran sebagai acuan perbaikan di masa mendatang :

1. Pengembangan *Science Uno Card* (SUC) sebagai media pembelajaran IPA berbasis permainan dibatasi pada materi klasifikasi makhluk hidup, berdasarkan hasil uji penggunaan produk yang telah dilakukan dapat dikembangkan kembali pada materi-materi lainnya.
2. *Science Uno Card* (SUC) memiliki keterbatasan pada level kognitif C1 (Mengingat), sehingga untuk peneliti lebih lanjut untuk mengembangkan pada level kognitif C4 (Menganalisis).
3. Uji penggunaan *Science Uno Card* (SUC) dapat diterapkan dalam skala yang lebih luas.
4. Dalam pengembangan *Science Uno Card* (SUC) yang telah dilakukan juga memiliki kekurangan dari sisi bahan dasar pembuatan, sehingga untuk penelitian lebih lanjut dapat disiasati agar kertas yang digunakan tidak mudah sobek dan lebih awet.

