

## ABSTRAK

### **Harmila Yati : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk *Game* Edukasi Permainan UNO Materi Invertebrata Kelas X SMA**

Materi Kingdom Animalia adalah salah satu materi yang penting dalam mata pelajaran Biologi, memuat bahasan yang cukup luas tentang hewan invertebrata dan hewan vertebrata. Materi–materi tersebut secara umum memiliki konsep yang saling berkaitan mulai dari pengertian, struktur tubuh, maupun klasifikasi sehingga belajar dengan teknik menghafal saja tidak cukup untuk mempelajari materi ini. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi atau konsep yang terasa sulit sehingga menjadi lebih jelas dan lebih mudah dipahami, tapi media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Lembah Gumanti belum menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran adalah dengan membuat *game* edukasi. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang untuk merangsang serta meningkatkan daya pikir dan konsentrasi dalam memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang baru yaitu media pembelajaran berbasis *game* edukasi permainan UNO sebagai media pembelajaran Biologi untuk kelas X SMA yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *4-D models*. Subjek penelitian ini terdiri dari dua orang dosen biologi FMIPA UNP, satu orang guru SMA Negeri 1 Lembah Gumanti, dan 30 orang peserta didik SMA Negeri 1 Lembah Gumanti. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi permainan UNO materi invertebrata kelas X SMA. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket uji validitas dan angket uji praktikalitas.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil rata-rata validitas media pembelajaran yaitu 92,26% dengan kategori sangat valid dan hasil rata-rata praktikalitas media pembelajaran yaitu 86,55% oleh guru dengan kategori sangat praktis dan 84,56% oleh peserta didik dengan kategori praktis. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk *game* edukasi permainan UNO materi invertebrata kelas X SMA yang telah dikembangkan sangat valid dan praktis.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kartu UNO, Metode Permainan, 4D Models, Materi Kingdom Animalia*