

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI
BERBENTUK PERMAINAN UNO *SPIN* TENTANG
MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA
MANUSIA UNTUK PESERTA DIDIK SMA**

SKRIPSI



**OLEH:
CINDY UTAMI RIDWAN
NIM. 18031124**

**DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI
BERBENTUK PERMAINAN UNO *SPIN* TENTANG
MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA
MANUSIA UNTUK PESERTA DIDIK SMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



OLEH:

CINDY UTAMI RIDWAN

NIM. 18031124

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO *Spin* tentang Materi Sistem Pencernaan pada Manusia untuk Peserta Didik SMA

Nama : Cindy Utami Ridwan

NIM : 18031124

Program Studi : Pendidikan Biologi

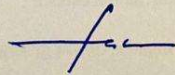
Departemen : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

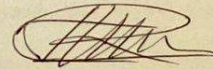
Padang, 2 Februari 2023

Mengetahui
Ketua Departemen Biologi

Disetujui oleh:
Pembimbing



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed
NIP. 197508152006042001



Drs. Ristiono, M. Pd.
NIP. 195909291984031003

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Cindy Utami Ridwan
NIM : 18031124
Program Studi : Pendidikan Biologi
Departemen : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBENTUK
PERMAINAN UNO *SPIN* TENTANG MATERI SISTEM PENCERNAAN
PADA MANUSIA UNTUK PESERTA DIDIK SMA**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 7 Februari 2023

Tim Penguji

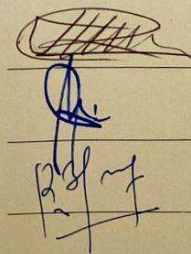
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Ristono, M. Pd.

Anggota : Drs. Ardi, M. Si.

Anggota : Rahmadhani Fitri, S.Pd., M. Pd.

The image shows three handwritten signatures in blue ink, each placed above a horizontal line. The top signature is the most prominent and appears to be 'Ristono'. The middle signature is smaller and less legible. The bottom signature is also smaller and less legible.

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

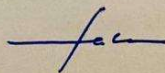
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cindy Utami Ridwan
NIM/TM : 18031124/2018
Program Studi : Pendidikan Biologi
Departemen : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO Spin tentang Materi Sistem Pencernaan pada Manusia untuk Peserta Didik SMA”** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang dituliskan dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti aturan penulisan karya ilmiah yang benar.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si., M. Biomed.
NIP. 19750815 200604 2 001

Padang, 07 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Cindy Utami Ridwan
NIM. 18031124

ABSTRAK

Cindy Utami Ridwan: Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO *Spin* tentang Materi Sistem Pencernaan pada Manusia

Materi sistem pencernaan pada manusia merupakan materi yang termasuk sulit dipahami oleh peserta didik, karena materi yang terlalu banyak sehingga membuat peserta didik malas membaca hal ini sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi atau konsep yang terasa sulit sehingga menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Namun, media pembelajaran yang digunakan di SMAN 1 Batang Anai belum menarik perhatian peserta didik. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Berdasarkan uraian masalah yang dijabarkan telah dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia untuk peserta didik SMA yang valid dan praktis.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan dengan model *Instructional Development Institute (IDI)*. Subjek penelitian terdiri dari dua orang dosen Biologi FMIPA UNP, satu orang guru SMAN 1 Batang Anai dan 30 peserta didik Kelas XI IPA 2. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia. Penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Januari 2022. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket uji validitas dan angket uji praktikalitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data validitas dan analisis data praktikalitas.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil rata-rata validitas media pembelajaran yaitu 86,12% dengan kategori valid dan hasil rata-rata praktikalitas media pembelajaran yaitu 93,45% oleh guru dan 91,83% oleh peserta didik, dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia untuk peserta didik SMA yang telah dikembangkan valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, UNO *Spin*, Sistem Pencernaan pada Manusia

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Kartu UNO *Spin* tentang Materi Sistem Pencernaan pada Manusia untuk Peserta Didik SMA”. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat mempelajari ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa sumbangan pikiran, bimbingan, ide, dan motivasi yang sangat berarti, terutama diajukan kepada:

1. Bapak Drs. Ristiono, M.Pd., sebagai penasehat akademik sekaligus pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ardi, M. Si. dan Ibu Rahmadhani Fitri, M. Pd., sebagai dosen penguji sekaligus validator yang telah memberikan saran untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.
3. Pimpinan Departemen Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen, dan laboran Departemen Biologi FMIPA UNP yang telah memberikan kemudahan dalam menempuh studi selama deprogram studi pendidikan biologi FMIPA UNP.

5. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, majelis guru SMAN 1 Batang Anai yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian dalam skripsi ini.
6. Ibu Dra. Irma Suyeni, selaku guru Biologi di SMAN 1 Batang Anai dan sebagai subjek dalam penelitian ini yang telah banyak membantu penulis dalam kelancaran penelitian.
7. Peserta Didik SMAN 1 Batang Anai Kelas XI IPA 2 yang telah membantu kelancaran untuk penelitian skripsi ini.
8. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

Semoga segala bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan mendapatkan balasan dan bernilai disisi Allah SWT. Penulis telah berusaha menghasilkan skripsi ini sebaik mungkin, tetapi jika masih terdapat kekeliruan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
BAB II KERANGKA TEORI	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian Relevan	18
C. Kerangka Konseptual	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian	21

	Halaman
B. Definisi Istilah	21
C. Tempat dan Waktu Penelitian	22
D. Subjek dan Objek Penelitian	23
E. Data Penelitian	23
F. Instrumen Pengumpulan Data	23
G. Prosedur Penelitian	25
H. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian	30
B. Pembahasan	46
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Materi Sistem Pencernaan pada Manusia	16
2. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Sistem Pencernaan pada Manusia	20
3. Bagan Tahapan Pengembangan Media	27
4. Tampilan Kartu Master	34
5. Tampilan Kartu Materi	35
6. Tampilan Kartu Soal	36
7. Tampilan Kartu Simbol	37
8. Tampilan Panduan Permainan	38
9. Tampilan Desain Belakang Kartu	39
10. Tampilan Desain Kotak Kartu	39
11. Tampilan Papan <i>Spin</i>	40

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Cara Belajar Peserta Didik	31
2. Media Pembelajaran Menarik Menurut Peserta Didik.....	32
3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	33
4. Saran Validator terhadap Media Pembelajaran Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i>	41
5. Hasil Validitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan UNO <i>Spin</i> tentang Materi Sistem Pencernaan pada Manusia untuk Peserta Didik SMA.....	44
6. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Guru Biologi	56
2. Hasil Wawancara Guru Biologi	59
3. Angket Observasi Peserta Didik	62
4. Hasil Angket Observasi Peserta Didik.....	66
5. Hasil Analisis Angket Observasi Peserta Didik.....	70
6. Kisi-Kisi Angket Validitas Produk	75
7. Lembar Angket Validitas Produk	76
8. Hasil Angket Validitas Produk	81
9. Hasil Analisis Angket Validitas Produk	96
10. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas untuk Guru dan Peserta Didik.....	98
11. Angket Praktikalitas Produk untuk Guru	99
12. Hasil Angket Praktikalitas Produk oleh Guru	102
13. Angket Praktikalitas Produk untuk Peserta Didik	105
14. Hasil Angket Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik	108
15. Analisis Data Uji Praktikalitas Produk oleh Guru dan Peserta Didik	111
16. Surat Pengantar Penelitian dari FMIPA UNP	113
17. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan Sumatera Barat	114
18. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di Sekolah	115
19. Dokumentasi Penelitian	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Rusman (2017: 10), kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi diri menjadi lebih baik dari segi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan peserta didik. Menurut Kirom (2017: 79), pembelajaran adalah usaha yang dilakukan guru atau pendidik yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih bervariasi sehingga proses belajar dapat berjalan dengan optimal. Agar tujuan pembelajaran tercapai, ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan salah satunya motivasi dalam belajar.

Motivasi dalam belajar merupakan suatu hal yang sangat penting agar terjadinya dorongan pada setiap individu untuk melakukan sesuatu. Uno (2013: 23), menyatakan, bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang terjadi pada diri seseorang baik secara internal maupun secara eksternal untuk melakukan suatu perubahan sikap dengan beberapa indikator maupun unsur yang mendukung. Salah satu aspek yang harus ada dalam diri peserta didik yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar peserta didik dapat dikatakan tinggi apabila peserta didik mempunyai sifat tekun dalam mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, dan mempunyai minat belajar yang tinggi. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor

yang berasal dari dalam diri peserta didik yang berkaitan dengan semangat yang tinggi, keinginan untuk berhasil dan sebagainya. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan belajar, metode, model, dan media pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru juga sangat berperan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama pada media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran di kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif, sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan dan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung (Rahmawati, dkk., 2018: 66).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar yang dapat mempermudah menjelaskan konsep yang benar, konkrit, dan realistis serta memperjelas fakta tentang materi pembelajaran. Menurut Kustandi (2011: 14), media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan lebih sempurna. Selaras dengan pendapat Widiyanto (2017: 25), bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi atau konsep pembelajaran dan juga dapat meningkatkan perhatian serta keaktifan peserta didik terhadap topik yang dipelajari. Bantuan media pembelajaran akan meningkatkan gairah belajar dan motivasi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Dra. Irma Suyeni selaku guru Biologi SMAN 1 Batang Anai pada tanggal 27 Januari 2022 diperoleh informasi bahwa media pembelajaran Biologi yang sering digunakan berupa *slide power point*, bahan ajar, dan LKPD. Ibu Dra. Irma Suyeni mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah dapat membantu dalam proses pembelajaran, namun kelemahan dari beberapa media yang telah digunakan yaitu masih belum dapat menarik perhatian peserta didik sehingga belum semua peserta didik yang ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran masih belum terlaksanakan secara maksimal.

Kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik jika tidak diatasi maka akan mengakibatkan semakin bertambahnya materi yang tidak mampu dipahami secara tuntas oleh peserta didik. Hasil analisis observasi dari peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik kurang berinteraksi dengan guru saat proses pembelajaran berlangsung dan peserta didik kesulitan mengingat materi yang telah diajarkan sehingga penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan di Kelas. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada 30 peserta didik Kelas XI MIPA bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran lain yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran dengan metode permainan. Permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir dan konsentrasi peserta didik serta memiliki dampak positif dalam membantu proses mengingat, memahami konsep materi, dan keterampilan berkomunikasi. Hal ini sesuai dengan hasil observasi bahwa sebanyak 53,3%

peserta didik menyukai pembelajaran dengan metode permainan. Purwanto (2017: 70), menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media permainan bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan suasana rekreatif sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan metode permainan dirancang untuk membantu proses pembelajaran yang kreatif dan lebih menyenangkan, serta meningkatkan konsentrasi dan pengetahuan peserta didik dalam hal memecahkan masalah yang dikemas dalam media pembelajaran yang unik dan menarik. Media yang mampu menarik minat peserta didik untuk belajar adalah dengan membuat media pembelajaran berbentuk kartu. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk. (2018: 65), bahwa media kartu dengan permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami suatu materi pembelajaran yang akan disampaikan agar tidak terkesan membosankan.

Media kartu yang akan dimodifikasi pada penelitian ini adalah kartu UNO. Kartu UNO merupakan salah satu permainan yang menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ini diminati oleh kalangan remaja. Cara bermainnya mudah dilakukan dan dapat membuat otak lebih rileks. Menurut Estiani, dkk. (2015: 715), bahwa media permainan berbentuk kartu UNO menyenangkan untuk dilaksanakan saat pembelajaran. Media pembelajaran dengan metode permainan mempunyai kelebihan yaitu dapat menarik perhatian peserta

didik sehingga membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Permainan UNO terdapat beberapa versi diantaranya, UNO *stako* (UNO berbentuk balok), UNO *attack*, UNO *card* (kartu UNO), dan UNO *spin* (kartu UNO dan papan putar). UNO *spin* merupakan variasi dari UNO kartu, di dalam UNO *spin* ini terdapat kartu dan papan putar, sedangkan pada permainan UNO *card* hanya terdapat kartu saja. Permainan UNO *spin* terdapat kartu yang dapat dijadikan untuk memuat materi tentang pembelajaran. Selain itu, permainan UNO *spin* juga memberikan pengalaman belajar yang terarah serta dapat memberi kesempatan peserta didik untuk saling berdiskusi (Halimatusya'diah, dkk., 2021: 329).

Permainan kartu UNO dilakukan dengan menyamakan warna atau angka pada kartu yang digunakan. Perbedaan kartu UNO dengan kartu lainnya yaitu pada kartu UNO memiliki simbol seperti *wild*, *reserve*, *draw* dan *stop* serta pada saat kartu yang dimiliki oleh pemain tersisa satu kartu, maka pemain tersebut harus mengatakan "UNO" (Witanty, 2017: 6).

Materi sistem pencernaan pada manusia merupakan materi yang termasuk sulit untuk dipelajari di Kelas XI IPA. Materi ini meliputi zat makan, proses pencernaan, saluran pencernaan, serta gangguan dan teknologi dalam sistem pencernaan. Sebanyak 60% peserta didik menyatakan bahwa banyak istilah yang membingungkan dalam materi sistem pencernaan pada manusia. Sesuai dengan pernyataan Aydin (2016: 96), bahwa sistem pencernaan pada manusia adalah materi yang sulit dipahami karena kajian mengenai fisiologinya bersifat abstrak. Mekanisme sistem pencernaan tidak dapat dilihat secara langsung, akibatnya

pemahaman yang diterima oleh peserta didik seringkali tidak sesuai dengan konsep ilmiah. Sebanyak 86,7% peserta didik Kelas XI MIPA setuju jika dikembangkan media pembelajaran Biologi berbentuk kartu UNO *spin* di SMAN 1 Batang Anai.

Penelitian tentang media pembelajaran Biologi berbentuk UNO *spin* pernah dilakukan oleh Najiah dan Ellis (2021: 101), yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu UNO *Spin* Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar pada Siswa SMP”. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran permainan UNO *spin* sudah memenuhi kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian Rahmawati, dkk., (2018: 73), yang berjudul “Peran Permainan Kartu UNO dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”, memperoleh hasil bahwa terjadinya peningkatan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk kartu UNO.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijabarkan, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Biologi tentang materi sistem pencernaan pada manusia.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru belum maksimal menarik perhatian peserta didik.

3. Belum tersedianya media pembelajaran Biologi dengan metode permainan berbentuk UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia untuk peserta didik SMA.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka batasan masalah lebih berfokus pada permasalahan ketiga yaitu belum tersedianya media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia untuk peserta didik SMA yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia untuk peserta didik SMA yang valid dan praktis?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia untuk peserta didik SMA yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran Biologi berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia ini sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran Biologi, dapat menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan UNO *spin* tentang materi sistem pencernaan pada manusia