

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP**



OLEH:

**UDITA FARADITA
NIM: 2120203884206013**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP**



OLEH:

**UDITA FARADITA
NIM: 2120203884206013**

Skripsi sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Institut Agama
Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA
MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP**

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.P.d)**

**Program Studi
Tadris IPA
Disusun dan diajukan oleh**

**UDITA FARADITA
NIM: 2120203884206013**

Kepada

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP

Nama Mahasiswa : Udita Faradita

NIM : 2120203884206013

Program Studi : Tadris IPA

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Nomor 157 Tahun 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing : Novia Anugra, M.Pd.
NIP : 199106022025052001 (..........)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP
Nama Mahasiswa	:	Udita Faradita
NIM	:	2120203884206013
Program Studi	:	Tadris IPA
Fakultas	:	Tarbiyah
Dasar Penetapan Penguji	:	B.4697/In.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2024
Tanggal Kelulusan	:	8 Juli 2025

Disetujui Oleh :

Novia Anugra, M.Pd.	(Ketua)	(.....)
St. Humaerah Syarif, M.Pd.	(Anggota)	(.....)
Imranah, M.Pd.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَئْنَيِّاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى اللَّهِ وَصَلَوةُ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana S.Pd pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua penulis. Untuk Ayahanda Usman dan Ibunda Halijah Jafar dua nama yang tertulis di lembar pengesahan, tapi tercetak kuat di setiap halaman hidup saya. Seluruh perjalanan ini termasuk skripsi yang sederhana ini, tidak akan pernah bisa saya lewati tanpa fondasi cinta dan pengorbanan kalian yang tidak pernah minta disebut, tapi selalu terasa.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Novia Anugrah, M.Pd. selaku Pembimbing. Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan selama penyelesaian tugas akhir, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag sebagai rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdiannya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa
3. Bapak Andi Aras, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam yang telah banyak memberi dukungan kepada kami sebagai mahasiswa jurusan Tadris IPA.
4. Ibu Almarhumah Gusniwati, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Prodi Tadris IPA masa jabatan 2020-2022, yang telah memberikan banyak dukungan, arahan, dan motivasi selama menempuh dunia perkuliahan.

5. Bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd., Ibu Imranah, M.Pd., Ibu Novia Anugrah, M.Pd. dan Ibu Khamsiah Mawar Fatmah, M.Pd. atas kesediaan dan bantuannya sebagai validator dalam pengembangan media pada penelitian penulis.
6. Ibu St. Humaerah Syarif, M.Pd. dan Ibu Imranah, M.Pd. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan untuk penyelesaian skripsi.
7. Bapak H. Sulaeman, S.Pd., M.M. sebagai kepala sekolah dan Ibu Khamsiah Mawar Fatmah, M.Pd. sebagai guru IPA SMP Negeri 1 Mattirobulu yang telah mengizinkan dan membantu peneliti selama melakukan penelitian.
8. Teman-teman seperjuangan mahasiswa program studi Tadris IPA angkatan 2021 (DEOXY21BOSA) dan seluruh mahasiswa IAIN Parepare yang telah bersama-sama berjuang mengenyam pendidikan di IAIN Parepare.
9. Kakanda Ulil Fadly dan Uci Faradibah, serta adik tercinta Ulan Fitri Ramadani, yang telah memberikan dukungan moril, semangat, dan perhatian yang tulus selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. Berkenan menilai segala kebijakan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini. Kritik dan saran demi perbaikan penelitian ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai bagian untuk perbaikan kedepannya sehingga menjadi penelitian yang lebih baik, pada akhirnya peneliti berharap semoga hasil penelitian ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Parepare, 10 Juni 2025
14 Dzulhijah 1446 H
Penulis,-



Urita Faradita
NIM.2120203884206013

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Urita Faradita
NIM : 2120203884206013
Tempat / Tgl. Lahir : Kanarie / 18 Maret 2003
Program Studi : Tadris IPA
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi

Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 10 Juni 2025
14 Dzulhijah 1446 H
Penulis,-



Urita Faradita
NIM.2120203884206013

ABSTRAK

UDITA FARADITA, Pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP (dibimbing oleh Novia Anugra, M.Pd.)

Penggunaan permainan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, sehingga permainan juga berpotensi dijadikan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan sebuah produk berupa permainan kartu KUNIPA yang difungsikan sebagai media pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup, guna membantu peserta didik di SMP Negeri 1 Mattirobulu dalam memahami materi tersebut dengan lebih mudah. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang mencakup lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis terhadap validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa Kartu KUNIPA layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Dalam proses pengembangannya, permainan kartu ini memperoleh skor validitas sebesar 94% untuk aspek materi dan 93,5% untuk aspek media, keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Penilaian terhadap kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru dengan persentase sebesar 96,8% dan peserta didik dengan persentase sebesar 90,64%, yang juga berada dalam kategori "sangat praktis". Sementara itu, efektivitas media diukur menggunakan analisis normalitas gain (N-Gain), dengan rata-rata nilai sebesar 0,710 yang termasuk dalam kategori "tinggi". Dengan demikian media pembelajaran Kartu KUNIPA mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang tinggi kepada peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media serta respon guru dan peserta didik tersebut, media pembelajaran Kartu KUNIPA yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan serta dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu KUNIPA, Klasifikasi Makhluk Hidup, ADDIE, R&D

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Tinjauan Penelitian Yang Relevan	10
B. Tinjauan Teori	15
C. Kerangka Konseptual	37
D. Kerangka Pikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Subjek Penelitian.....	43
C. Lokasi dan waktu Penelitian	43
D. Prosedur Pengembangan	44

E. Responden.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	53
G. Instrumen Penelitian.....	54
H. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	64
B. Revisi Produk.....	89
C. Pembahasan Hasil Penelitian	95
BAB V PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN.....	VII
BIOGRAFI PENULIS	XCV

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian Terdahulu	13
3.1	Kisi-Kisi wawancara kebutuhan Guru	45
3.2	Kisi-Kisi Instrumen kebutuhan peserta didik	46
3.3	Kisi-Kisi Instrumen karakteristik peserta didik	47
3.4	Format Desain Storyboard Kartu KUNIPA	48
3.5	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Permainan Kartu KUNIPA untuk Ahli Materi	55
3.6	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Permainan Kartu KUNIPA untuk Ahli Media	56
3.7	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Permainan Kartu KUNIPA untuk Respon Pendidik	56
3.8	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Permainan Kartu KUNIPA untuk Peserta didik	57
3.9	Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest	58
3.10	Kriteria Kevalidan Produk	60
3.11	Nilai Skala Likert	61
3.12	Kriteria Kepraktisan	62
3.13	Kriteria N-Gain	63
3.14	Kriteria Keefektifan	63
4.1	Rancangan Kartu KUNIPA	69
4.2	Validator Kartu KUNIPA	75
4.3	Hasil Validasi Ahli Materi I	76

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
4.4	Komentar dan Saran Validasi Ahli Materi I	77
4.5	Hasil Validasi Ahli Materi II	77
4.6	Komentar dan Saran Validasi Ahli Materi II	78
4.7	Hasil Validasi Ahli Media I	79
4.8	Komentar dan Saran Validasi Ahli Media I	80
4.9	Hasil Validasi Ahli Media II	80
4.10	Komentar dan Saran Validasi Ahli Media II	81
4.11	Hasil Penilaian Respon Pendidik	82
4.12	Hasil Penilaian Respon Peserta didik	83
4.13	Hasil Respon Rata-rata setiap Aspek	84
4.14	Nilai Pretes dan Posttes Peserta didik	85
4.15	Rekapitulasi Nilai N-Gain Peserta Didik	85
4.16	Perbandingan Sebelum dan Setelah Revisi Produk Kartu KUNIPA Oleh Validator Ahli Materi	90
4.17	Perbandingan Sebelum dan Setelah Revisi Produk Kartu KUNIPA Oleh Validator Ahli Media	93

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	42
3.1	Model Pengembangan ADDIE	44



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Keputusan Penetapan Pembimbing Skripsi	VIII
2	Rekomendasi Penelitian Dari Fakultas Surat	IX
3	Izin Meneliti dari Dinas Penanaman Modal	X
4	Surat Izin Meneliti dari SMP Negeri 1 Mattirobulu	XI
5	Surat Pernyataan Telah Meneliti dari SMP Negeri 1 Mattirobulu	XII
6	Validasi Soal Test	XIII
7	Modul Ahar/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	XIV
8	Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	XXIV
9	Hasil Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	XXVI
10	Pedoman Wawancara	XXVII
11	Hasil Wawancara Guru	XXIX
12	Instrumen Analisis Karakteristik Siswa	XXXIII
13	Hasil Instrumen Analisis Karakteristik Siswa	XXXV
14	Lembar Validasi Ahli Materi	XXXVI
15	Hasil Lembar Validasi Ahli Materi I	XXXIX
16	Hasil Lembar Validasi Ahli Materi II	XLII

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
17	Lembar Validasi Ahli Media	XLV
18	Hasil Lembar Validasi Ahli Media I	XLVIII
19	Hasil Lembar Validasi Ahli Media II	LI
20	Lembar Instrumen Penilaian Respon Guru	LIV
21	Hasil Lembar Respon Guru Mata Pelajaran	LVII
22	Lembar Instrumen Penilaian Respon Peserta Didik	LX
23	Hasil Lembar Instrumen Penilaian Respon Peserta Didik	LXIII
24	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	LXIV
25	Lembar Soal Pretest	LXXI
26	Hasil Nilai Pretest	LXXV
27	Lembar Soal Postest	LXXVI
28	Hasil Nilai Postest	LXXX
29	Hasil Nilai N-Gain	LXXXI
30	Kisi-Kisi Soal Pretest dan Postest	LXXXII
31	Dokumentasi Penelitian	LXXXVIII
32	Biografi Penulis	XC

TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	shad	s	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ť	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ż	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ـ	Ha	H	Ha
ـ	hamzah	,	Apostrof
ـ	Ya	Y	Ye

Hamzah (ـ) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

- a. Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـ	Fathah	A	a
ـ	Kasrah	I	i
ـ	Dammah	U	u

- b. Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ــ	fathah dan ya	Ai	a dan i
ــ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

ـــ : kaifa

ــــ : haula

c. Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

harkat dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ـ / ئ	fathah dan alifatau ya	Ā	a dan garis di atas
ـ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ـ	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ

• Māta

١٣

: ramā

فِي

• qīla

لَمْهَتْ

• Yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1. *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
 2. *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, makata *marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*

Contoh:

: رُوضَةُ الْجَنَّةِ	<i>raudah al-jannah</i> atau <i>raudatul Jannah</i>
: الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	<i>al-madīnah al-fādilah</i> atau <i>al-madīnatul fādilah</i>
: الْحِكْمَةُ	<i>al-hikmah</i>

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (‐), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا :	<i>Rabbana</i>
نَجَّيْنَا :	<i>Najjainā</i>
الْحَقُّ :	<i>al-haqq</i>
الْحَجُّ :	<i>al-hajj</i>
نُعَمَّ :	<i>nu ‘ima</i>
عَدُوُّ :	<i>‘aduwun</i>

Jika huruf ى bertasydid diakhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ى) Contoh: maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ :	: Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ :	: Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma’arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata

sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (<i>bukan asy- syamsu</i>)
الزَّلْزَالُ	: <i>al-zalzalah</i> (<i>bukan az-zalzalah</i>)
الْفَلْسَافَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَامِرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْءُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْعَ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْثُ	: <i>Umirtu</i>

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*, khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī ḥilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ

Dīnullah

بِاللَّهِ

Billah

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Hum fī rahmatillāh

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika

terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf capital (*Al*).

Contoh:

Wa mā Muhammādūn illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhi bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-ladhi unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Dīn al-Tusī Abū Nasr al-Farābi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammād ibnu Rusyid, ditulis menjadi: *Ibnu Rusyid, Abū al-Walid Muhammād* (bukan: *Rusyid, Abū al-Walid Muhammād Ibnu*)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: *Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd* (bukan: *Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū*)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan sangat penting untuk kelangsungan hidup bangsa dan Negara. Pendidikan berperan lebih efisien dalam membentuk manusia menjadi pribadi yang lebih baik.¹ Pendidikan merupakan hal yang efisien dan mendasar bagi seluruh manusia bagi kehidupan sehari-hari.¹ Dalam Al-Qur'an Surat Al- Mujadalah ayat 11 menerangkan betapa pentingnya mengenyam pendidikan serta tingginya derajat orang-orang yang berilmu. Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Mujadalah/58:11.

يَأَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَlisِ فَافْسُحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اشْرُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَتٌ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَيْرٌ (١١)

Terjemahnya:

"Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan".²

Pendidikan selalu bergerak mengikuti perkembangan zaman. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan adalah usaha

¹ Rahmi Aulya, Zulyusri, and Rahmawati, "Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Dengan Metode Permainan UNO Pada Materi Protista," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 421–28.

² Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2019).

sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Setiap pendidikan dapat melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.¹ Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, dan cara mendidik. Dengan demikian pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan semua potensi pada diri manusia.³

Pendidikan ialah suatu hal yang efisien dibutuhkan dalam kehidupan. Salah satu unsur yang berperan dalam tercapainya suatu tujuan dari pendidikan ialah guru. Guru berperan efisien sebagai fasilitator (*facilitate of learning*), sekaligus memberikan yang terbaik dalam proses perubahan perilaku peserta didik searah dengan tujuan yang diinginkan.¹ Tugas seorang guru adalah untuk bertanggung jawab dalam proses pembelajaran serta senantiasa melakukan inovasi dengan menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai. Selain itu, guru juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran guna membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan alat, bahan, dan lingkungan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat dan menarik sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memegang peranan yang lebih efisien dalam proses pembelajaran, terutama untuk pembelajaran yang sifatnya abstrak seperti pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang bersifat dinamis dan saling berkaitan dengan cabang ilmu lainnya. IPA sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa karena banyak mengandung hafalan yang disertai dengan istilah asing yang sulit untuk diingat serta pembelajaran yang kurang bervariasi. Sulitnya siswa

³ Maulana Witantyo and Diana Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 4, no. 3 (2017): 1–17.

memahami konsep IPA dalam pembelajaran membutuhkan inovasi pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk mempelajarinya.⁴ Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan dengan berbagai inovasi yang menarik dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Mattirobulu, Kabupaten Pinrang, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPA. Salah satu masalah utama yang diidentifikasi melalui wawancara dengan guru IPA adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan selama pembelajaran berlangsung karena pembelajaran belum optimal dalam memanfaatkan media yang dapat menarik perhatian siswa serta belum cukup memperhatikan kebutuhan dan karakteristik mereka. Akibatnya, kegiatan di dalam kelas menjadi kurang menarik, sehingga minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari IPA menurun. Penggunaan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar membuat suasana belajar menjadi monoton dan membosankan, sehingga kemampuan dan kreativitas siswa dalam memahami materi juga kurang berkembang.

Guru IPA juga mengungkapkan bahwa beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu penyebabnya adalah materi IPA yang mengandung banyak rumus dan istilah ilmiah yang sulit dipahami serta dihapal oleh siswa. Kesulitan ini terutama dirasakan pada materi klasifikasi makhluk hidup, yang mencakup konsep proses klasifikasi, pengelompokan takson dari tingkat tertinggi hingga terendah, sistem tatanan makhluk hidup, alternatif sistem klasifikasi, dan penggunaan kunci determinasi. Materi ini tergolong rumit dan membutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik. Karakteristik peserta didik kelas VII yang berusia 12 hingga 14 tahun juga menjadi pertimbangan penting dalam

⁴ T. Windiyani, L. Novita, and A. Permatasari, “Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar,” *Jpsd*, 4, no. 1 (2018): 91–101.

pemilihan media pembelajaran. Pada usia ini, siswa umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan antusias terhadap hal-hal baru. Mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi aktif. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar siswa sekaligus membantu memperdalam pemahaman terhadap materi.

Analisis kebutuhan peserta didik melalui instrumen angket yang disebarluaskan kepada 25 siswa kelas VII.6 SMP Negeri 1 Mattirobulu mengungkapkan beberapa temuan penting. Sebagian besar siswa sekitar 76% mengaku mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional atau ceramah. Selain itu, sekitar 68% merasa sulit memahami materi klasifikasi makhluk hidup yang banyak mengandung istilah ilmiah. Sebanyak 72% siswa kesulitan membedakan ciri-ciri makhluk hidup pada setiap kingdom seperti Monera, Protista, Fungi, Plantae, dan Animalia. Sebaliknya, 88% siswa merasa lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dilengkapi dengan alat peraga atau media gambar, dan 92% mengharapkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan pemahaman mereka. Motivasi belajar juga menjadi perhatian, di mana 68% peserta didik merasa kurang termotivasi jika pembelajaran tidak menggunakan media yang menarik dan variatif.

Dari analisis karakteristik peserta didik yang sama, diperoleh bahwa 88% siswa lebih mudah memahami materi jika dijelaskan menggunakan media seperti gambar, video, atau alat bantu visual lainnya. Sebaliknya, hanya 12% yang merasa cukup memahami materi hanya dengan mendengarkan penjelasan guru. Walaupun 100% peserta didik memiliki smartphone, penggunaan perangkat tersebut dilarang selama jam pelajaran di lingkungan sekolah. Dari segi gaya belajar, 80% siswa lebih suka belajar melalui gambar atau video, 12% dengan mendengarkan penjelasan, dan 60% lebih memahami materi jika belajar sambil praktik langsung. Selain itu, 88% siswa menyukai metode belajar yang melibatkan permainan atau diskusi kelompok, sementara hanya 12% yang lebih suka belajar secara mandiri.

Hasil wawancara dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami materi IPA, terutama materi klasifikasi makhluk hidup yang mengandung banyak istilah ilmiah dan konsep yang kompleks. Hal ini diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi saat proses belajar mengajar berlangsung. Siswa pada umumnya lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dilengkapi dengan alat peraga atau media visual. Berdasarkan data angket, sebanyak 88% peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengerti pelajaran jika menggunakan media pembelajaran, dan 92% siswa mengharapkan guru menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku pelajaran dirasa kurang menarik dan kurang membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran dibatasi di lingkungan sekolah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang praktis dan tidak bergantung pada perangkat elektronik.

Dalam upaya meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa, media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif menjadi alternatif yang sangat potensial. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Permainan edukatif dapat merangsang aktivitas siswa dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.¹ Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan dapat membuat partisipasi peserta didik aktif selama pembelajaran berlangsung serta mudah dalam menerapkan konsep. Sehingga mampu membantu perkembangan kognitif anak karena dengan media pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif.⁵ Salah satu cara membuat media pembelajaran agar lebih menarik ialah mengemasnya dalam bentuk

⁵ Ainurdya Rochma Paramita And Maryam Isnaini Damayant, “Pengembangan Media Kartu Uno Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jpgsd:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 07, No. 05 (2019): 3317–26.

game edukatif, yang mana game dirancang untuk keperluan belajar sambil bermain dengan mengembangkan konten materi secara konseptual. Media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah media kartu. Permainan kartu merupakan salah satu permainan yang sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media kartu seperti kartu UNO dan Kartu Kuartet. Media permainan kartu, seperti kartu UNO dan kartu Kuartet, memiliki beberapa keunggulan, antara lain mudah dibawa, praktis digunakan dalam kelompok kecil maupun besar, serta mampu merangsang interaksi dan berpikir kritis siswa selama pembelajaran.

Kartu “UNO” merupakan kartu yang digunakan dalam sebuah permainan yang menarik dengan cara menyamakan angka atau warna yang terdapat pada kartu. Perbedaan kartu UNO dengan kartu lainnya adalah kartu UNO memiliki simbol seperti *wild*, *reserves*, *draw* dan *stop* serta memiliki 4 warna yakni merah, kuning, hijau, dan biru yang dapat menarik minat siswa agar aktif dalam permainan. Melalui permainan kartu UNO akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan antara siswa akan saling bertukar pikiran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami oleh semua siswa.¹ Sedangkan, Media kartu Kuartet merupakan kumpulan dari beberapa kategori kartu. Pada setiap kategori terdapat empat sub kategori yang harus dikumpulkan hingga terbentuk satu kesatuan.⁶ Permainan media kartu kuartet didefinisikan sebagai media pembelajaran yang efektif sebab mampu mengingkatkan motivasi untuk belajar efektif, aktif, dan kolaboratif bersama anggota kelompoknya serta pembacaan atonasi atau deskripsi gambar secara berulang-ulang membuat siswa dapat dengan mudah mengingatnya selama permainan tanpa harus dipaksa mempelajari materi tersebut karena pada kartu telah memuat informasi tulisan yang mendeskripsikan gambar.¹

Kartu UNO menawarkan permainan dengan simbol dan warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa, sementara kartu Kuartet menyajikan

⁶ Zahron Firdaus and Farida Istianah, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Ciri-Ciri Khusus Hewan Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (2023): 847–57.

materi pembelajaran melalui gambar dan teks yang informatif, memudahkan siswa dalam mengingat konsep secara alami. Namun, kedua media ini memiliki keterbatasan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lutvia Agustin, penggunaan media pembelajaran kartu UNO ini hanya dapat diterapkan pada bagian awal pengembangan (develop). Oleh karena itu, penelitian ini terbatas pada pengembangan materi yang lebih spesifik, serta pada jenjang kelas tertentu.⁷ Selain itu, peneliti yang dilakukan oleh Rizma Arfianam dkk pada Pengembangan Media Kartu Kuartet menyarankan untuk bisa membuat kartu dengan materi yang berbeda dengan cara mengganti materi pembelajaran lain agar media menjadi beragam dan menarik bagi siswa.¹

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran baru yang menggabungkan keunggulan kartu UNO dan kartu Kuartet, yaitu Kartu KUNIPA (Kartu Kuartet UNO Ilmu Pengetahuan Alam). Media ini mengintegrasikan aspek edukatif dan interaktif, dengan kartu Kuartet yang memuat materi lengkap dan kartu action UNO yang menambahkan unsur dinamika dan kompetisi dalam permainan. Penggabungan ini tidak hanya memudahkan siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial melalui kerja sama dan interaksi aktif antar peserta didik. Dengan kelebihan tersebut, media KUNIPA diyakini mampu menjadi solusi efektif dalam mengatasi kesulitan belajar IPA, khususnya materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII SMP.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu dengan judul ***Pengembangan Media Kartu “KUNIPA” pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP***. Melalui pengembangan media kartu KUNIPA, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas VII dan efektivitas pembelajaran IPA, sekaligus

⁷ Lutvia Agustin, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X Iis Man 2 Lamongan,” *Jupe: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, No. 3 (2018): 144–49.

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dicarikan sulusi melalui penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP
2. Bagaimana kevalidan pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP
4. Bagaimana keefektifan pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP
4. Untuk mengetahui tingkat keefektifan pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memperluas wawasan penelitian mengenai pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

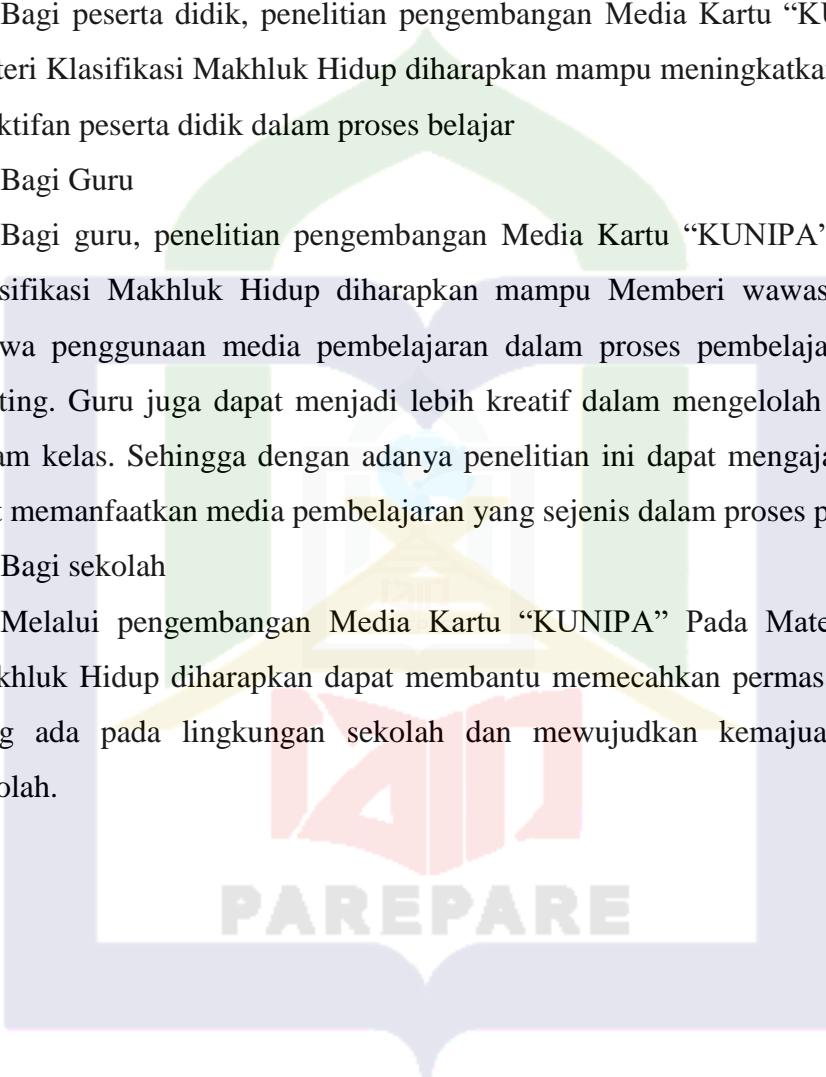
Bagi peserta didik, penelitian pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup diharapkan mampu meningkatkan antusias dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup diharapkan mampu Memberi wawasan bagi guru bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru juga dapat menjadi lebih kreatif dalam mengelolah pembelajaran dalam kelas. Sehingga dengan adanya penelitian ini dapat mengajak guru untuk ikut memanfaatkan media pembelajaran yang sejenis dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Melalui pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan belajar yang ada pada lingkungan sekolah dan mewujudkan kemajuan pendidikan sekolah.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Yang Relevan

Tinjauan Penelitian relevan ialah pembahasan mengenai studi atau penelitian yang memiliki hubungan langsung dengan topik yang sedang dibahas oleh penulis, kemudian bagaimana hasilnya jika dikaitkan dengan tema penelitian yang akan dilaksanakan dan atau bagianmana yang belum diteliti. Peneliti melakukan telaah pustaka untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.⁸

1. Rizki Kurniawan, dkk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI Di SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022. Tinjauan penelitian tersebut adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Hasil penilaian validasi ahli dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu UNO menunjukkan bahwa pada validasi ahli memperoleh persentase sebesar 90,7% dengan kriteria “sangat layak”. Pada validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”. Pada respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional kelas XI di SMA Negeri 1 Pekalongan tahun ajaran 2021/2022 sangat layak dan praktis dalam proses pembelajaran.¹

⁸ Fikri, et al., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Parepare* (Parepare: Iain Parepare Nusantara Press, 2023).

2. Lutvia Agustin melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran kartu uno pada materi bank untuk siswa kelas x iis man 2 lamongan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan, kelayakan, respon siswa, dan hasil belajar siswa terhadap pengembangan media pembelajaran kartu Uno pada materi Bank untuk siswa kelas X IIS di MAN 2 Lamongan. Jenis penelitian ini adalah pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IIS MAN 2 Lamongan yang terdiri dari 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (1) Kelayakan pelaksanaan pembelajaran (RPP) mendapat nilai 91,32% masuk dalam kriteria sangat baik, kelayakan materi oleh ahli materi mendapatkan nilai 92,83% masuk dalam kriteria sangat baik dan kelayakan ahli media yang diberikan mendapat nilai 91,98% masuk dalam kriteria sangat baik: (2) Respon siswa mendapat nilai presentase 96% masuk dalam kriteria sangat baik atau sangat tertarik; (3) hasil belajar siswa meningkat dari 58,25 menjadi 94,25 sebelum dilakukan Pretest dan setelah dilakukan Posttest Dapat disimpulkan bahwa media kartu UNO layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁹
3. Ida Purwanti & Guntur Trimulyono yang melakukan penelitian dengan judul “(Pengembangan Media Kanobi (Kartu Uno Biologi) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Peserta Didik Kelas XI Sma Pada Materi Sel”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Kanobi (Kartu UNO Biologi) sebagai media ajar pada materi sel kelas XI SMA yang layak ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validitas media Kanobi diperoleh

⁹ Lutvia Agustin, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X Iis Man 2 Lamongan,” *Jupe: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, No. 3 (2018): 144–49.

dari penilaian tiga validator menggunakan instrumen lembar validasi. Kepraktisan media Kanobi dilihat dari keterlaksanaan aktivitas dan respons peserta didik. Keefektifan media Kanobi dilihat dari hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan metode validasi, observasi, tes, dan angket. Validitas media Kanobi memperoleh skor sebesar 3,86 dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media Kanobi pada keterlaksanaan aktivitas persentase sebesar 98% dengan kategori sangat praktis dan diperkuat dengan hasil respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 98% dikategorikan sangat praktis. Keefektifan media Kanobi pada ketuntasan dan peningkatan hasil belajar memperoleh skor N-gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kanobi dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran.¹

4. Meiva Dwi Harlin & Novanita Whindi Arini yang melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian untuk merancang dan menilai kelayakan penggunaan media kartu UNO untuk mengajarkan peserta didik kelas IV tentang materi satuan berat. Studi ini menggunakan proses penelitian dan pengembangan (R&D) berdasarkan paradigma ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) dengan instrumen penelitian observasi, wawancara, angket dan soal *posttest* dan *posttest*. Peserta didik kelas IV sekolah dasar mereka digunakan sebagai peserta. Ahli media memberikan skor media kartu UNO sebesar 92%, ahli materi memberikan skor sebesar 90,56%. dan pakar pendidikan memberikan skor sebesar 90%. Respon peserta didik secara keseluruhan sangat baik (89,29%). Dan terjadi peningkatan pada hasil posttest

dan posttest sebesar 31,79%. Oleh karena itu, media kartu UNO untuk materi satuan berat sangat cocok untuk tujuan pendidikan.¹⁰

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan yang akan Dilakukan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI di SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022	Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan produk Kartu UNO	Perbedaan penelitian ini terletak pada pokok materi yakni penelitian terdahulu mengambil materi pendapatan nasional, sedangkan penelitian ini mengambil materi klasifikasi makhluk hidup. Selain itu penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4-D (<i>Define, Design, Develop</i> dan <i>Disseminate</i>), sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>).
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi	Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan produk Kartu UNO	Perbedaan penelitian ini terletak pada pokok materi yakni penelitian terdahulu mengambil materi Bank, sedangkan penelitian ini mengambil materi

¹⁰ Meiva Dwi Harlin And Novanita Whindi Arini, "Pengembangan Media Kartu Uno Pada Materi Satuan Berat Di Kelas Iv Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 07, No. 03 (2023): 3027–37.

	Bank Untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan		klasifikasi makhluk hidup. Selain itu penelitian tersebut menggunakan model pengembangan 4-D (<i>Define, Design, Develop</i> dan <i>Disseminate</i>), sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>).
3.	Pengembangan Media Kanobi (Kartu Uno Biologi) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Peserta Didik Kelas XI Sma Pada Materi Sel	Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan produk Kartu UNO dan sama-sama menggunakan model penelitian ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>).	Perbedaan penelitian ini terletak pada pokok materi yakni penelitian terdahulu mengambil materi Sel, sedangkan penelitian ini mengambil materi klasifikasi makhluk hidup. Selain itu perbedaan penelitian terdahulu terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian kelas XI SMA, sedangkan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
4.	Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas	Penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan produk Kartu UNO dan sama-sama menggunakan	Perbedaan penelitian ini terletak pada pokok materi yakni penelitian terdahulu mengambil materi Satuan Berat, sedangkan penelitian ini mengambil materi

	IV Sekolah Dasar	model penelitian ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>).	klasifikasi makhluk hidup. Selain itu perbedaan penelitian terdahulu terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian terdahulu menggunakan subjek penelitian kelas IV SD, sedangkan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP.
--	------------------	---	--

Secara keseluruhan perbedaan peneliti diatas dengan penelitian yang dilakukan adalah perbedaan materi pembelajaran yang diintegrasikan dalam media kartu KUNIPA yaitu Klasifikasi Makhluk Hidup, perbedaan tingkat pendidikan dilakukannya penelitian dimana pada penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII SMP. Pada kartu ini akan dirancang dengan menggabungkan permainan kartu UNO dan Kartu Kuartet. Kartu KUNIPA ini akan mengembangkan kartu aturan permainan/kartu petunjuk, kartu materi dan kartu simbol/action dimana kartu ini memiliki 4 warna berbeda warna dasar yaitu merah, kuning, hijau dan biru yang menghasilkan warna lain untuk setiap kartu materi yang berbeda sesuai dengan tema pada materi klasifikasi makhluk hidup dan Media kartu KUNIPA yang dikembangkan dimodifikasi dari segi tampilan dan aturan permainan.

B. Tinjauan Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Defenisi Penelitian Pengembangan

Menurut Gay dalam penelitian Okpatrioka, Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori.¹ Dalam buku nya Metode Penelitian dan Pendidikan, sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau

dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹¹ Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.¹

b. Model-model Pengembangan

Penelitian pengembangan memiliki beberapa model yang dapat digunakan sebagai acuan. Beberapa model-model tersebut adalah sebagai berikut:

1) Model Pengembangan Borgand Gall

Model penelitian Borg & Gall ini digunakan untuk mengembangkan suatu produk. Borg and Gall mengembangkan model R&D yang dikenal dengan 10 langkah. Secara nyata Borg and Gall menyampaikan bahwa: riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan.¹²

Metode Pengembangan Model Borg and Gal terdiri dari 10 langkah pengembangan, yaitu:¹

a) Research and Information Collecting

Tahap ini merupakan tahap awal penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi tentang permasalahan yang diteliti melalui angket, wawancara, maupun kajian literatur yang relevan dengan fokus masalah.¹³

¹¹ Romi Mesra et al., *Research & Development Dalam Pendidikan*, 2023.

¹² Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, And Suwahono. *Circular Model Of RD & D*. Edited By Shofiyun Nahidloh. Semarang: KBM INDONESIA, 2021.

¹³ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.

b) Planning

Melakukan perencanaan yaitu merumuskan keterampilan apa yang akan dicapai, penetapan tujuan yang harus dipenuhi dari setiap tahap, jika memungkinkan melakukan study lapangan.¹

c) Develop Preliminary Form of Product

Tahap ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.¹⁴

d) Preliminary Field Testing

Tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan awal. Peneliti melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas.

e) Main Product Revision

Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saransaran dari hasil uji lapangan awal. Tahap ini merupakan tahap revisi produk. Peneliti melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal.

f) Main Field Testing

Tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan utama yang dilakukan secara luas. Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model penggulangan).¹

g) Operational Product Revision

¹⁴ Rustamana et al., “Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan.” *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024): 60–69.

Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama. Operational product revision, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil ujicoba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain modelope rasional yang siap divalidasi.¹⁵

h) Operational Field Testing

Tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan operasional. Peneliti melakukan uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Melakukan uji lapangan operasional data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.

i) Final product revision

Tahap ini merupakan tahap revisi produk akhir. Peneliti melakukan perbaikan akhir terhadap model final.¹ Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.

j) Dissemination and implementation

Mendesiminaskan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebar luaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.

Salah satu keunggulan dari model pengembangan Borg dan Gall terletak pada dasar perancangannya yang berorientasi pada analisis terhadap kebutuhan atau permasalahan yang ada. Dengan demikian, model atau produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Selain itu, tahapan dalam model ini disusun secara menyeluruh dan sistematis, mencakup proses mulai dari identifikasi kebutuhan hingga tahap uji coba dalam skala yang lebih luas.¹⁶

¹⁵ Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, And Suwahono. *Circular Model Of RD & D*. Edited By Shofiyun Nahidloh. Semarang: KBM INDONESIA, 2021.

¹⁶ Marinu Waruwu. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.

Sedangkan untuk kelemahan dari model ini yaitu memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur realtif kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar.¹

2) Model Pengembangan 4D (Four-DModel)

Model pengembangan perangkat Four-D Model disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.¹⁷ Model 4 D merupakan singkatan dari *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini mulai berkembang pada awal tahun 1970-an.¹

a) *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan dan menetapkan kriteria yang diperlukan dalam proses pengembangan. Secara umum, aktivitas yang dilakukan mencakup analisis terhadap kebutuhan pengembangan, penetapan karakteristik produk yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna, serta pemilihan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang relevan untuk digunakan dalam merancang produk tersebut.

b) *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang prototype produk yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan.

c) *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya.

d) *Disseminate* (Penyebarluasan)

¹⁷ Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*.

Tahap dissemination merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem.¹⁸

Model pengembangan 4D memiliki keunggulan pada struktur tahapannya yang lebih ringkas, sehingga pelaksanaannya tidak memerlukan waktu yang terlalu lama. Proses penentuan tujuan pembelajaran dalam model ini juga melibatkan analisis materi serta analisis tugas yang relevan. Selain itu, setiap tahap dijabarkan secara rinci dan sistematis, sehingga memudahkan peneliti dalam menerapkannya.¹ Adapun kelemahan model ini yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.¹⁹

3) Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematik. Rimiszowski dalam penelitian Slamet mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematik sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer.

Menurut Fayrus Abadi Slamet Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu:¹

- a) Analisis (*Analyze*)

¹⁸ Mesra et al., *Research & Development Dalam Pendidikan*.

¹⁹ Albert Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (*Research And Development*)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (Jpppi)* 1, No. 2 (2020): 29–35.

Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakter peserta didik tentang kapasitas belajarnya, kemampuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tujuan utama dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab cacat pada pekerjaan.

b) Perancangan (*Design*)

Tahap II Perancangan (*Design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut. (a) Untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik); (b) kemampuan apa yang Anda inginkan untuk mempelajarinya? (kompetensi); (c) bagaimana materi dasar atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran); (d) bagaimana Anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai? (asesmen dan evaluasi). Tujuan dari tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai.²⁰

c) Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*Development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Pada tahap pengembangan disebut juga sebagai pencipta. Membuat dan menyusun materi sesuai dengan rancangan atau storyboard yang telah dibuat pada tahap desain.¹

d) Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan tahap keempat adalah Implementasi (*Implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Prototype produk pengembangan perlu diujicobakan

²⁰ Mesra et al., *Research & Development Dalam Pendidikan*.

secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan.

Model ADDIE memiliki keunggulan seperti produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan harus berdasarkan proses analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dilakukan evaluasi sebelum dilanjutkan ke tahapan berikutnya. Selain itu, model ini lebih sistematis dan terstruktur. Adapun kelemahan dari model ini lebih pada memerlukan waktu yang lama, formalistik dan kaku.²¹

2. Media Pembelajaran

a. Defenisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹ Sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar.²² Media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹

²¹ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.

²² Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar.²³ Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima.¹

Menurut Hamzah Pagarra, dkk berikut ini beberapa pengertian media dari para pakar yang lainnya:²⁴

- 1) Gagne (1970), media: berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
- 2) Briggs (1970), media: segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.
- 3) Arief S. Sadiman (1990), media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pandangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa, dengan tujuan untuk menarik perhatian, minat, dan merangsang pemikiran serta perasaan mereka dalam proses belajar. Berbagai media, seperti buku, internet, film, atau alat fisik lainnya, dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Media memiliki peran penting dalam memotivasi siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

²³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016).

²⁴ Hamzah Pagarra, et al., *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, sebagai berikut:¹

- 1) Menurut karakteristiknya, media bisa dikelompokkan menjadi:
 - a) Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.
 - b) Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, slide suara dan yang lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan attensi, karena mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
- 2) Berdasarkan kapabilitas, media bisa dikelompokkan menjadi:
 - a) Media yang mempunyai fungsi yang ekstensif dan serentak misalnya radio dan TV. Dengan media ini, peserta didik dapat memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus.
 - b) Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, sebagai contoh: film slide, film, video, dan lainnya.
- 3) Berdasarkan cara penggunaannya, media dapat dikelompokkan menjadi:
 - a) Media yang membutuhkan proyektor misalnya film, slide, dokumenter, dan sebagainya. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus misalnya projector film untuk mempresentasikan slide. *Over Head Projector* (OHP) dipakai untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak bisa dipakai.
 - b) Media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, figure, radio, dan sebagainya

c. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, secara umum mempunyai

beberapa tujuan. Kemp dan Dayton dalam penelitian Fadilah dan Kanya mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:²⁵

- 1) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Media Pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.¹

- 2) Memotivasi (*to motivate*)

Motivasi peserta didik adalah salah satu ukur menetukan keberhasilan dalam pembelajaran. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat dibagi dua, pertama motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa ada paksaan dari dorongan orang lain. Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar peserta didik.²⁶

- 3) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*)

Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “*meaningful learning experience*”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan, bahkan beragam.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi.¹ Menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

²⁵ Hamzah Pagarra, et al., *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

²⁶ M Miftah, “Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal Kwangsan* Vol. 1, No. 2 (2013): 95–105.

1) Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar.²⁷

3) Fungsi kebermaknaan.

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptasembagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

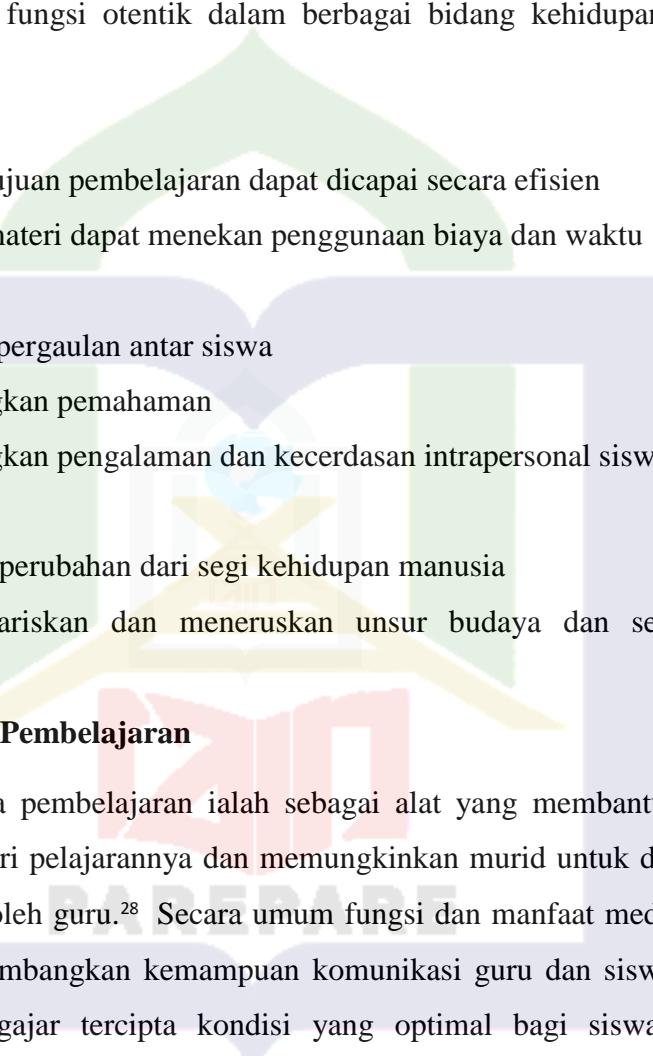
5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹

1) Fungsi Edukatif

²⁷ M Miftah, “Fungsi Dan Peran Media Pembelajaransebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal Kwangsan* Vol. 1, No. 2 (2013): 95–105.

- 
- a) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
 - b) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
 - c) Memberi pengalaman bermakna
 - d) Mengembangkan dan memperluas cakrawala
 - e) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama
- 2) Fungsi ekonomis
 - a) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
 - b) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu
 - 3) Fungsi sosial
 - a) Memperluas pergaulan antar siswa
 - b) Mengembangkan pemahaman
 - c) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa
 - 4) Fungsi budaya
 - a) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
 - b) Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat
- e. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran ialah sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajarannya dan memungkinkan murid untuk dapat mengerti apa yang diajarkan oleh guru.²⁸ Secara umum fungsi dan manfaat media pengajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi guru dan siswa agar dalam proses belajar mengajar tercipta kondisi yang optimal bagi siswa.¹ Direktorat

²⁸ Ayang Emiyati And Aran Hendri Kurniawan, *Media Pembelajaran*, Ed. Tukaryanto (Jawa Tengah: Cv. Eureka Media Aksara, 2022).

Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:²⁹

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:¹

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

3. Media Pembelajaran Kartu

a. Kartu UNO

1) Definisi Kartu UNO

²⁹ Wulandari Et Al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–36.

Media permainan kartu dapat menambah kualitas belajar siswa dan penggunaan media permainan kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar sambil bermain. Permainan kartu “uno” berasal dari bahasa spanyol dan bahasa italia yang artinya “satu” merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak dan dikembangkan oleh Merle Robbins pada tahun 1971.³⁰ Kartu “UNO” merupakan kartu yang digunakan dalam sebuah permainan yang menarik dengan cara menyamakan angka atau warna yang terdapat pada kartu.¹ Kartu UNO untuk pembelajaran dimodifikasi dengan memasukkan materi dan soal-soal mata pelajaran pada kartu tersebut. Kartu kemudian digunakan dalam permainan untuk membantu siswa mengkonstruksi materi pelajaran dan menyelesaikan soal yang diberikan.³¹ Kartu UNO dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai langkah mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran.

Permainan kartu UNO dikenal sebagai salah satu permainan yang menyenangkan dan mampu menciptakan suasana santai serta interaktif. Dalam pelaksanaannya, permainan ini tidak berlangsung secara satu arah, melainkan mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman atas materi yang ada, serta mengembangkan kemampuan mereka dalam merespons dan menyelesaikan tantangan yang disajikan melalui media kartu tersebut.¹ Dalam kartu uno sendiri terdapat *action cards* yang mempunyai aturan khusus saat kartu-kartu tersebut dimainkan.³² Salah satu ciri khas dari permainan UNO adalah keberadaan *action cards*, yaitu kartu dengan aturan khusus yang mempengaruhi jalannya permainan. Permainan UNO sendiri telah

³⁰ Agustin, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X Iis Man 2 Lamongan.”

³¹ Abdul Rahman Singkam, Rusma Lingga, and Bhakti Karyadi, “Pengembangan Media Belajar Kartu UNO Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Kelas XI SLTA,” *Jurnal Pedagogi Hayati* 7, no. 1 (2023): 12–17.

³² Latifah Larassati And Tejo Nurseto, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Di SMA,” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 16, No. 1 (2019): 8–15.

dikembangkan dalam berbagai varian, antara lain UNO card (kartu klasik), UNO Stacko (versi balok susun), UNO Car-Go, UNO Attack, dan UNO Spin yang menggabungkan kartu dengan papan putar).¹

2) Kelebihan dan Kekurangan Kartu UNO

Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti Rizki Kurniawan,dkk dalam pengembangan media pembelajaran kartu UNO, maka diketahui terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari produk ini adalah sebagai berikut :³³

1) Kelebihan media pembelajaran kartu UNO

- a) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam media pembelajaran kartu UNO.
- b) Membantu guru untuk menyampaikan materi dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kompetensi dasar dan kompetensi inti.
- c) Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran kartu UNO ini dikemas menarik untuk menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran tidak membosankan.
- d) Kelebihan media pembelajaran berbentuk kartu ini berisikan materi yang singkat dan jelas, serta terdapat gambar pada beberapa kartu tertentu.¹
- e) Kelebihan secara fisik yang ada pada media permainan kartu antara lain mudah dibawa (praktis), mudah, dimainkan oleh siswa, media ini cocok digunakan berkelompok serta sesuai dengan karakteristik siswa

³³ Kurniawan Et Al., “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022 Rizki.”

SMP sehingga akan menumbuhkan daya ingat siswa dan akan tercipta suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan.³⁴

- f) Media kartu UNO tidak membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran karena telah dirancang dengan menarik yang berbasis permainan.
- 2) Kekurangan media pembelajaran kartu UNO
 - a) Media pembelajaran kartu UNO hanya menyajikan materi tertentu saja
 - b) Media pembelajaran kartu UNO hanya dikembangkan untuk kelas VI saja.
 - c) Media pembelajaran kartu UNO terkesan tertinggal karena berbentuk cetak
 - d) Pembelajaran dengan media permainan kartu UNO mengakibatkan kondisi kelas kurang kondusif, hal ini disebabkan karena siswa bersaing dengan teman sekelompoknya untuk menjadi pemenang.¹
- 3) **Manfaat Kartu UNO**

Manfaat kartu UNO ini adalah untuk media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan inovatif. Media pembelajaran kartu UNO tergolong dalam kriteria sangat baik. Salah satu ciri khas dalam permainan kartu UNO adalah mempunyai kartu simbol yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengatur strategi dan taktik permainan. Kartu UNO yang dimodifikasi merupakan media belajar berupa kartu UNO yang berisikan satu set kartu UNO, buku pedoman materi, petunjuk permainan, wadah media dan kunci jawaban. Kartu UNO menyajikan beberapa soal untuk dijawab oleh pemain.³⁵

b. Kartu Kuartet

³⁴ Dinar Anggraini, “Development Of Uno Bundo Card To Increase The Motivation And Social Studies Learning Achievement For Fourth Grade Sdn Bantulan,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, No. 8 (2019): 13–24.

³⁵ Rina Rahmawati, Muhammad Muttaqin, And Milla Listiawati, “Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 9, No. 2 (2019): 64–72.

1) Definisi Kartu Kuartet

Kartu kuartet didefinisikan sebagai pengelompokan empat kartu yang terbuat dari kertas tebal yang menyerupai tiket dan terdiri atas beberapa kartu bergambar serta terdapat tulisan yang menerangkan masing-masing kartu gambar. Setiap kartu dilengkapi dengan gambar dan penjelasan tertulis yang mendeskripsikan isi dari gambar tersebut. Informasi utama berupa tema dicetak di bagian atas kartu dengan ukuran huruf yang lebih besar dan tebal sebagai penanda. Sementara itu, subtema pada kartu kuartet terdiri dari empat kategori yang ditampilkan di bawah tema utama. Gambar dan uraian singkat yang menjelaskan subtema tersebut terletak di bagian paling bawah kartu, tepat di bawah tulisan subtema.¹

2) Kelebihan dan Kekurangan Kartu Kuartet

Adapun menurut Sunanah, dkk dalam penelitian Samsiyah, dkk menjelaskan mengenai kelebihan menggunakan media kartu kuartet menjadi media pembelajaran:³⁶

- a) Kartu kuartet ialah media visual berupa gambar yang mudah diakses siswa dan penggunaanya tidak menggunakan listrik.
- b) Kartu kuartet tidak membutuhkan alat pendukung yang lain.
- c) Kartu kuartet sangat sesuai dengan gaya belajar siswa Sekolah Dasar yaitu belajar selayaknya bermain.
- d) Kartu kuartet dapat dimainkan disegala tempat dan disetiap waktu dengan permainan yang menarik dan berisikan materi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari media kartu kuartet ini adalah:

- a) Penggunaannya kartu kuartet hanya bisa dimainkan melalui indra penglihatan saja.

³⁶ Siti Samsiyah, Hermansyah Hermansyah, and Arief Kuswidyanarko, “Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv,” *Jurnal Holistika* 5, no. 2 (2021): 119.

- b) Keterbatasan ukuran kartu kuartet terhadap penggunaan untuk kelompok-kelompok besar.

3) Manfaat Kartu Kuartet

Manfaat kartu Kuartet ini adalah dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena dilengkapi dengan gambar dan penjelasan yang menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.¹ Penggunaan kartu kuartet dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang bermain dan edukatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar secara aktif dan kolaboratif serta Kartu kuartet memfasilitasi interaksi sosial di antara siswa, yang membantu mengembangkan keterampilan sosial dan mengurangi kebosanan selama proses belajar.³⁷

4. Klasifikasi Makhluk Hidup

a. Definisi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi klasifikasi makhluk hidup dalam pelajaran IPA membahas cara pengelompokan makhluk hidup ke dalam kategori tertentu berdasarkan kesamaan ciri-ciri yang dimiliki. Materi ini termasuk ke dalam jenis pengetahuan faktual dan konseptual.¹ Studi tentang klasifikasi makhluk hidup telah menjadi fokus utama dalam bidang biologi sejak abad ke-18, ketika Carl Linnaeus memperkenalkan sistem klasifikasi binomial untuk memberikan nama ilmiah kepada spesies-spesies yang ditemuinya.³⁸ Materi klasifikasi makhluk hidup dibagi menjadi 5 Kingdom yaitu, Animalia (hewan), Fungi (jamur), Protista, Monera, dan Plantae (tumbuhan).

b. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

1) Makhluk Hidup atau Benda Mati

³⁷ Isnania, Narulita, and Rusdianto, “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa.”

³⁸ Zurriati and Farida Catur Wahyu Anggriyani, “Klasifikasi Makhluk Hidup,” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2024): 378–84.

Karakteristik makhluk hidup ada yang dapat dengan mudah diamati oleh kita dan ada yang memerlukan pengamatan secara mendetail. Beberapa karakteristik umum dari makhluk hidup adalah:¹

- a) Memiliki kemampuan untuk bergerak
- b) Tumbuh dan berkembang
- c) Memiliki kemampuan untuk bereproduksi
- d) Menanggapi rangsangan dari lingkungannya
- e) Mengambil dan menggunakan energy
- f) Memiliki kemampuan bernapas; menghasilkan limbah (ekskresi)
- g) Serta tubuh tersusun dari satu atau banyak sel.

Ciri-ciri kehidupan pada hewan umumnya dapat diamati secara langsung oleh manusia karena terlihat dengan jelas dalam aktivitasnya. Sementara itu, tumbuhan juga termasuk makhluk hidup, meskipun proses pergerakan dan pertumbuhannya berlangsung secara lambat sehingga sering kali tidak disadari. Suatu objek dapat dikategorikan sebagai makhluk hidup apabila memenuhi seluruh karakteristik dasar kehidupan secara menyeluruh.

2) Makhluk Hidup Beraneka Ragam

Untuk mengelompokkan makhluk hidup ke dalam suatu golongan atau unit yang biasa disebut takson dalam ilmu Biologi. Pengelompokan (klasifikasi) makhluk hidup dilakukan secara sistematis dan bertahap. Urutan tingkatan takson mulai dari yang tertinggi ke tingkat yang terendah, yaitu:³⁹

- a) *Kingdom* (bagi hewan) dan *regnum* (bagi tumbuhan)

Kingdom merupakan tingkatan takson tertinggi dengan jumlah anggota takson terbesar. Organisme di dunia dikelompokkan menjadi beberapa *kingdom* (kerajaan), yaitu *kingdom Monera* (organisme tanpa membran inti sel), *kingdom Protista* (organisme yang memiliki jaringan sederhana),

³⁹ Inabuy Et Al., *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

kingdom Fungi (jamur), *kingdom Plantae* (tumbuhan) dan *kingdom Animalia* (hewan).

- b) *Filum* (bagi hewan) dan *divisi* (bagi tumbuhan)

Filum merupakan tingkatan takson di bawah kingdom. Misalnya, *Kingdom Plantae* terdiri atas tiga divisi yaitu *Bryophyta* (lumut), *Pteridophyta* (paku) dan *Spermatophyta* (tumbuhan berbiji).

- c) Anggota takson

Takson pada setiap kelas dibagi menjadi beberapa ordo (bangsa) berdasarkan persamaan ciri-ciri yang lebih spesifik. Nama ordo pada tumbuhan biasanya menggunakan akhiran *-ales*. Sebagai contoh, *Magnoliopsida* (dikotil) memiliki ordo *Solanales*, *Cucurbitales* dan *Malvales*.

- d) Spesies

Spesies adalah takson yang paling rendah dan paling banyak memiliki persamaan. Suatu organisme dikatakan satu spesies dengan organisme lainnya jika dikawinkan dapat menghasilkan keturunan yang fertil.

3) Klasifikasi Makhluk Hidup Lima Kingdom

Menurut Victorianini Inabuy, dkk dalam penelitian Indriyani, dkk Makhluk hidup dikelompokkan menjadi lima *kingdom* yaitu *kingdom Monera* (organisme tanpa membran inti sel), *kingdom Protista* (organisme yang memiliki jaringan sederhana), *kingdom Fungi* (jamur), *kingdom Plantae* (tumbuhan) dan *kingdom Animalia* (hewan).¹

- a) *Kingdom Monera*

Monera adalah *Kingdom* makhluk hidup yang tidak memiliki membran inti, biasanya disebut organisme prokariot. Meskipun tidak memiliki membran

inti, kelompok monera memiliki bahan inti, seperti asam inti, sitoplasma, dan membran sel.⁴⁰

b) *Kingdom Protista*

Kingdom Protista merupakan kelompok organisme eukariotik pertama yang paling sederhana. Sebagai organisme eukariotik, Protista memiliki membran inti sel yang membungkus materi genetiknya.

c) *Kingdom Fungi*

Kingdom Fungi adalah kelompok makhluk hidup yang mendapatkan nutrisinya dengan cara menguraikan bahan organik dari organisme yang sudah mati. Organisme ini tidak memiliki klorofil dan umumnya hidup di lingkungan yang lembap. Jamur berperan dalam proses dekomposisi dengan mengubah senyawa organik menjadi bentuk anorganik.

d) *Kingdom Plantae*

Organisme yang termasuk dalam kingdom Plantae memiliki sel eukariotik dengan dinding sel serta mengandung kloroplas. Jaringan pada tumbuhan ini sudah mengalami diferensiasi dan membentuk organ-organ seperti akar, batang, dan daun. Kingdom Plantae, yang umum dikenal sebagai tumbuhan, berfungsi sebagai produsen dalam ekosistem.

e) *Kingdom Animalia*

Organisme yang termasuk dalam kingdom Animalia memiliki sel eukariotik, tidak memiliki dinding sel, dan terdiri dari banyak sel (multiseluler). Mereka bersifat heterotrof, artinya memperoleh nutrisi dari organisme lain, dan umumnya memiliki kemampuan untuk bergerak secara aktif. Kingdom Animalia, yang sering disebut sebagai kerajaan hewan, bergantung pada organisme lain sebagai sumber makanannya.¹

c. Tujuan klasifikasi Makhluk Hidup

⁴⁰ Ramlawati Et Al., *Mata Pelajaran Ipa* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017).

Menurut Ramlawati, dkk Tujuan mengklasifikasikan makhluk hidup adalah untuk mempermudah mengenali, membandingkan, dan mempelajari makhluk hidup. Tujuan khusus/lain klasifikasi makhluk hidup adalah sebagai berikut:⁴¹

- 1) Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang dimiliki.
- 2) Mendeskripsikan ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis yang lain.
- 3) Mengetahui hubungan kekerabatan antar makhluk hidup
- 4) Memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya.

d. Manfaat Klasifikasi Makhluk Hidup

Menurut Luh Made Suastikarani manfaat klasifikasi makhluk hidup adalah, sebagai berikut:¹

- 1) Memudahkan kita dalam mempelajari makhluk hidup yang sangat beraneka ragam.
- 2) Mengetahui hubungan kekerabatan antara makhluk hidup satu dengan yang lain Indonesia menjadi nikmat yang telah diberikan.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu gambaran yang menjelaskan hubungan antara konsep-konsep atau variabel yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam kerangka konseptual, peneliti mengidentifikasi dan menghubungkan berbagai variabel yang relevan dengan topik penelitian, serta menyusun hubungan antara variabel-variabel tersebut untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai topik yang diteliti. Agar tidak terjadi kesalahpahaman terkait judul penelitian “Pengembangan Media Kartu “KUNIPA” Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP” perlu dilakukan pembatasan pada unsur-unsur utama yang

⁴¹ Ramlawati Et Al., *Mata Pelajaran Ipa*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017).

terkandung dalam judul tersebut. Pembatasan ini bertujuan untuk membuat pembahasan lebih terarah dan spesifik. Oleh karena itu, peneliti akan memberikan penjelasan singkat mengenai pembahasan yang tercakup dalam judul tersebut, yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran dapat berbentuk fisik maupun digital, seperti buku, gambar, video, audio, perangkat lunak, dan lain-lain.. Media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jemu dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran

2. Kartu KUNIPA

Kartu KUNIPA atau disebut sebagai Kartu Kuartet UNO Ilmu Pengetahuan Alam (KUNIPA) merupakan media pembelajaran berbasis kartu yang dirancang dan dimodifikasi dengan menggabungkan permainan kartu UNO dan permainan kartu Kuartet. Penggabungan kartu kuartet dengan kartu action dari UNO dalam media pembelajaran KUNIPA dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan tetap bermuatan edukatif. Kartu kuartet sendiri merupakan media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran karena melibatkan siswa dalam kegiatan yang menuntut pemahaman, pengelompokan informasi, serta kerja sama dalam kelompok. Setiap kartu kuartet memuat gambar dan deskripsi materi, sehingga siswa dapat belajar secara berulang-ulang melalui permainan tanpa harus merasa terpaksa menghafal.

Sementara itu, kartu action dari UNO, seperti kartu +2, skip, reverse, dan wild, menambahkan unsur permainan yang dinamis dan tak terduga. Kartu-kartu

ini membuat jalannya permainan menjadi lebih menarik dan kompetitif, sehingga mampu menjaga fokus dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Unsur kejutan dan strategi yang muncul dari kartu action mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengambil keputusan cepat, serta berinteraksi secara aktif dengan teman-temannya. Dengan menggabungkan kedua jenis kartu ini, KUNIPA tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara visual dan textual, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui interaksi yang seru dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya memahami isi materi, tetapi juga belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing secara sehat. Pembelajaran pun terasa lebih hidup, tidak monoton, dan lebih mudah diingat karena terjadi secara alami melalui pengalaman bermain. Penggunaan media gabungan ini juga praktis karena mudah dibawa, mudah dibuat, mudah dalam penyajian, mudah disimpan, cocok digunakan untuk kelompok besar dan kecil, dapat melibatkan semua peserta didik dalam penyajiannya, dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antar peserta didik, merangsang kemampuan berpikir peserta didik, dan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kombinasi ini menjadikan KUNIPA sebagai media pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga sosial dan emosional peserta didik dalam proses belajar.

3. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya dalam cabang biologi. Materi klasifikasi makhluk hidup dibagi menjadi lima kingdom atau kerajaan utama, yang menjadi dasar dalam sistem klasifikasi modern. Kelima kingdom tersebut adalah Animalia (kelompok hewan), Plantae (kelompok tumbuhan), Fungi (kelompok jamur), Protista (organisme uniseluler eukariotik), dan Monera (organisme prokariotik, termasuk bakteri dan alga biru-hijau). Materi klasifikasi makhluk hidup sering dianggap sulit dipahami oleh peserta didik karena terdapat

istilah-istilah ilmiah yang sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media kartu KUNIPA, menjadi sangat penting untuk membantu pemahaman peserta didik. Dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif, kartu KUNIPA dapat digunakan untuk menyajikan informasi tentang berbagai kelompok makhluk hidup secara visual dan interaktif. Melalui kartu-kartu yang memuat gambar, nama, dan ciri-ciri khas dari setiap kelompok makhluk hidup, peserta didik dapat dengan mudah mengelompokkan dan membandingkan karakteristik makhluk hidup. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik memahami sistem klasifikasi, perbedaan antar kelompok makhluk hidup, serta hubungan kekerabatan antar spesies dengan cara yang lebih menyenangkan.

D. Kerangka Pikir

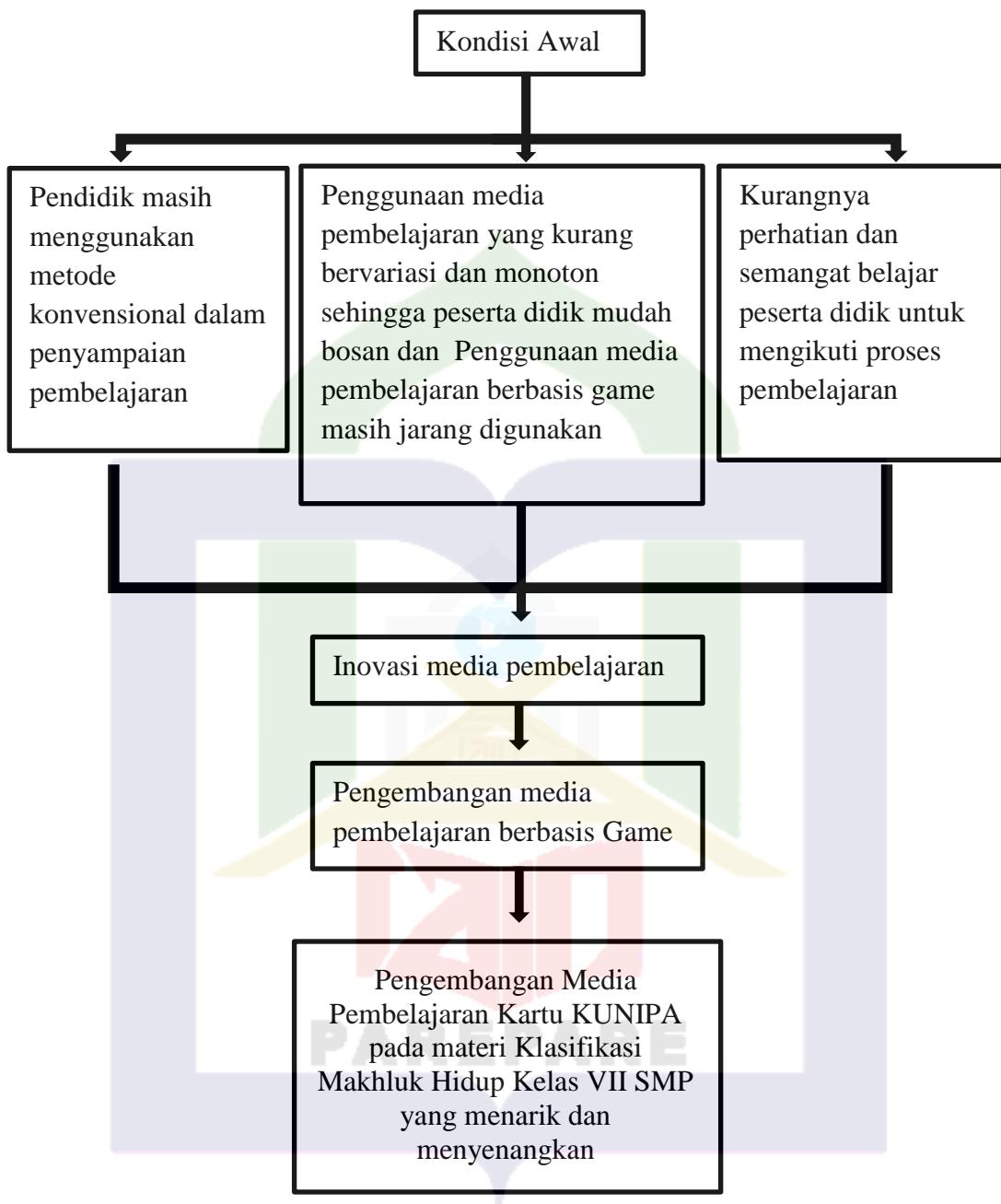
Kerangka pikir merupakan penggambaran tentang pola hubungan atau keterkaitan antara konsep-konsep secara logis yang menggambarkan fokus penelitian secara utuh. Kerangka pikir umumnya berbentuk skema, bagan, atau diagram yang bertujuan untuk memudahkan dalam memahami konsep penelitian yang akan dilakukan.⁴² Kerangka pikir biasa disebut sebagai kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.¹

Kondisi awal disekolah SMP 1 Mattirobulu pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam penyampaian pembelajaran, yang seringkali cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan tidak bervariasi membuat peserta didik mudah merasa bosan, sehingga dapat mengurangi semangat dan perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game

⁴² Fikri, et al., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Parepare* (Parepare: Iain Parepare Nusantara Press, 2023).

yang masih jarang diterapkan juga menjadi faktor yang membatasi terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis game. Salah satu media pembelajaran berbasis game yang bisa dikembangkan adalah *Media Pembelajaran Kartu KUNIPA* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk kelas VII SMP. Pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan menggunakan Kartu KUNIPA, peserta didik dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih visual dan kontekstual, yang dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang terkadang sulit dijelaskan dengan metode konvensional.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* terdiri atas lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.⁴³ Model pengembangan ini dipilih karena adanya evaluasi di setiap langkah tahapan sehingga dapat mengurangi tingkat kesalahan atau kekurangan produk yang dikembangkan.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kartu “KUNIPA” pada materi klasifikasi makhluk hidup ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mattirobulu kelas VII.6 yang berjumlah 28 siswa karena merupakan kelompok yang sedang mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup, yang menjadi fokus dalam pengembangan media ini.

C. Lokasi dan waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi atau tempat yang akan diteliti oleh peneliti adalah salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Pinrang yaitu SMPN 1 Mattirobulu, Kelurahan Padaidi, Kecamatan Mattirobulu, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, yang merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang memiliki jumlah siswa dan tenaga pendidik cukup untuk mengkaji pembelajaran IPA, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan kondisi pembelajaran pada jenjang SMP di wilayah tersebut dan memudahkan peneliti melakukan pengumpulan data secara efektif serta berkelanjutan.

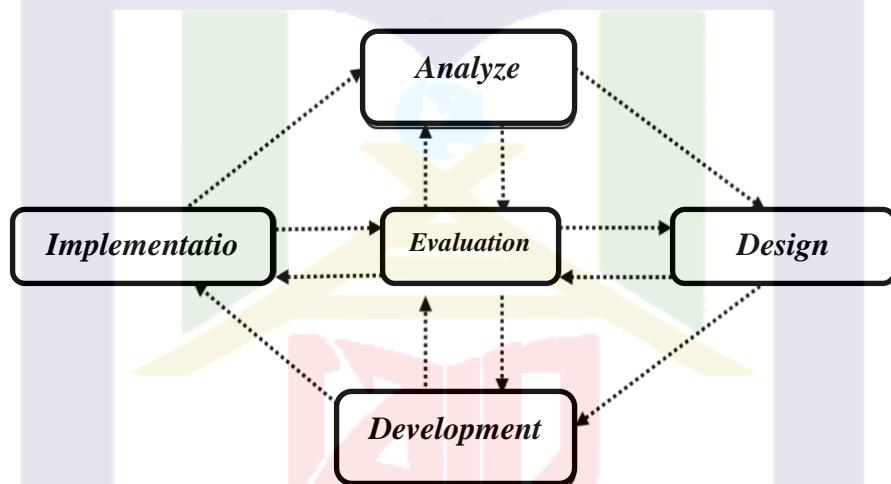
⁴³ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The Addie Approach* (London: Springer Science Business Media, 2009).

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan secara bertahap dalam kurung waktu 5 bulan dimulai sejak September 2024 hingga Januari 2025 untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data yang diperlukan dan sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti. Adapun waktu penelitian kurang lebih 3 bulan setelah seminar proposal terhitung Maret 2025 - Mei 2025

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan yang dapat disajikan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE¹

Adapun prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analyze)

Tahap pertama adalah analisis dimana pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan solusi yang tepat untuk kebutuhan peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk memahami masalah yang ada, mengenali kebutuhan belajar, serta

mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi saat ini dan kondisi yang diinginkan. Dalam hal ini peneliti melakukan beberapa hal, seperti:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memahami berbagai tantangan dan hambatan yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Wawancara dengan guru dilakukan sebagai metode utama pengumpulan informasi terkait kesulitan yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran, keterbatasan bahan ajar, kurangnya media atau alat peraga, hingga ketidakpastian dalam memilih metode pembelajaran yang tepat.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi wawancara kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	No.Item
Kurikulum pembelajaran IPA	Kurikulum yang digunakan saat ini	1
Strategi dan media pembelajaran	Metode mengajar, penggunaan sumber dan media visual	2,3
Kesulitan belajar siswa	Masalah umum yang dihadapi siswa, materi yang sulit	4,5,10
Penggunaan dan efektivitas media game	Pengalaman guru menggunakan game, respons siswa	6,7,9
Faktor eksternal dalam pembelajaran IPA	Pengaruh lingkungan belajar dan dukungan orang tua	8
Jumlah		10

Sumber: Zamsiswaya, et al., dengan modifikasi.⁴⁴

⁴⁴ Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, “Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024).

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dialami oleh siswa selama proses pembelajaran, sehingga media ajar yang disusun dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata mereka. Dalam pelaksanaannya, pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket peneliti dapat menggali informasi secara lebih mendalam mengenai hambatan yang dirasakan siswa, baik dalam memahami materi pelajaran maupun dalam menggunakan bahan ajar yang tersedia.

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen kebutuhan peserta didik

Aspek	Indikator	No Item
Kesulitan Belajar IPA	Saya merasa kesulitan memahami materi IPA	1,2,3,4
Kebutuhan Media Visual	Saya lebih mudah memahami IPA jika menggunakan media visual atau alat peraga.	5,13
Harapan terhadap Media Interaktif	Saya ingin guru menggunakan media interaktif dan kegiatan praktikum di kelas.	8,10,12
Kebutuhan Media Non-digital	Saya membutuhkan media pembelajaran IPA yang bisa digunakan tanpa HP	6
Motivasi Belajar & Metode Ceramah	Saya merasa kurang termotivasi jika belajar IPA hanya dengan ceramah atau buku teks.	7,9,11
Jumlah		13

Sumber: Zamsiswaya, et al., dengan modifikasi.¹

c. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa merupakan suatu tahapan yang dilakukan untuk mengumpulkan dan mengkaji informasi yang berkaitan dengan kondisi peserta didik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memahami berbagai aspek penting yang memengaruhi proses belajar, seperti kebutuhan belajar, kemampuan awal, minat, serta gaya belajar yang dimiliki siswa. Dalam pelaksanaannya, data diperoleh melalui penyebaran angket yang dirancang khusus untuk mengidentifikasi karakteristik siswa.. Hasil dari analisis ini menjadi dasar penting dalam merancang bahan ajar yang menyesuaikan diri dengan kondisi dan keragaman peserta didik.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen karakteristik peserta didik

Aspek	Indikator	No Item
Ketertarikan terhadap media	Siswa merasa senang dan tertarik pada media	1,2
Penggunaan Smartphone	Ketersediaan Smartphone	3,4
Gaya Belajar	Gambar, alat peraga, atau permainan membantu saya memahami isi pelajaran.	5,6,7,8
Hubungan Sosial dan Emosional	Kemampuan untuk dapat berinteraksi dengan teman sebaya	9,10
Jumlah		10

Sumber: Zamsiswaya, et al., dengan modifikasi.⁴⁵

2. Desain (*Design*)

Tahap yang kedua adalah desain atau perancangan produk, fokus desain adalah media pembelajar kartu KUNIPA yang dirancang untuk membantu peserta

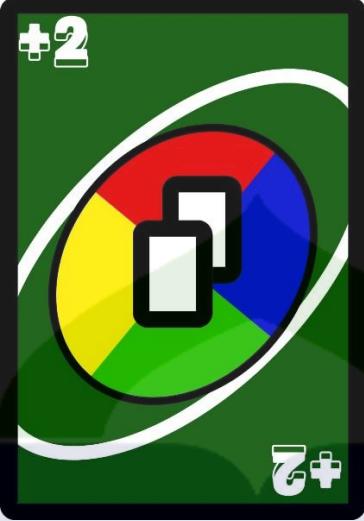
⁴⁵ Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, “Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024)

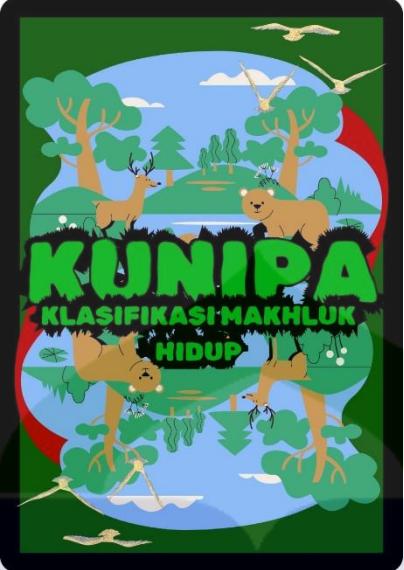
didik memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Perancangan desain media pembelajaran dimulai dengan merancang desain produk yang sesuai subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dengan menggunakan bantuan aplikasi canva premium. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamphlet, grafik, spanduk, kartu, undangan, edit foto dan cover *facebook*.¹ Aplikasi canva menyiapkan berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat digunakan untuk kegiatan mendesain media yang menarik. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti memilih menggunakan canva premium dalam merancang media pembelajaran kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup. Dimana aturan permainan, kartu master, kartu soal, kartu materi, kartu kunci jawaban dan kartu *action* dalam media pembelajaran kartu KUNIPA akan di desain di canva premium. Kartu ini akan didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 5,5 cm. Adapun format awal komponen dari Media Kartu KUNIPA dapat dilihat di *Storyboard* pada tabel 3.4

Tabel 3.4. Format Desain *Storyboard* Kartu KUNIPA

No	Jenis Kartu	Gambar	Keterangan
1.	Kartu Aturan Permainan	 <p>1. Pemain terdiri atas 2-3 pemain. Kemudian lantai menunjukkan permula pertama maka para pemain melakukan hompimping. 2. Pemain yang mendapat kesempatan pertama bergerak untuk mengacak kartu dan memperbaiki posisi permukaan. 3. Setiap pemain mendapatkan 5 Kartu secara acak, dan setiap kartu diberikan sebagai kartu senjata. 4. Pemain yang mendapat giliran pertama meminta kartu dengan menyebutkan tema yang di inginkan. 5. Jika ada pemain yang memiliki tema yang sama, maka harus mengambil 'ya saya punya' 6. Selanjutnya pemain yang diberikan kepada pemain yang memiliki, pemain yang memiliki kartu harus menuliskan setelahnya kartu tersebut yang diperlukan oleh pemain lain. Apabila teman yang sama maka pemain yang memiliki kartu tersebut harus membaca kartu yang ada dalam posisi berulang yang sesuai dengan kartu tersebut dimiliki oleh pemain pertama. 7. Jika pemain yang memiliki kartu banar dalam menuliskan setiap yang dimiliki pemain lain, maka kartu tersebut menjadi milik pemain yang dimiliki.</p> <p>8. Jika siapa yang memiliki kartu sabit dalam posisi berulang yang dimiliki oleh pemain lain, maka ia harus mengambil 1 kartu sisanya yang diberikan di tengah permulaan. 9. Kemudian berputar ke arah kiri, siswa lain akan mendapat giliran meminta kartu dengan tema yang ditugaskan. 10. Jika seorang sudah mengambil 5 kartu dengan 1 tema yang sama, maka dia mendapat 1 poin dan mendapatkan 1 poin tambahan jika dia yang salah dikumpulkan. 11. Apabila siapa memiliki kartu simbol seperti +2, +1 maka dia memiliki kesempatan untuk meminta kartu dua kali atau satu kali ke pemain lainnya. 12. Apabila siapa memiliki kartu Block maka ketika siapa mendapat kartu yang sama, maka ketika selanjutnya tidak dapat turun. 13. Apabila siapa memiliki kartu Reserve maka dia memiliki kesempatan untuk meminta balikkan arah permulaan. 14. Permainan berakhir ketika seorang siswa telah kehabisan kartu dan tidak ada kartu osa di tangan siapa yang masih lagi berpaling banyak mengumpulkan poin maka akan dinyatakan sebagai pemenang</p>	Kartu ini berisi langkah-langkah cara penggunaan dan aturan –aturan yang berlaku pada media pembelajaran Kartu KUNIPA
No	Jenis Kartu	Gambar	Keterangan

No	Jenis Kartu	Gambar	Keterangan
2.	Kartu Materi		Kartu materi merupakan kartu yang berisi materi sesuai dengan Kompetensi dasar (KD) yang berlaku
3.	Kartu Reserve		Reverse kartu merupakan Kartu yang digunakan untuk memutar balikkan arah permainan
4.	Kartu Plus 1		Plus 1 kartu merupakan kartu yang apabila dimainkan maka pemain yang memiliki kartu tersebut dapat bertanya kembali ke pemain yang lainya

No	Jenis Kartu	Gambar	Keterangan
5.	Kartu Plus 2		<i>Plus 2</i> kartu merupakan kartu yang apabila dimainkan maka pemain yang memiliki kartu tersebut dapat bertanya kembali ke pemain yang lainnya
6.	Kartu Block		<i>Block</i> kartu merupakan kartu yang dapat menghentikan giliran pemain selanjutnya sehingga pemain tersebut tidak dapat menurunkan kartu nya dan digantikan oleh pemain selanjutnya

7.	Sampul belakang		Tampilan belakang setiap kartu KUNIPA
8.	Kotak Kartu		Desain kotak kartu KUNIPA

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap yang ketiga adalah tahap pengembangan, yang mencakup pembuatan media pembelajaran secara menyeluruh. Pada tahap ini, produk media akan dinilai melalui proses validasi oleh para ahli. Dimana dalam proses validasi melibatkan dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru mata pelajaran IPA sebagai validator yang mewakili pengguna kartu KUNIPA. Setelah menerima penilaian dari para ahli,

komentar dan saran dari para validator akan dijadikan bahan acuan untuk merevisi, memperbaiki, dan menyempurnakan produk yang telah dibuat.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap yang keempat adalah tahap implementasi, dimana produk yang telah dirancang akan diuji coba dalam proses pembelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Mattirobulu dengan materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan produk untuk melihat apakah produk tersebut mudah digunakan, fungsional, dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Untuk mengetahui kepraktisan produk dilakukan dengan melihat respon guru dan respon peserta didik terhadap produk. Kemudian dilakukan uji keefektifan produk yang dilakukan dengan melihat hasil belajar peserta didik terhadap produk dengan melakukan tes berupa *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu KUNIPA dan *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran kartu KUNIPA.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, dimana Pada tahap Evaluasi disini meliputi *evaluasi formatif* dan *efaluasi sumatif*. *Evaluasi formatif* dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan pengembangan produk yang digunakan untuk penyempurnaan agar mengurangi dan meminimalkan kemungkinan kesalahan dalam proses pengembangan. Sementara itu, *evaluasi sumatif* dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruh produk Kartu KUNIPA yang dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas.

E. Responden

Responden adalah individu yang memberikan tanggapan atau informasi dalam penelitian, sesuai dengan /pernyataan atau pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dan Responden harus mengerti dengan topik yang dibicarakan oleh peneliti serta

Pernyataan responden harus benar dan dapat dipercaya.⁴⁶ Dalam penelitian pengembangan ini ada beberapa responden yang dilibatkan yaitu :

1. Ahli materi

Ahli materi adalah seorang profesional yang memberikan penilaian terkait dengan materi yang disajikan dalam kartu KUNIPA pada topik klasifikasi makhluk hidup. Dalam penelitian ini, ahli materi yang terlibat adalah guru IPA dari SMP Negeri 1 Mattirobulu dan dosen IPA dari Program Studi Tadris IPA IAIN Parepare.

2. Ahli Media

Ahli media adalah seorang yang memberikan penilaian terkait sejauh mana kelayakan media Kartu KUNIPA yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, ahli media yang terlibat adalah dosen yang memiliki keahlian di bidang media dari IAIN Parepare. Kriteria untuk menjadi ahli media adalah memiliki pengalaman dalam membuat atau memahami media, serta mampu memberikan penilaian, umpan balik, kritik, dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

3. Pengguna

Pengguna dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Mattirobulu yang menggunakan Kartu KUNIPA yang telah dikembangkan. Diharapkan, keterlibatan siswa akan menghasilkan umpan balik yang berguna untuk meningkatkan kualitas Kartu KUNIPA. Melalui partisipasi mereka, diharapkan dapat diperoleh masukan yang membuat modul tersebut menjadi lebih baik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket, tes dan dokumentasi.

1. Angket

⁴⁶ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, Ed. Try Koryati (Medan: Penerbit Kbm Indonesia, 2022).

Angket merupakan salah satu metode pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi atau opini tentang topik tertentu.¹ Pada penelitian ini, angket kebutuhan dan karakteristik peserta didik diberikan kepada peserta didik untuk dilakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik serta karakteristik peserta didik dan memberikan angket respon peserta didik dan guru unruk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis kartu KUNIPA.

2. Tes

Teknik pengumpulan data berupa tes terbagi atas dua tahapan yaitu *pre-test* untuk mengukur kondisi awal pengetahuan peserta didik sebelum adanya penerapan media kartu KUNIPA, dan *post-test* mengukur perubahan atau hasil setelah adanya penerapan media pembelajaran kartu KUNIPA. Pembandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai efektivitas dari media kartu KUNIPA.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber yang sudah ada atau terdokumentasi sebelumnya.⁴⁷ Tujuan teknik ini adalah untuk mengumpulkan data yang sudah ada dalam bentuk dokumen atau arsip yang relevan dengan topik penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau social yang diamati.¹ Jenis-jenis instrumen yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan data dalam penelitian ini:

1. Instrumen validasi

Instrumen ini berupa lembar validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kevalidan media pembelajaran, yakni lembar validasi media pembelajaran serta instrumen berupa

⁴⁷ Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan."

angket agar dapat mengetahui respon siswa terhadap kartu KUNIPA yang dikembangkan. Berikut adalah jenis-jenis instrumen yang disesuaikan dengan jenis data yang diperlukan dalam penelitian, yang dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Lembar validasi ahli materi

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian media Permainan Kartu KUNIPA untuk Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Item
Pembelajaran kurikulum	Kesesuai materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.	1, 2, 3
	Kesesuaian materi dengan pembelajaran IPA	4,5,6
Penyajian Materi	Materi dikemas dengan menarik dan jelas	7,8
	Ilustrasi gambar yang sesuai dan desain	9,10
	Penggunaan jenis huruf yang jelas dan mudah dibaca	11
	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan jelas	12,13
Kelengkapan Materi	Materi yang disampaikan lengkap dan telah tersusun teratur	14,15
	Istilah dan definisi yang digunakan sudah tepat secara ilmiah	16,17
Bahasa	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	18,19,20
Jumlah		20

Sumber: Lutfiyatul Kamalia & Heru Subrata dengan modifikasi.⁴⁸

⁴⁸ Lutfiyatul Kamalia and Heru Subrata, “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis SANDHANGAN SWARA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *JPGSD* 10, no. 5 (2022): 1127–36. *JPGSD* (2022).

b. Lembar validasi ahli Media

Tabel 3.6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian media Permainan Kartu KUNIPA untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	No Item
Bentuk dan Tampilan	Bentuk ukuran dan warna yang menarik	1, 2,3,4
	Kesesuaian gambar, istilah dan susunan materi lengkap	5,6,7
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	8,9,10
Kelayakan Penggunaan Media	Tingkat keawetan media	11
	Kemudahan penggunaan	12,13,14,15
Manfaat Media	Mempermudah pembelajaran	16, 17
	Membuat peserta didik aktif belajar	18,19,20
Jumlah		20

Sumber: Lutfiyatul Kamalia & Heru Subrata dengan modifikasi.¹

2. Instrumen kepraktisan

Instrumen ini berupa pemberian angket respon dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kepraktisan penggunaan media pembelajaran kartu KUNIPA dalam materi klasifikasi makhluk hidup. Angket ini diberikan kepada guru dan peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media tersebut selesai. Berikut instrumen kepraktisan media yang digunakan :

a. Lembar penilaian respon guru

Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian media Permainan Kartu KUNIPA untuk Ahli Guru

Aspek	Indikator	No Item
Pembelajaran kurikulum	Kesesuai materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan (TP) pada Kurikulum Merdeka.	1, 2
Kelengkapan Materi	Kesesuaian materi dengan topik dan sub topik	3,4,5,6
Kelayakan Pengguna	Tingkat keawetan media	7,8
	Media dapat digunakan dengan mudah	9,10,11
Bentuk dan Tampilan Media	Bentuk dan warna yang menarik	12,13
	Kesesuaian gambar dan materi	14,15
	Kesesuaian ukuran, huruf dan istilah	16,17,18
Bahasa	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	19,20
Manfaat Media	Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru dan Peserta didik aktif belajar sambil bermain	21,22,23,24
	Membantu daya ingat terhadap materi	25
Jumlah		25

Sumber: Ilyas Ismail at al dengan modifikasi.⁴⁹

b. Lembar penilaian respon siswa

⁴⁹ Ismail, Ilyas, Ainul Uyuni Taufiq, and Ummul Hasanah. "Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi." *Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2020): 236.

Tabel 3.8. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian media Permainan Kartu KUNIPA untuk Siswa

Aspek	Indikator	No Item
Penyajian Materi	Kesesuaian materi	1, 2
	Kemudahan untuk dipahami	3,4,5
Bentuk dan Tampilan Media	Bentuk dan warna yang menarik	6,7
	Kesesuaian ukuran, huruf dan istilah	8, 9,10
Kualitas Media	Kemudahan penggunaan	11, 12, 13
Bahasa	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	14, 15
Manfaat Media	Konsep belajar sambil bermain	16
	Peserta didik aktif belajar sambil bermain	17, 18, 19
	Membantu daya ingat terhadap materi	20
Jumlah		20

Sumber: Ilyas Ismail at al dengan modifikasi.¹

3. Instrumen keefektifan

Dalam proses mengetahui tingkat keefektifan produk Kartu KUNIPA yang dikembangkan melalui dengan melihat hasil belajar siswa . Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test yang dibuat disesuaikan dengan materi yang terdapat dalam kartu KUNIPA pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen *PreTest* dan *PostTest*

No	Indikator Soal	No butir soal	Bentuk soal
1.	Memahami definisi klasifikasi makhluk hidup	1	PG
2.	Memahami manfaat dan tujuan klasifikasi makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari	2,3	PG
3.	Mengidentifikasi karakteristik makhluk hidup	4,5,6,7	PG
4.	Mengidentifikasi contoh makhluk hidup dan benda mati	8,9	PG
5.	Menyebutkan tingkatan klasifikasi makhluk hidup	10,11,12	PG
6.	Mengidentifikasi ciri-ciri utama yang membedakan setiap kerajaan makhluk hidup	13,14,15,16	PG
7.	Menyebutkan contoh peranan makhluk hidup yang termasuk dalam setiap kingdom.	17,18,19,20	PG
Jumlah		20	

Sumber: Sekolah SMP Negeri 1 Mattirobulu

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah metode atau cara yang dilakukan dalam proses mencari dan menyusun secara sistematis data dan data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.⁵⁰

⁵⁰ Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

1. Analisis Data Kevalidan

Analisis kevalidan produk dapat diperoleh dari analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

a. Analisis dekriptif kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menilai tingkat kevalidan produk. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dengan menghitung persentase kevalidan produk tersebut.¹

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase tiap kriteria

x = Skor tiap kriteria

x_{max} = Skor maksimal tiap kriteria

Hasil persentase produk kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 3.10. Kriteria kevalidan produk ⁵¹

No	Skor	Kategori	Keterangan
1.	85,01 – 100	Sangat valid	Bisa digunakan tanpa revisi
2.	70,01 - 85,00	Valid	Bisa digunakan dengan adanya revisi kecil
3.	50,01 – 70,00	Kurang valid	Disarankan untuk tidak digunakan karena perlu revisi besar
4.	01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak bisa digunakan karena perlu revisi total

b. Analisis dekriptif kualitatif

⁵¹ Novita Trisuci Sihotang, Hasratuddin, And Yumiati, "Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Missouri Mathematics Project Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Siswa Sd," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, No. 02 (2023).

Analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini berupa kritik, saran dan komentar perbaikan dari para ahli. Kemudian hasil dari kritik dan saran digunakan sebagai perbaikan produk yang berupa media pembelajaran berbasis kartu KUNIAP.

2. Analisis Data Kepraktisan

Data tentang respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran kartu uno menggunakan skala *likert*.¹ Skala *likert* terdiri dari 5 jawaban. Hasil skor dari angket respon dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = nN \times 100\%$$

Keterangan:

RS = Persentase respon peserta didik/ Guru setiap indikator

n = Jumlah skor perolehan peserta didik/Guru untuk setiap indikator

N = Jumlah skor total untuk setiap indikator

Data hasil angket respon peserta didik dan respon guru dianalisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif dengan ketentuan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.11. Nilai Skala *Likert*.⁵²

Skala	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan criteria pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.12. Kriteria Kepraktisan.¹

⁵² Kamalia and Subrata, "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhang Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

No	Skor	Kategori	Keterangan
1.	81,00 – 100	Sangat praktis	Bisa digunakan tanpa revisi
2.	61,00 - 80,00	Praktis	Bisa digunakan dengan adanya revisi kecil
3.	41,00 – 60,00	Cukup praktis	Disarankan untuk tidak digunakan
4.	21,00 – 40,00	Tidak praktis	Tidak bisa digunakan
5.	00,00 – 20,00	Sangat tidak praktis	Tidak bisa digunakan

3. Analisis Data Keefektifan

Keefektifan bahan ajar yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre test dan Post test*.⁵³

Uji *gain* atau *N-Gain* dilakukan untuk melihat bagaimana kategori peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis kartu KUNIPA materi klasifikasi makhluk hidup. Metode N-Gain ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik sehingga hasilnya dapat menggambarkan secara kuantitatif sejauh mana materi pelajaran telah dikuasai, serta dapat memberikan wawasan yang mendalam kepada guru mengenai efektivitas suatu metode pengajaran yang diberikan.¹

Adapun rumus yang digunakan untuk melihat gain yaitu: $gain = (\text{nilai posttest}) - (\text{nilai pretest})$ ⁵⁴

⁵³ Purwanti And Trimulyono, “Pengembangan Media Kanobi (Kartu Uno Biologi) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Peserta Didik Kelas Xi Sma Pada Materi Sel.”

⁵⁴ Rahmawati, Muttaqin, And Listiawati, “Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.”

Untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis kartu KUNIPA materi klasifikasi makhluk hidup berdasarkan kriteria *N-Gain* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13. Kriteria *N-Gain*¹

N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Tabel. 3.14. Kriteria tingkat keefektifan Media⁵⁵

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1.	90-100	Sangat efektif
2.	80-89	Efektif
3.	65-79	Cukup efektif
4.	55-64	Kurang efektif
5.	0-54	Tidak efektif

⁵⁵ Julsyam Fitra and Hasan Maksum, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian terkait pengembangan kartu KUNIPA (Kuartet UNO Ilmu Pengetahuan Alam) Pada materi klasifikasi makhluk hidup telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mattirobulu pada tanggal 19 Mei 2025. Pengembangan Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yang meliputi tahap *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun pengaplikasian ADDIE dalam pengembangan produk ini sebagai berikut.

1. Tahap *Analyse* (*Analisis*)

a. Analisis Kebutuhan Pendidik

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang diperoleh pada observasi yang dilakukan dilingkungan kelas serta wawancara dengan pendidik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Negeri 1 Mattirobulu, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep klasifikasi makhluk hidup. Kesulitan tersebut umumnya muncul ketika peserta didik diminta untuk mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tertentu yang menjadi dasar pengelompokan. Pendidik menyampaikan bahwa hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mendukung dan memfasilitasi proses pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi klasifikasi makhluk hidup secara menyeluruh.

Pendidik juga mengungkapkan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi yang menimbulkan tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh terdapat materi yang menuntut peserta didik untuk memahami berbagai tingkatan taksonomi, seperti kingdom, filum, kelas, ordo, famili, genus, hingga spesies. Materi tersebut mengandung banyak istilah ilmiah yang belum familiar bagi peserta didik, sehingga menyulitkan mereka dalam memahami dan mengingat konsep yang disampaikan.

Keterbatasan media pembelajaran yang mampu menggambarkan objek klasifikasi turut menjadi kendala dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik serta gaya belajar peserta didik, sehingga mengakibatkan rendahnya semangat belajar dan minat belajar. Kondisi ini seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kurang aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama pendidik mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Mattirobulu.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan melalui penyebaran instrumen angket kepada siswa kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Mattirobulu, yang terdiri dari 25 peserta didik. Dari hasil pengisian angket tersebut didapatkan beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu sebagian besar peserta didik, yaitu sekitar 76%, mengaku mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional atau ceramah. Selain itu mayoritas peserta didik yaitu sekitar 68% sulit memahami materi klasifikasi makhluk hidup karena terdapat nama-nama dan Istilah ilmiah yang ada pada materi IPA dapat dilihat dari analisis kebutuhan peserta didik yaitu 76% peserta didik kesulitan memahami istilah ilmiah dan sulit membedakan ciri-ciri makhluk hidup pada setiap kingdom (Monera, Protista, Fungi, Plantae, Animalia) dapat dilihat dari analisis kebutuhan peserta didik sekitar 72% merasa kesulitan untuk membedakan ciri-ciri makhluk hidup. Sebanyak 88% peserta didik merasa lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dilengkapi dengan alat

peraga atau media gambar, dan 92% siswa mengharapkan pendidik menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, motivasi belajar peserta didik juga menjadi perhatian, di mana 68% peserta didik mengaku kurang termotivasi jika pembelajaran tidak menggunakan media yang menarik dan variatif. Namun demikian, hanya sekitar 60% peserta didik yang merasa buku pelajaran yang tersedia sudah cukup membantu mereka dalam memahami materi, sehingga masih terdapat kebutuhan akan media pembelajaran tambahan yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak menggunakan smartphone, terdapat gambar dan bersifat interaktif dalam bentuk Permainan Kartu KUNIPA yang mana dapat menunjang dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis terhadap karakteristik peserta didik dilakukan melalui penyebaran instrumen angket kepada siswa kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Mattirobulu, yang terdiri dari 25 peserta didik. Dari hasil pengisian angket tersebut, berdasarkan indikator ketertarikan terhadap media diperoleh informasi bahwa 88% peserta didik menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami materi jika dijelaskan menggunakan media. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti gambar, video, atau alat bantu visual lainnya sangat membantu dalam proses pemahaman konsep. Sementara itu, hanya 12% peserta didik yang merasa cukup memahami materi hanya dengan mendengarkan penjelasan pendidik. Berdasarkan analisis indikator ketersediaan smartphone diketahui 100% peserta didik memiliki smartphone, namun sekolah melarang penggunaan smartphone selama berada di lingkungan sekolah. Berdasarkan indikator dari segi gaya belajar, 80% peserta didik lebih mudah memahami pelajaran melalui gambar atau video, 12% lebih suka belajar sambil mendengarkan penjelasan guru atau audio, dan 60% lebih paham jika belajar sambil praktik langsung. Selain itu, 88% merasa lebih mudah memahami materi jika belajar sambil bermain, dan 88% peserta didik menyukai metode belajar yang

melibatkan diskusi atau bertukar pendapat dengan teman kelompok. Sebaliknya, hanya 12% peserta didik yang lebih senang belajar secara mandiri.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini, dilakukan perancangan media pembelajaran berupa Kartu KUNIPA. Perancangan tersebut mencakup sejumlah langkah sistematis yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik

a. Menyusun Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan materi dengan mengacu pada kurikulum merdeka, khususnya capaian pembelajaran untuk peserta didik kelas VII jenjang SMP. Materi yang dipilih berfokus pada materi klasifikasi makhluk hidup, yang mencakup pembahasan seperti definisi, tujuan, serta manfaat dari proses klasifikasi, perbedaan karakteristik antara makhluk hidup dan benda mati, hingga ciri khas dari masing-masing kelompok atau kerajaan makhluk hidup. Dengan penyusunan materi tersebut, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep klasifikasi makhluk hidup. Penyusunan materi dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif siswa, menggunakan bahasa yang sederhana dan sistematis, serta disertai ilustrasi atau contoh konkret agar dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar klasifikasi secara menyeluruh.

b. Pemilihan Media

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan kartu KUNIPA. Pemilihan media ini didasarkan pada kebutuhan dari pendidik maupun peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan kartu KUNIPA diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sekaligus membantu siswa dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam secara lebih mudah. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran di dalam kelas, media ini juga dirancang agar dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh peserta didik, baik di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah, sehingga mendorong kemandirian belajar dan memperluas

pengalaman belajar siswa. Proses pengembangan media Kartu KUNIPA dilakukan dengan memanfaatkan dua aplikasi, yaitu Canva Pro dan Card Box Templatemaker. Canva Pro digunakan untuk merancang tampilan visual kartu, mulai dari penempatan teks hingga pemilihan gambar objek agar tampak lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, Card Box Templatemaker dimanfaatkan untuk membuat desain kemasan kartu KUNIPA dengan ukuran yang akurat dan bentuk yang rapi, sehingga mendukung aspek kerapian serta kemudahan dalam penyimpanan media.

c. Rancangan Kartu KUNIPA

Pengembangan produk dilakukan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Desain awal media Kartu KUNIPA dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran 9 x 5,5 cm. Namun, setelah dilakukan pencetakan, ukuran tersebut dinilai kurang efektif karena tulisan pada kartu menjadi terlalu kecil dan sulit terbaca. Oleh karena itu, peneliti melakukan penyesuaian ukuran menjadi 10 x 7 cm agar informasi yang disajikan lebih jelas dan mudah dipahami. Untuk memperkuat daya tarik gambar, desain kartu dilengkapi dengan elemen-elemen grafis menarik yang diambil dari Canva. Produk akhir kemudian dicetak menggunakan beberapa jenis bahan. Media kartu dicetak pada kertas *Glossy Photo Paper* dengan ketebalan 230 gram untuk memberikan hasil cetakan yang tajam dan tahan lama. Sementara itu, petunjuk penggunaan dicetak pada kertas *Art Paper* dengan berat 150 gram yang ringan namun tetap berkualitas. Untuk kemasan kartu KUNIPA, bahan yang digunakan disamakan dengan kartu utamanya, yaitu *Glossy Photo Paper* 230 gram, dengan permukaan mengilap yang memberikan kesan profesional serta menjaga daya tahan produk terhadap kerusakan.

Adapun rancangan Kartu KUNIPA yang telah memenuhi kriteria dan siap di implementasikan serta diuji di lapangan dapat dilihat pada table 4.1

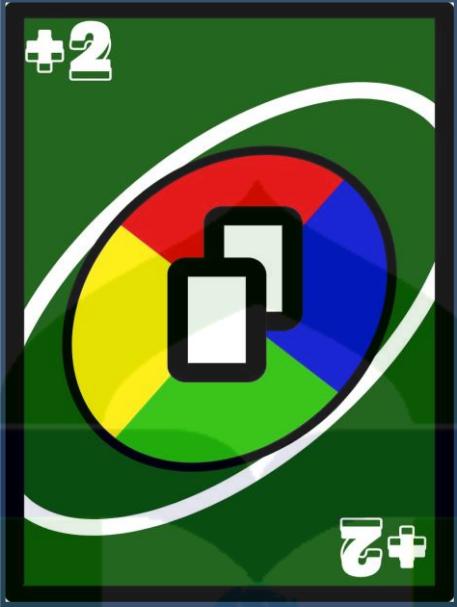
Tabe 4.1 Rancangan Kartu KUNIPA

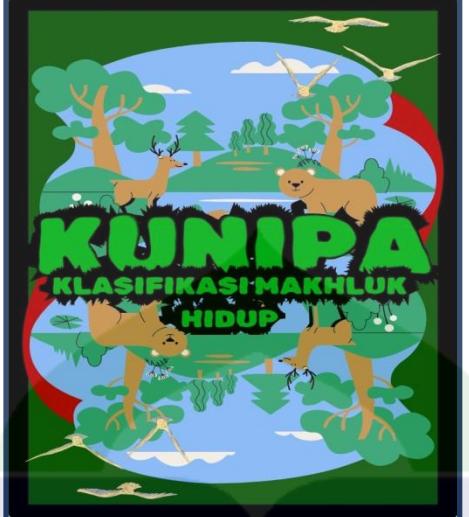
No	Jenis Kartu	Rancangan	Keterangan
1.	Kartu Aturan Permainan	 <p>1. Pemain terdiri atas 5 pemain. Kemudian untuk menentukan poin pertama maka para pemain melakukan hampirnya 2. Pemain yang mendapat kesempatan pertama bertugas untuk mengocok kartu dan menjadikan pemain pertama 3. Setiap pemain mendapatkan 5 Kartu secara acak, dan setia kartu digunakan sebagai kartu pertama 4. Pemain yang mendapat giliran pertama meminta kartu dengan menyebutkan tema yang diinginkan 5. Jika ada pemain yang memiliki tema yang sama, maka harus mengatakan "ya saya punya" 6. Sebelum kartu tersebut diberikan kepada pemain yang meminta, pemain yang memiliki kartu harus menekuk terlebih dahulu kartu subtama yang dipesegi oleh pemain lain. Apabila tabakan nya benar maka pemain yang memiliki kartu tersebut harus membacakan materi yang ada dalam kartu tersebut yang sesuai dengan subtama yang diminta oleh pemain pertama 7. Jika pemain yang memiliki kartu benar dalam menekuk subtama yang dimiliki pemain lain, maka kartu tersebut menjadi milik pemain yang meminta. 8. Jika siswa yang meminta kartu salah dalam menekuk subtama yang dimiliki siswa lain, maka ia harus mengambil 1 kartu siswa yang dilemparkan di tengah pemain. 9. Kemudian berputar ke arah kiri, siswa lain akan mendapat giliran meminta kartu dengan tema yang ditinggalkan 10. jika siswa sudah mengumpulkan 4 kartu dengan 1 tema yang sama, maka ia mendapatkan 1 poin dan merengkuh materi yang telah dikumpulkannya 11. Apabila siswa memiliki kartu simbol seperti 4, 1 maka dia memiliki kesempatan untuk meminta kartu dua kali atau satu kali ke pemain lainnya. 12. Apabila siswa memiliki kartu Blok maka kartu-zinc meminurkannya, pemain sejenjurnya tidak dapat turun 13. Apabila siswa memiliki kartu Reserve maka dia memiliki kesempatan untuk meminta kartu dua kali atau tiga kali 14. Pernahlah bersih ketika seorang siswa telah kehabisan kartu dan tidak ada kartu bisa di tumpuk. Siswa yang paling banyak mengumpulkan poin maka akan dinyatakan sebagai pemenang</p>	<p>Kartu aturan permaianan dirancang untuk memudahkan peserta didik menggunakan kartu ini dimana didalam kartu ini terdapat keterangan bagian-bagian kartu dan langkah-langkah permaianan dalam kartu</p>
2.	Kartu Materi	 <p>BAGIAN 1 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p> <p>Kemampuan Untuk Bergerak Tumbu & Berkembang</p> <p>Mampu Bereproduksi Menanggapi rangsangan</p> <p>Kemampuan untuk bergerak merupakan karakteristik dasar dari kehidupan. Salah satu gerakan tumbuhan yang mudah diamati adalah gerakan menutupnya daun putri malu (<i>Mimosa pudica</i>). Tumbuhan juga bergerak setiap kali</p> <p>BAGIAN 1 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p> <p>Kemampuan Untuk Bergerak Mampu Bereproduksi</p>	<p>Kartu materi merupakan kartu yang dirancang menyerupai kartu Kuartet yang didalamnya terdapat materi Klasifikasi makhluk hidup. Desain dalam kartu ini terdapat bagian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tema: Bagian 1 Karakteristik Makhluk Hidup

		<p>BAGIAN 1 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Kemampuan Untuk Bergerak</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Mampu Bereproduksi</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Tumbu & Berkembang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Menanggapi rangsangan</td> </tr> </table> <p>Semua makhluk hidup dapat melakukan reproduksi. Reproduksi dapat terjadi secara seksual dan aseksual. Reproduksi seksual terjadi melalui proses bertemuannya gamet jantan (sperma) dengan gamet betina (ovum) membentuk individu baru yang disebut dengan fertilisasi. Contoh reproduksi seksual yaitu pada ayam dengan cara bertelur. Adapun reproduksi aseksual tidak melibatkan pertemuan sel kelamin jantan dan betina, namun hanya memerlukan satu induk saja.</p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Kemampuan Untuk Bergerak</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Mampu Bereproduksi</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Tumbu & Berkembang</td> <td style="text-align: center; padding: 5px;">Menanggapi rangsangan</td> </tr> </table> <p>Makhluk hidup memberikan tanggapan terhadap perubahan lingkungan. Perubahan lingkungan internal dan eksternal disebut dengan stimulus. Gerak tumbuhan seperti bunga matahari (<i>Helianthus annus</i>) mengikuti arah datangnya cahaya merupakan contoh tumbuhan dalam menanggapi rangsang. Stimulus dalam kasus ini adalah cahaya Matahari dan tanggapannya adalah berubahnya posisi bunga matahari.</p>	Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Bereproduksi	Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan	Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Bereproduksi	Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan	<p>2. Ilustrasi: Gambar yang digunakan untuk memudahkan pemahaman peserta didik</p> <p>3. Sub Tema: bagian tengah yang berisi Kemampuan untuk bergerak, Tumbuh dan berkembang, Mampu bereproduksi dan Menanggapi ransangan</p> <p>4. Materi: berisikan materi dari setiap subtema yang memiliki warna yang berbeda.</p> <p>Kartu kuartet ini memiliki 4 kartu yang harus dikumpulkan. Kartu materi ini terdapat 56 kartu dengan 14 kelompok warna yang berbeda. Penggunaan warna kartu yang</p>
Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Bereproduksi										
Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan										
Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Bereproduksi										
Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan										

			berbeda memudahkan peserta didik untuk membedakan materi setiap kartu.
3.	Kartu <i>Reserve</i>		Kartu Reserve merupakan kartu yang dirancang menyerupai kartu UNO dimana gambar arah panah bolak balik memiliki arti memutar balikkan arah permainan

4.	Kartu <i>Plus</i> 1		<p>Kartu Plus 1 merupakan kartu yang dirancang menyerupai kartu UNO dimana gambar angka satu menandakan adanya kesempatan 1 kali lagi untuk bertanya dan penggunaan warna dan gambar kartu didalam kartu menandakan kartu ini dapat berlaku disetiap kartu karena warna merah, kuning, biru merupakan warna primer yang merupakan dasar penciptaan berbagai macam warna dan hijau merupakan warna sekunder, dimana warna tersebut dapat mencakup semua warna yang ada dalam kartu Materi</p>
----	------------------------	--	--

5.	Kartu Plus 2		<p>Kartu Plus 2 merupakan kartu yang dirancang menyerupai kartu UNO dimana gambar angka dua menandakan adanya kesempatan 2 kali lagi untuk bertanya dan penggunaan warna dan gambar kartu didalam kartu menandakan kartu ini dapat berlaku disetiap kartu.</p>
6.	Kartu Block/Skip		<p>Kartu Block/skip merupakan kartu yang dirancang menyerupai kartu UNO dimana gambar larangan didalam kartu tersebut menandakan kartu ini dapat menghentikan giliran pemain selanjutnya sehingga pemain tersebut tidak dapat menurunkan kartu nya dan digantikan oleh pemain selanjutnya</p>

7.	Sampul belakang		<p>Sampul belakang setiap kartu dimana gambar yang ada dalam kartu tersebut merupakan ciri khas dari kartu ini. Selain itu warna yang digunakan di sesuaikan dengan warna IPA dimana warna hijau yang digunakan identik dengan Alam serta dalam kartu ini terdapat gambar hewan, tumbuhan, air yang merupakan makhluk hidup dan benda mati.</p>
8.	Kotak Kartu		<p>Kotak kartu dirancang untuk tempat penyimpanan kartu agar kartu tidak berantakan. Penggunaan warna dalam kotak kartu ini di sesuaikan dengan warna sampul belakang kartu.</p>

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* bertujuan untuk mengevaluasi serta melakukan validasi terhadap produk Kartu KUNIPA yang telah dikembangkan. Proses ini dilakukan dengan melibatkan para ahli untuk memberikan penilaian, tanggapan, dan masukan guna menyempurnakan kualitas produk. Penilaian dilakukan oleh empat validator, yang terdiri atas dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Kegiatan validasi berlangsung selama kurun waktu 22 April hingga 03 Mei 2025. Informasi lebih lanjut mengenai identitas dan rincian para validator yang terlibat dalam proses validasi Kartu KUNIPA disajikan pada Tabel 4.2 berikut ini:

Tabe 4.2 Validator Kartu KUNIPA

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Novia Anugra, M.Pd.	Dosen IAIN Parepare	Validator I Ahli Materi
2.	Khamsiah Mawar Fatmah, M.Pd	Guru IPA SMPN 1 Mattirobulu	Validator II Ahli Materi
3.	Ali Rahman, S.Ag., M.Pd	Dosen IAIN Parepare	Validator I Ahli Media
4.	Imranah, M.Pd.	Dosen IAIN Parepare	Validator II Ahli Media

Sumber Data: Data Lembar Validator Materi dan Media

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan Kartu KUNIPA yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi. Dalam proses pengembangan Kartu KUNIPA, terdapat dua orang validator yang berperan sebagai ahli materi. Validator pertama adalah Ibu Novia Anugra, M.Pd., dosen Biologi pada Program Studi Tadris IPA, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Validator kedua

adalah Ibu Khamsiah Mawar Fatmah, M.Pd., guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Negeri 1 Mattirobulu.

1. Hasil Validasi Ahli Materi I

Proses validasi oleh ahli materi I dilakukan sebanyak I kali guna memperoleh produk Kartu KUNIPA yang layak dan sesuai pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil penilaian dari validasi ahli materi I disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi I

No	Aspek penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah skor	Presentase Validitas
1.	Pembelajaran Kurikulum	6	30	28	92%
2.	Penyajian Materi	7	35	31	
3.	Kelengkapan Materi	4	20	19	
4.	Bahasa	3	15	14	
Jumlah		20	100	92	

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Materi I

Hasil penilaian validasi oleh ahli materi I menunjukkan persentase kevalidan media sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Penilaian yang diberikan tidak hanya dalam bentuk data kuantitatif, tetapi juga dilengkapi dengan data kualitatif berupa komentar serta saran dari validator. Masukan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk Kartu KUNIPA. Rangkuman komentar dan saran dari ahli materi I disajikan pada Tabel 4.4.

Tabe 4.4 Komentar dan Saran Validasi Ahli Materi I

No	Komentar dan Saran
1.	Gambar pada kartu klasifikasi makhluk hidup ganti dengan gambar kingdom
2.	Isi setiap materi dalam kartu jadikan lebih singkat jangan terlalu panjang langsung ke inti pembahasan
3.	Tambahkan materi terkait benda mati dan karakteristik benda mati agar sesuai dengan tujuan pembelajaran
4.	Gambar harus sesua dengan isi materi dalam kartu dan berikan keterangan

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Materi I

2. Hasil Validasi Ahli Materi II

Proses validasi oleh ahli materi II dilakukan sebanyak I kali guna memperoleh produk Kartu KUNIPA yang layak dan sesuai pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil penilaian dari validasi ahli materi I disajikan pada Tabel 4.5.

Tabe 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi II

No	Aspek penilaian	Jumlah	Skor	Jumlah	Presentase Validitas
		Butir	Maksimal	skor	
1.	Pembelajaran Kurikulum	6	30	30	96%
2.	Penyajian Materi	7	35	32	
3.	Kelengkapan Materi	4	20	19	
4.	Bahasa	3	15	15	
Jumlah		20	100	96	

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Materi II

Hasil penilaian validasi oleh ahli materi II menunjukkan persentase kevalidan media sebesar 96%%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Penilaian yang diberikan tidak hanya dalam bentuk data kuantitatif, tetapi juga dilengkapi dengan data kualitatif berupa komentar serta saran dari validator. Masukan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk Kartu KUNIPA. Rangkuman komentar dan saran dari ahli materi II disajikan pada Tabel 4.6.

Tabe 4.6 Komentar dan Saran Ahli Materi II

No	Komentar dan Saran
1.	Tambahkan gambar terkait tumbuhan paku dan tumbuhan lumut
2.	Contoh tumbuhan plantae cukup tumbuhan berbiji, paku, dan lumut ,untuk tumbuhan alga pada kartu yang berisi contoh tumbuhan plantae hilangkan
3.	Ganti kata hewan Protista dan tumbuhan Protista jadi Protista mirip hewan dan Protista mirip tumbuhan
4.	Penulisan nama latin sesuaikan dengan penulisan ilmiah, gunakan garis miring
5.	Ciri-ciri pada setiap kingdom buat jadi lebih ringkas dan mudah dipahami siswa

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Materi II

Berdasarkan persentase validitas dari validator ahli materi I dan ahli materi II, maka rata-rata persentase kevalidan materi dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Rata-Rata Kevalidan Materi} = \frac{\text{Validasi Materi I} + \text{Validasi Materi II}}{2}$$

$$= \frac{92\% + 96\%}{2} = 94\%$$

Jadi rata-rata kevalidan materi berada pada persentase sebesar 94% dan masuk kategori tingkat validitas “ Sangat Valid “

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media dilakukan guna menilai tingkat kelayakan media Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup dari aspek media pembelajaran. Dalam proses pengembangan Kartu KUNIPA ini, terdapat dua orang ahli media yang terlibat sebagai validator. Validator pertama adalah Bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd., yang mengampu mata kuliah Teknologi Pembelajaran di IAIN Parepare. Sementara itu, validator kedua adalah Ibu Imrana, M.Pd., yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Kimia di IAIN Parepare. Kedua validator tersebut bertugas memberikan penilaian dan komentar serta saran terhadap Kartu KUNIPA yang telah dirancang sebagai media pembelajaran

1. Hasil Validasi Ahli Media I

Proses validasi oleh ahli media I dilakukan sebanyak 1 kali guna memperoleh produk Kartu KUNIPA yang layak dan sesuai pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil penilaian dari validasi ahli media I disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media I

No	Aspek penilaian	Jumlah	Skor	Jumlah skor	Presentase Validitas
		Butir	Maksimal		
1.	Bentuk dan Tampilan	10	50	42	91%
2.	Kelayakan Penggunaan Media	5	25	25	
3.	Manfaat Media	5	25	24	
Jumlah		20	100	91	

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Media I

Hasil penilaian validasi oleh ahli media I menunjukkan persentase kevalidan media sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Penilaian yang diberikan tidak hanya dalam bentuk data kuantitatif, tetapi juga dilengkapi dengan data kualitatif berupa komentar serta saran dari validator ahli

media yang diberikan kepada peneliti. Rangkuman komentar dan saran dari ahli media I disajikan pada Tabel 4.8.

Tabe 4.8 Komentar dan Saran Ahli Media I

No	Komentar dan Saran
1.	Pilih warna kartu yang berbeda beda agar mudah di kelompokkan
2.	Ukuran font terlalu kecil susah dibaca ganti ke font 10 agar mudah untuk dibaca
3.	Font pada keterangan gambar buram (kurang jelas) buat jadi lebih jelas
4.	Tambahkan keterangan terkait macam-macam isi dalam kartu pada kartu petunjuk
5.	Ubah warna font kotak kartu jadi warna putih

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Media I

2. Hasil Validasi Ahli Media II

Proses validasi oleh ahli media II dilakukan sebanyak 1 kali guna memperoleh produk Kartu KUNIPA yang layak dan sesuai pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil penilaian dari validasi ahli materi II disajikan pada Tabel 4.9

Tabe 4.9 Hasil Validasi Ahli Media II

No	Aspek penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah skor	Presentase Validitas
1.	Bentuk dan Tampilan	10	50	47	96%
2.	Penggunaan Media	5	25	25	
3.	Manfaat Media	5	25	24	
Jumlah		20	100	96	

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Media II

Hasil penilaian validasi oleh ahli media II menunjukkan persentase kevalidan media sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Penilaian yang diberikan tidak hanya dalam bentuk data kuantitatif, tetapi juga dilengkapi dengan data kualitatif berupa komentar serta saran dari validator. Masukan tersebut dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk Kartu KUNIPA. Rangkuman komentar dan saran dari ahli media II disajikan pada Tabel 4.10.

Tabe 4.10 Komentar dan Saran Ahli Media II

No	Komentar dan Saran
1.	Pada Sampul gambar belakang kartu tambahkan beberapa elemen gambar
2.	Warna pada kartu sesuaikan dengan warna pada sampul belakang kartu
3	Ukuran font terlalu kecil ganti ke font 9-10 agar mudah untuk dibaca
4.	Warna pada kotak sub tema sesuaikan dengan kotak tema
5.	Gunakan warna font yang sesui pada kotak sub tema agar fontnya tetap terlihat

Sumber Data: Data Lembar Validasi Ahli Media II

Berdasarkan persentase validitas dari validator ahli materi I dan ahli materi II, maka rata-rata persentase kevalidan materi dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Rata-Rata Kevalidan Media} = \frac{\text{Validasi Media I} + \text{Validasi Media II}}{2}$$

$$= 91\% + 96\% \div 2 = 93,5\%$$

Jadi rata-rata kevalidan media berada pada persentase sebesar 93,5% dan masuk kategori tingkat validitas “ Sangat Valid ”.

Berdasarkan persentase validitas dari validator ahli materi dan ahli media maka rata-rata persentase kevalidan materi dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Rata-Rata Kevalidan} = \frac{\text{Validasi Materi} + \text{Validasi Media}}{2}$$

$$= 94\% + 93,5\% \div 2 = 93,75\%$$

Jadi rata-rata kevalidan Kartu KUNIPA materi Klasifikasi makhluk hidup berada pada persentase sebesar 93,75% dan masuk kategori tingkat validitas “ Sangat Valid ” sehingga layak untuk diterapkan pada pembelajaran disekolah.

4. Tahap *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap ini, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kesesuaian serta keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Subjek dalam uji coba ini adalah peserta didik kelas VII.6 SMP Negeri 1 Mattirobulu, yang berjumlah 28 orang. Pada tahap ini dilakukan uji coba kepraktisan dan keefektifan Produk Kartu KUNIPA materi Klasifikasi Makhluk Hidup

a. Hasil Uji Kepraktisan Produk

Penilaian kepraktisan produk dilakukan melalui analisis terhadap tanggapan pendidik dan peserta didik mengenai penggunaan media tersebut. Adapun hasil tanggapan guru terhadap media Kartu KUNIPA yang dikembangkan disajikan pada Tabel 4. 11

Tabe 4.11 Hasil Penilaian Respon Guru

No	Aspek penilaian	Jumlah	Skor	Jumlah	Presentase Kepraktisan
		Butir	Maksimal	skor	
1.	Kurikulum	2	10	10	96, 8%
2.	Kelengkapan Materi	4	20	20	
3.	Penggunaan	5	25	24	
4.	Bentuk dan tampilan	7	35	33	
5.	Bahasa	2	10	9	
6.	Manfaat Media	5	25	25	
Jumlah		25	125	121	

Sumber Data: Data Lembar Hasil Penilaian Respon Guru

Berdasarkan hasil analisis, respon guru terhadap penggunaan media Kartu KUNIPA memperoleh nilai sebesar 96,8%, yang termasuk dalam “Sangat Praktis”. Selain itu, untuk mengetahui tanggapan pengguna secara lebih menyeluruh, dilakukan penilaian terhadap peserta didik terhadap media Kartu KUNIPA. Hasil dari penilaian respon peserta didik tersebut disajikan pada Tabel 4.12.

Tabe 4.12 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

No	Aspek penilaian	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Jumlah skor siswa	Jumlah skor ideal	Presentase Kepraktisan
1.	Penyajian Materi	5	25	634	700	90,57%
2.	Bentuk dan Tampilan	5	25	633	700	90,42%
3.	Penggunaan	3	15	372	420	88,57%
4.	Bahasa	2	10	260	280	92,85%
5.	Manfaat Media	5	25	639	700	91,28%
Jumlah		20	100	2.538	2.800	90,64%

Sumber Data: Data Lembar Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil respon siswa terhadap media Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup mencapai 90,64%, yang tergolong “Sangat Praktis”. Selain itu, data respon siswa juga dapat dianalisis lebih lanjut berdasarkan rata-rata pada masing-masing aspek penilaian. Rincian hasil respon rata-rata tiap aspek tersebut disajikan dalam Tabel 4.13.

Tabe 4.13 Hasil Respon Rata-Rata Setiap Aspek

No	Aspek penilaian	Presentase	Tingkat Kepraktisan
----	-----------------	------------	---------------------

1.	Aspek Penyajian Materi	90,57%	Sangat Praktis
2.	Aspek bentuk dan tampilan	90,42%	Sangat Praktis
3.	Aspek kelayakan penggunaan	88,57%	Sangat Praktis
4.	Aspek Bahasa	92,85%	Sangat Praktis
5.	Aspek Manfaat Media	91,28%	Sangat Praktis
Jumlah		90,64%	Sangat Praktis

Sumber Data: Data Lembar Hasil Penilaian Respon Peserta Didik

Berdasarkan persentase kepraktisan dari respon pendidik dan respon peserta didik maka rata-rata persentase kepraktisan dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Rata-Rata Kepraktisan} = \text{Respon Pendidik} + \text{Respon Peserta didik} / 2$$

$$= 96,8\% + 90,64\% / 2 = 93,72\%$$

Jadi rata-rata kepraktisan Kartu KUNIPA materi Klasifikasi makhluk hidup berada pada persentase sebesar 93,72% dan masuk kategori tingkat kepraktisan “ Sangat Praktis ”.

b. Hasil Uji Keefektifan Produk

Penilaian keefektifan produk dilakukan melalui *Pretest* dan *posttest* kepada peserta didik kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Mattirobulu, yang terdiri dari 28 peserta didik. Keefektifan media dilihat dari besarnya nilai rata-rata *N-Gain pretest* dan *posttest* peserta didik. Uji *gain* atau *N-Gain* dilakukan untuk melihat bagaimana kategori peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis kartu KUNIPA materi klasifikasi makhluk hidup. Berikut hasil analisis *N-Gain* nilai pretest dan posttest peserta didik kelas VII.6:

Tabe 4.14 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik

No	Nama siswa	Pretest	Posttes	N-Gain
----	------------	---------	---------	--------

28	Total	1025	2265	19,89
	Rata-Rata	36,60	80	0,710

Sumber Data: Data Lembar Hasil Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik

Tabe 4.15 Rekapitulasi Nilai *N-Gain* Peserta didik

Besar Nilai N-Gain	Interpretasi	Jumlah Peserta Didik
N-Gain > 0,7	Tinggi	14
$0,3 < \text{N-Gain} \leq 0,7$	Sedang	14
$\text{N-Gain} \leq 0,3$	Rendah	-
Rata-Rata N-Gain		0,710
Rata-Rata Pretest		36,60
Rata-Rata Posttest		80

Sumber Data: Data Lembar Hasil Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis Uji *N-Gain* terhadap nilai *pretest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 36,60 dan nilai *posttest* sebesar 80. Adapun rata-rata nilai *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,710 dan masuk kategori tingkat keefektifan “Tinggi”. dengan rata-rata nilai persentase *N-Gain* adalah 71,04% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Dari 28 data, terdapat 14 peserta didik dengan nilai *N-gain* tinggi ($\geq 0,7$), yang menunjukkan bahwa sebagian mengalami peningkatan pemahaman yang sangat baik. Namun, terdapat 14 siswa berada pada nilai *N-gain* sedang ($0,3 < \text{N-Gain} \leq 0,7$), yang mengindikasikan bahwa terdapat kemajuan dan tidak ada yang berada pada interpretasi rendah ($\text{N-Gain} \leq 0,3$). Hal tersebut menunjukkan bahwa implementasi kegiatan pembelajaran menggunakan Kartu materi klasifikasi makhluk hidup cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, evaluasi dalam kegiatan pembelajaran memegang peran penting yang tidak bisa diabaikan karena berfungsi sebagai sarana bagi pendidik

untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai setelah proses belajar mengajar selesai. Dalam pelaksanaannya, digunakan dua bentuk evaluasi, yaitu evaluasi *formatif* dan *sumatif*. Evaluasi *formatif* dilakukan selama berlangsungnya pembelajaran, dengan tujuan memberikan umpan balik secara terus-menerus guna mendukung peningkatan proses belajar. Sebaliknya, evaluasi *sumatif* dilaksanakan pada akhir pembelajaran untuk menilai keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi *formatif* diterapkan melalui kegiatan diskusi kelompok serta pemberian tugas LKPD pada setiap sesi. Sementara itu, evaluasi *sumatif* dilaksanakan melalui tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda. Berdasarkan temuan dari evaluasi formatif, siswa telah menunjukkan pencapaian terhadap tujuan pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan. Hal ini tercermin dari kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas selama pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata yang diperoleh dari evaluasi formatif adalah 84,15 dengan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setiap tujuan pembelajaran berhasil dicapai dengan baik melalui evaluasi *formatif* yang dilakukan secara konsisten. Di sisi lain, hasil dari evaluasi *sumatif* menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 92,85%. Temuan ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik.

Evaluasi pada pengembangan produk kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup dimulai pada tahap analisis. Evaluasi pada tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi secara mendalam permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta karakteristik mereka sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Mattirobulu, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep klasifikasi makhluk hidup, terutama ketika harus mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tertentu dan memahami istilah ilmiah pada tingkatan taksonomi. Kesulitan ini disebabkan oleh

kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket yang aksesnya terbatas hanya di kelas atau perpustakaan. Dari hasil angket yang disebarluaskan kepada siswa kelas VII.6, diketahui bahwa 76% siswa mengalami kesulitan memahami materi dengan metode ceramah, sementara 88% menyatakan lebih mudah memahami materi jika disertai media visual, dan 92% berharap guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini semakin diperkuat oleh data karakteristik siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual dan kinestetik, serta lebih termotivasi saat belajar sambil bermain dan berdiskusi. Meskipun seluruh siswa memiliki smartphone, pihak sekolah melarang penggunaannya selama proses pembelajaran, sehingga media yang dikembangkan harus bersifat non-digital dan tetap interaktif.

Pada evaluasi tahap desain dilakukan untuk meninjau kelayakan dan kesesuaian rancangan media Kartu KUNIPA sebelum diimplementasikan. Evaluasi mencakup beberapa bagian, dimulai dari penyusunan materi yang telah disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII SMP. Materi dirancang dengan bahasa sederhana dan ilustrasi yang mendukung pemahaman konsep klasifikasi makhluk hidup. Pemilihan media kartu didasarkan pada kebutuhan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Kartu KUNIPA dirancang agar dapat digunakan baik di dalam kelas maupun secara mandiri. Dari sisi gambar, dilakukan revisi ukuran kartu dari $9 \times 5,5$ cm menjadi 10×7 cm agar informasi lebih mudah dibaca. Desain juga dilengkapi elemen grafis yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva Pro dan Card Box Templatemaker. Jenis kartu yang dikembangkan terdiri dari kartu materi, kartu aturan, kartu aksi (seperti plus 1, plus 2, block/skip), serta kemasan dan sampul belakang. Masing-masing jenis kartu memiliki fungsinya masing-masing serta Warna dan simbol disesuaikan dengan tema IPA dan digunakan untuk memperjelas perbedaan antar kartu.

Pada evaluasi tahap pengembangan Kartu KUNIPA dilakukan berdasarkan masukan kualitatif yang diberikan oleh para validator, baik dari ahli materi maupun

ahli media. Saran dan kritik yang mereka berikan menjadi acuan penting dalam proses revisi dan penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan ke lapangan. Masukan dari ahli materi memperhatikan isi materi yang perlu disesuaikan agar lebih tepat, padat, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu saran utama adalah agar penyajian materi dalam setiap kartu dibuat lebih ringkas dan langsung pada inti pembahasan, tanpa mengurangi esensi konsep. Selain itu, validator juga menekankan pentingnya menambahkan materi tentang benda mati dan karakteristiknya agar lebih selaras dengan capaian pembelajaran. Penulisan nama ilmiah pun diminta untuk disesuaikan dengan kaidah ilmiah, seperti penggunaan huruf miring (*italic*). Sementara itu, masukan dari ahli media lebih banyak berfokus pada aspek desain visual dan keterbacaan media. Beberapa catatan penting yang diberikan antara lain adalah ukuran font yang terlalu kecil, sehingga perlu diperbesar agar lebih mudah dibaca oleh siswa. Selain itu, warna font dan latar belakang dinilai perlu disesuaikan agar tidak saling menabrak dan tetap nyaman dilihat. Disarankan juga untuk menggunakan warna yang konsisten antara sampul belakang, subtema, dan tema agar tampilan media lebih harmonis. Keterangan pada gambar dan instruksi penggunaan juga diminta untuk diperjelas agar siswa tidak mengalami kesulitan saat memahami cara bermain dan isi kartu. Berdasarkan berbagai masukan tersebut, peneliti melakukan revisi pada beberapa bagian produk, seperti memperbesar ukuran font, menyederhanakan isi teks dalam kartu, memperbaiki pemilihan ilustrasi, serta menyelaraskan warna antar elemen desain. Komponen tambahan juga dimasukkan, seperti penyesuaian gambar kingdom, penambahan materi benda mati, dan penyempurnaan kartu petunjuk.

Pada evaluasi tahap implementasi produk Kartu KUNIPA materi klasifikasi makhluk hidup, evaluasi dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana media ini dapat diterapkan secara efektif di kelas serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Selama implementasi, media ini digunakan oleh guru dan peserta didik kelas VII.6 SMP Negeri 1 Mattirobulu dalam kegiatan belajar. Berdasarkan pengamatan dan data yang terkumpul, media ini menunjukkan kepraktisan yang

tinggi karena guru dan siswa dapat menggunakannya dengan mudah tanpa mengalami kesulitan. Dari hasil tanggapan guru, media Kartu KUNIPA dianggap sangat membantu dalam menyampaikan materi klasifikasi makhluk hidup secara lebih menarik. Sementara itu, peserta didik menunjukkan respons baik terhadap media ini, terlihat dari antusiasme dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, implementasi media ini juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan, diketahui adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman materi klasifikasi makhluk hidup.

Evaluasi *sumatif* terhadap media Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup yaitu keefektifan. Berdasarkan hasil keefektifan yang dianalisis melalui hasil belajar peserta didik, diperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,710 dengan rata-rata nilai persentase N-Gain adalah 71,04% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kartu KUNIPA cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi klasifikasi makhluk hidup.

B. Revisi Produk

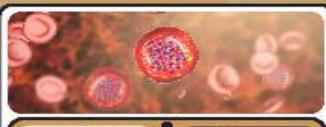
Tahapan revisi dilakukan sebagai bentuk tindak lanjut terhadap proses pengembangan produk. Revisi ini dilakukan dengan merujuk pada masukan, arahan, serta tanggapan yang diberikan oleh validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun perbandingan antara Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup sebelum dan sesudah dilakukan revisi disajikan pada uraian berikut.

1. Ahli Materi

Tabe 4.16 Perbandingan Sebelum dan Setelah Revisi Produk Kartu KUNIPA Oleh Validator Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.	 <p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Pengertian Tujuan Materi Manfaat</p> <p>Klasifikasi makhluk hidup merupakan pengelompokan atau menggolongkan makhluk hidup secara sistematis yang didasarkan pada perbedaan dan persamaan sifat dan ciri-ciri dari makhluk hidup tersebut.</p>	 <p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Kingdom monera Kingdom Protista Kingdom Fungi Kingdom Plantae Kingdom Animalia</p> <p>Pengertian Tujuan Materi Manfaat</p> <p>Klasifikasi makhluk hidup merupakan pengelompokan makhluk hidup secara sistematis yang didasarkan pada perbedaan dan persamaan sifat dan ciri-ciri dari makhluk hidup tersebut.</p>	Gambar pada kartu klasifikasi

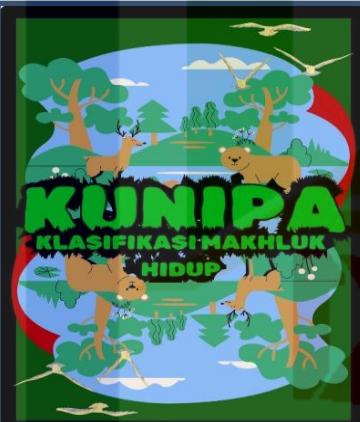
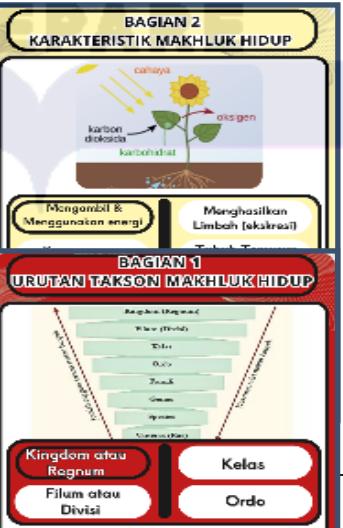
	<p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Pengertian Tujuan Manfaat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klasifikasi membantu mengelompokkan makhluk hidup ke dalam kategori-kategori berdasarkan kesamaan ciri-ciri. - Membantu memahami kehidupan di bumi dan lingkungan sekitar. <p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Pengertian Tujuan Manfaat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definisi Klasifikasi Makhluk Hidup - Makhluk hidup dan benda tidak hidup <p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Pengertian Tujuan Manfaat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memudahkan kita dalam mempelajari makhluk hidup yang sangat beraneka ragam. - Mengenali hubungan kekerabatan antara makhluk hidup satu dengan lain. - Klasifikasi makhluk hidup juga membantu dalam mengidentifikasi spesies yang langka atau terancam punah. - Klasifikasi makhluk hidup juga penting untuk mengetahui potensi sumber daya alam 	<p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Pengertian Tujuan Manfaat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan makhluk hidup ke dalam kesamaan ciri-ciri. <p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Pengertian Tujuan Manfaat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memudahkan mempelajari makhluk hidup yang beraneka ragam. - Mengetahui hubungan kekerabatan antara makhluk hidup satu dengan yang lain. - Memudahkan mengidentifikasi spesies yang langka atau terancam punah. - Membantu mengenali potensi sumber daya alam <p>KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP</p> <p>Pengertian Tujuan Manfaat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memudahkan mempelajari makhluk hidup yang beraneka ragam. - Mengetahui hubungan kekerabatan antara makhluk hidup satu dengan yang lain. - Memudahkan mengidentifikasi spesies yang langka atau terancam punah. - Membantu mengenali potensi sumber daya alam 	makhluk hidup ganti dengan gambar dari masing-masing kingdom (monera, Protista, fungi, Animalia dan plantae)
No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
2.	<p>BAGIAN 1 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p> <p>Kemampuan Untuk Bergerak Tumbuh & Berkembang</p> <p>Mampu Berproduksi Menanggapi rangsangan</p> <p>Kemampuan untuk bergerak merupakan karakteristik dasar dari kehidupan. Salah satu gerakan tumbuhan yang mudah diamati adalah</p>	<p>BAGIAN 1 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p> <p>Kemampuan Untuk Bergerak Tumbuh & Berkembang</p> <p>Mampu Berproduksi Menanggapi rangsangan</p> <p>Kemampuan untuk bergerak adalah kemampuan untuk</p>	Isi setiap materi dalam kartu jadikan lebih singkat jangan terlalu panjang langsung ke inti pembahasan
3.	<p>BENDA MATI</p> <p>Pengertian Karakteristik</p> <p>Jenis-Jenis Contoh</p> <p>Benda mati adalah segala sesuatu yang tidak memiliki tanda-tanda kehidupan.</p>	<p>BENDA MATI</p> <p>Pengertian Karakteristik</p> <p>Jenis-Jenis Contoh</p> <p>Benda mati adalah segala sesuatu yang tidak memiliki ciri-ciri kehidupan makhluk hidup seperti</p>	Tambahkan materi terkait benda mati dan

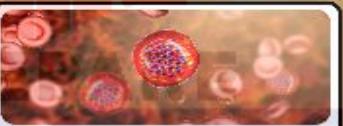
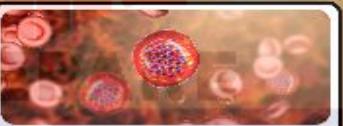
			karakteristik benda mati agar sesuai dengan tujuan pembelajaran													
No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan													
4.	<p style="text-align: center;">KINGDOM PLANTAE</p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; width: 50%;">Pengertian</td> <td style="padding: 5px; width: 50%;">Contoh</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Ciri-Ciri</td> <td style="padding: 5px;">Manfaat</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tumbuhan Berbiji: Seperti pohon pinus, pohon kelapa, tanaman bunga, dan tanaman biji lainnya. ▪ Tumbuhan Paku: Seperti pakis, yang berkembang biak melalui spora, bukan biji. ▪ Lumut: Organisme tumbuhan yang lebih sederhana, biasanya ditemukan di tempat lembap dan juga berkembang biak dengan spora. ▪ Alga: Tumbuhan air yang sederhana, seperti gonggong hijau, gonggong merah, dan gonggong coklat, yang dapat melakukan fotosintesis di lingkungan perairan. 	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	<p style="text-align: center;">KINGDOM PLANTAE</p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; width: 33%;">Tumbuhan Berbiji</td> <td style="padding: 5px; width: 33%;">Tumbuhan Paku</td> <td style="padding: 5px; width: 33%;">Tumbuhan Lumut</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Pengertian</td> <td style="padding: 5px;">Contoh</td> <td style="padding: 5px;">Ciri-Ciri</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Manfaat</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tumbuhan Berbiji dibagi dua yaitu tumbuhan berbiji terbuka (Gymnospermae): cemara, pakis haji, melinjo dan tumbuhan berbiji tertutup (Angiospermae) pohon mangga, jeruk, dan semangka ▪ Tumbuhan Paku: pakis, yang berkembang biak melalui spora, bukan biji. ▪ Lumut: ditemukan di tempat lembap dan juga berkembang biak dengan spora. 	Tumbuhan Berbiji	Tumbuhan Paku	Tumbuhan Lumut	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat			Tambahkan gambar terkait tumbuhan paku dan tumbuhan lumut dan contoh tumbuhan plantae cukup tumbuhan berbiji, paku, dan lumut ,untuk tumbuhan alga pada kartu yang berisi contoh tumbuhan plantae
Pengertian	Contoh															
Ciri-Ciri	Manfaat															
Tumbuhan Berbiji	Tumbuhan Paku	Tumbuhan Lumut														
Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri														
Manfaat																
5.	<p style="text-align: center;">KINGDOM PROTISTA</p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; width: 50%;">Pengertian</td> <td style="padding: 5px; width: 50%;">Contoh</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Ciri-Ciri</td> <td style="padding: 5px;">Manfaat</td> </tr> </table> <p style="font-size: small; margin-top: -10px;"> Protozoa (Hewan Protista): Organisme mirip hewan yang bersifat heterotrof dan dapat bergerak. Contohnya: </p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Amoeba (bergerak dengan assimilopodiat) ▪ Paramecium (bergerak dengan cilia) ▪ Plasmodium (par寄生虫) <p style="font-size: small; margin-top: -10px;"> Alga (Tumbuhan Protista): Organisme mirip tumbuhan yang bersifat autotrof dan dapat bergerak. Contohnya: </p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chlorella ▪ Euglena 	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	<p style="text-align: center;">KINGDOM PROTISTA</p>  <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px; width: 50%;">Pengertian</td> <td style="padding: 5px; width: 50%;">Contoh</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Ciri-Ciri</td> <td style="padding: 5px;">Manfaat</td> </tr> </table> <p style="font-size: small; margin-top: -10px;"> Protozoa (Protista mirip hewan): </p> <p style="font-size: small; margin-top: -10px;"> Contohnya: </p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Plasmodium</i> ▪ <i>Amoeba proteus</i> <p style="font-size: small; margin-top: -10px;"> Alga /Ganggang (Protista mirip tumbuhan): </p>	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	Ganti kata hewan Protista dan					
Pengertian	Contoh															
Ciri-Ciri	Manfaat															
Pengertian	Contoh															
Ciri-Ciri	Manfaat															

		tumbuhan Protista jadi Protista mirip hewan tumbuhan dan penulisan nama latin sesuaikan dengan penulisan ilmiah
--	--	--

2. Ahli Media

Tabe 4.17 Perbandingan Sebelum dan Setelah Revisi Produk Kartu KUNIPA Oleh Validator Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1.			Pada Sampul gambar belakang kartu tambahkan beberapa elemen gambar agar warnahnya lebih bervariasi
2.	 <p>BAGIAN 2 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p> <p>Mengambil & Menggunakan energi Kemampuan Untuk Beradaptasi</p> <p>Menghasilkan Limbah (ekskresi)</p> <p>Tubuh Terdiri dari Satu/Banyaknya Sel</p> <p>BAGIAN 1 URUTAN TAKSON MAKHLUK HIDUP</p> <p>Kingdom atau Regnum Filum atau Divisi Kelas Ordo</p> <p>Kingdom (bagi hewan) dan regnum (bagi tumbuhan) merupakan tingkatan takson tertinggi dengan jumlah anggota takson terbesar. Organisme di dunia dikelompokkan menjadi beberapa kingdom (kerajaan), yaitu kingdom Monera (organisme tanpa membran inti sel), kingdom Protista (organisme yang memiliki jaringan sederhana), kingdom Fungi (jamur), kingdom Plantae (tumbuhan) dan kingdom Animalia (hewan)</p>	 <p>BAGIAN 2 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p> <p>Mengambil & Menggunakan energi Kemampuan Untuk Beradaptasi</p> <p>Menghasilkan Limbah (ekskresi)</p> <p>Tubuh Terdiri dari Satu/Banyaknya Sel</p> <p>BAGIAN 1 URUTAN TAKSON MAKHLUK HIDUP</p> <p>Kingdom atau Regnum Filum atau Divisi Kelas Ordo</p> <p>Kingdom (hewan) atau regnum (tumbuhan) adalah tingkatan takson tertinggi yang mencakup kelompok terbesar dalam klasifikasi makhluk hidup yang mencakup banyak jenis makhluk hidup dengan ciri-ciri umum tertentu.</p>	Pilih warna kartu yang berbeda beda agar mudah di kelompokkan dan Warna pada kartu sesuaikan dengan warna

			yang ada dalam gambar sampul belakang kartu																								
No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan																								
	<p>PENGELOMPOKAN 5 KINGDOM</p>  <table border="1"> <tr> <td>Kingdom Monera</td> <td>Kingdom Fungi</td> </tr> <tr> <td>Kingdom Protista</td> <td>Kingdom Plantae dan Animalia</td> </tr> </table> <p>Kingdom Monera adalah salah satu kerajaan dalam pengelompokan 5 kingdom.</p> <p>KINGDOM ANIMALIA</p>  <table border="1"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Animalia mencakup semua jenis hewan, dari yang sederhana hingga yang kompleks. Kingdom Animalia atau lebih dikenal dengan kerajaan hewan mendapatkan makanan dari organisme lainnya. Beberapa alii menggolongkan hewan yaitu golongan Invertebrata dan vertebrata. Invertebrata adalah golongan hewan yang tidak memiliki tulang belakang, contohnya cacing, kerang dan cumi. Adapun vertebrata adalah golongan hewan yang memiliki rusuk tulang belakang, contohnya ikan, katak, ular, burung dan sapi.</p> <p>KINGDOM PROTISTA</p>  <table border="1"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Protista adalah salah satu kelompok dalam sistem klasifikasi makhluk hidup yang mencakup berbagai organisme eukariotik yang bersifat uniseluler (satu sel) atau multiseluler sederhana. Protista dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu Protista mirip hewan (protozoal), Protista mirip tumbuhan (algae), dan Protista mirip jamur.</p>	Kingdom Monera	Kingdom Fungi	Kingdom Protista	Kingdom Plantae dan Animalia	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	<p>PENGELOMPOKAN 5 KINGDOM</p>  <table border="1"> <tr> <td>Kingdom Monera</td> <td>Kingdom Fungi</td> </tr> <tr> <td>Kingdom Protista</td> <td>Kingdom Plantae dan Animalia</td> </tr> </table> <p>Kingdom Monera adalah salah satu kerajaan dalam pengelompokan 5 kingdom.</p> <p>KINGDOM ANIMALIA</p>  <table border="1"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Animalia adalah semua jenis hewan, dari yang sederhana</p> <p>KINGDOM PROTISTA</p>  <table border="1"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Protista adalah kelompok dalam klasifikasi makhluk hidup yang mencakup berbagai organisme eukariotik</p>	Kingdom Monera	Kingdom Fungi	Kingdom Protista	Kingdom Plantae dan Animalia	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	
Kingdom Monera	Kingdom Fungi																										
Kingdom Protista	Kingdom Plantae dan Animalia																										
Pengertian	Contoh																										
Ciri-Ciri	Manfaat																										
Pengertian	Contoh																										
Ciri-Ciri	Manfaat																										
Kingdom Monera	Kingdom Fungi																										
Kingdom Protista	Kingdom Plantae dan Animalia																										
Pengertian	Contoh																										
Ciri-Ciri	Manfaat																										
Pengertian	Contoh																										
Ciri-Ciri	Manfaat																										
No			Keterangan																								
	<p>KINGDOM PLANTAE</p>  <table border="1"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Plantae adalah kelompok organisme yang mencakup semua tumbuhan. Tumbuhan adalah organisme autotrof yang mampu membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis. Kingdom ini meliputi berbagai jenis tumbuhan, mulai dari tumbuhan sederhana seperti lumut hingga tanaman berukuran besar seperti pohon.</p>	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	<p>KINGDOM PLANTAE</p>  <table border="1"> <tr> <td>Tumbuhan Berbiji</td> <td>Tumbuhan Paku</td> <td>Tumbuhan Lumut</td> </tr> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Plantae adalah kelompok organisme yang mencakup semua tumbuhan yang mampu membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis</p>	Tumbuhan Berbiji	Tumbuhan Paku	Tumbuhan Lumut	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat														
Pengertian	Contoh																										
Ciri-Ciri	Manfaat																										
Tumbuhan Berbiji	Tumbuhan Paku	Tumbuhan Lumut																									
Pengertian	Contoh																										
Ciri-Ciri	Manfaat																										

3.	<p>BAGIAN 1 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p>  <table border="1" data-bbox="388 707 734 813"> <tr> <td>Kemampuan Untuk Bergerak</td> <td>Mampu Berproduksal</td> </tr> <tr> <td>Tumbu & Berkembang</td> <td>Menanggapi rangsangan</td> </tr> </table> <p>Kemampuan untuk bergerak merupakan karakteristik dasar dari kehidupan. Salah satu gerakan tumbuhan yang mudah diamati adalah gerakan menutupnya daun putri malu (Mimosa pudica). Tumbuhan juga bergerak setiap kali tumbuh atau menanggapi cahaya. Ciri-ciri kehidupan lainnya, seperti menanggapi rangsangan dan makan (mengumpulkan energi), akan mengandalkan gerakan.</p>	Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Berproduksal	Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan	<p>BAGIAN 1 KARAKTERISTIK MAKHLUK HIDUP</p>  <table border="1" data-bbox="780 707 1126 813"> <tr> <td>Kemampuan Untuk Bergerak</td> <td>Mampu Berproduksal</td> </tr> <tr> <td>Tumbu & Berkembang</td> <td>Menanggapi rangsangan</td> </tr> </table> <p>Kemampuan untuk bergerak adalah kemampuan untuk melakukan perpindahan tempat, baik secara aktif atau pasif, sebagai bentuk respon terhadap rangsangan atau kebutuhan hidup.</p>	Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Berproduksal	Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan	Ukuran font terlalu kecil ganti ke font 9-10 agar mudah untuk dibaca
Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Berproduksal										
Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan										
Kemampuan Untuk Bergerak	Mampu Berproduksal										
Tumbu & Berkembang	Menanggapi rangsangan										
4.	 <table border="1" data-bbox="388 1157 734 1262"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Jenis-Jenis</td> </tr> <tr> <td>Karakteristik</td> <td>Contoh</td> </tr> </table> <p>Benda mati adalah segala sesuatu yang tidak memiliki tanda-tanda kehidupan. Benda mati tidak dapat tumbuh, berkembang, bernapas, bergerak sendiri, maupun berproduksi. Benda mati bisa dibuat oleh manusia atau berasal dari alam.</p>	Pengertian	Jenis-Jenis	Karakteristik	Contoh	 <table border="1" data-bbox="780 1157 1126 1262"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Jenis-Jenis</td> </tr> <tr> <td>Karakteristik</td> <td>Contoh</td> </tr> </table> <p>Benda mati adalah segala sesuatu yang tidak memiliki tanda-tanda kehidupan. Benda mati tidak dapat tumbuh, berkembang, bernapas, bergerak sendiri, maupun berproduksi. Benda mati bisa dibuat oleh manusia atau berasal dari alam.</p>	Pengertian	Jenis-Jenis	Karakteristik	Contoh	Warna pada kotak sub tema sesuaikan dengan kotak tema agar warnanya tidak bertabrakan
Pengertian	Jenis-Jenis										
Karakteristik	Contoh										
Pengertian	Jenis-Jenis										
Karakteristik	Contoh										
No			Keterangan								
5.	<p>KINGDOM PLANTAE</p>  <table border="1" data-bbox="388 1636 734 1742"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Plantae adalah kelompok organisme yang mencakup semua tumbuhan. Tumbuhan adalah organisme autotrof yang mampu membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis. Kingdom ini meliputi berbagai jenis tumbuhan, mulai dari tumbuhan sederhana seperti lumut hingga tumbuhan yang lebih kompleks seperti pohon besar.</p>	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	<p>KINGDOM PLANTAE</p>  <table border="1" data-bbox="780 1636 1126 1742"> <tr> <td>Pengertian</td> <td>Contoh</td> </tr> <tr> <td>Ciri-Ciri</td> <td>Manfaat</td> </tr> </table> <p>Kingdom Plantae adalah kelompok organisme yang mencakup semua tumbuhan yang mampu membuat makanan sendiri melalui proses fotosintesis.</p>	Pengertian	Contoh	Ciri-Ciri	Manfaat	Gunakan warna font yang sesuai pada kotak sub tema agar fontnya tetap terlihat
Pengertian	Contoh										
Ciri-Ciri	Manfaat										
Pengertian	Contoh										
Ciri-Ciri	Manfaat										

		<p>Font pada keterangan gambar buram (kurang jelas) buat jadi lebih jelas</p>
6.		
7.		<p>Tambahkan keterangan terkait macam-macam isi dalam kartu</p>
No		Keterangan
8.		<p>Ubah warna font nya jadi warna putih</p>
C.P		

1. Pengembangan Produk Kartu KUNIPA

Pengembangan kartu KUNIPA (Kuartet UNO Ilmu Pengetahuan Alam) Pada materi klasifikasi makhluk hidup dikembangkan dengan menggunakan model

pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yang meliputi tahap *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun pengaplikasian ADDIE dalam pengembangan produk ini sebagai berikut.

a. Tahap Analisis

Pada tahap awal pengembangan media ini dilakukan tahap analisis (*analyze*), yang mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, serta karakteristik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mattirobulu pada mata pelajaran IPA. Hal ini sejalan dengan pendapat Zamsiswaya, dkk., yang menyatakan bahwa tahap analisis dalam model ADDIE merupakan fase awal yang memiliki peran sangat penting. Pada tahap ini, pengembang dituntut untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, serta memahami karakteristik peserta didik. Analisis yang dilakukan secara menyeluruh akan memberikan gambaran yang jelas mengenai materi yang perlu diajarkan serta alasan di balik pemilihan materi tersebut. Proses ini biasanya melibatkan pengumpulan data melalui berbagai metode seperti survei, wawancara, maupun observasi guna mengetahui kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh peserta didik.¹

Subjek yang dianalisis terdiri dari satu orang guru dan 25 orang siswa kelas VII.6 SMP Negeri 1 Mattirobulu. Berdasarkan hasil analisis pendidik ditemukan bahwa pembelajaran khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satu kesulitan utama yang dialami peserta didik adalah dalam memahami dan mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tertentu yang menjadi dasar klasifikasi dan banyak istilah ilmiah yang masih asing bagi siswa, seperti nama-nama latin dan tingkatan taksonomi. Hal ini diperparah dengan kurangnya media pembelajaran yang mendukung, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan tidak optimal. Pendidik umumnya masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, yang belum sepenuhnya mampu merangsang minat belajar siswa. Selain itu, keterbatasan sarana seperti LCD yang tidak dapat digunakan di semua kelas juga turut memengaruhi efektivitas penyampaian materi.

Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami secara menyeluruh dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyatakan lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media visual seperti gambar dan alat peraga. Keinginan kuat dari siswa terhadap penggunaan media yang interaktif terlihat dari tingginya persentase yang menginginkan pembelajaran dengan pendekatan yang lebih menarik dan variatif. Namun, karena kebijakan sekolah yang melarang penggunaan smartphone, maka media yang dikembangkan harus bersifat non-elektronik namun tetap menarik, seperti alat peraga atau permainan edukatif. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih mudah memahami materi jika disampaikan dengan bantuan media visual. Sebagian besar siswa menyukai metode belajar yang melibatkan diskusi dan permainan, dibandingkan pembelajaran yang bersifat individual. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas kolaboratif dan menyenangkan lebih sesuai dengan karakteristik siswa di kelas tersebut. Gaya belajar mereka yang cenderung visual dan kinestetik, serta kecenderungan untuk lebih aktif saat bermain atau berdiskusi, menjadi pertimbangan penting dalam merancang media pembelajaran.

Keseluruhan analisis kebutuhan dan karakteristik, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik sangat dibutuhkan. Media seperti permainan kartu edukatif seperti Kartu KUNIPA yang bersifat visual, mudah digunakan tanpa perangkat elektronik, dan melibatkan aktivitas kelompok dinilai sebagai solusi tepat untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup.

b. Tahap Desain

Pada tahap kedua pengembangan media ini dilakukan tahap *Design* (desain). Pada tahap ini peneliti merancang sebuah media berupa permainan kartu edukatif yang dinamakan Kartu KUNIPA. Perancangan dilakukan secara sistematis dengan

memperhatikan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik agar media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup. Langkah pertama dalam proses desain adalah penyusunan materi pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk jenjang SMP kelas VII. Materi difokuskan pada topik klasifikasi makhluk hidup, mencakup pengertian, tujuan, manfaat klasifikasi, perbedaan makhluk hidup dan benda mati, serta ciri khas berbagai kelompok makhluk hidup. Penyusunan materi ini mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif peserta didik dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan disertai ilustrasi untuk memudahkan pemahaman. Media pembelajaran yang dipilih berupa permainan kartu didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Kartu KUNIPA dirancang tidak hanya untuk digunakan di dalam kelas, tetapi juga bisa dimanfaatkan secara mandiri di luar jam pelajaran. Proses desain visual dilakukan menggunakan aplikasi *Canva Pro* untuk tampilan kartu, dan *Card Box Templatemaker* untuk merancang kemasannya. Terkait desain kartu, ukuran awal kartu yang dirancang mengalami penyesuaian dari 9 x 5,5 cm menjadi 10 x 7 cm agar informasi yang disajikan lebih jelas terbaca. Kartu dicetak pada bahan *Glossy Photo Paper* 230 gram untuk hasil cetakan yang tajam dan tahan lama. Sementara itu, petunjuk penggunaan menggunakan *Art Paper* 150 gram yang lebih ringan. Kotak kartu pun menggunakan bahan yang sama dengan kartu agar tampak serasi dan tahan terhadap kerusakan.

Media permainan Kartu KUNIPA terdiri dari beberapa jenis kartu dengan fungsi masing-masing. Kartu Aturan Permainan menjelaskan langkah-langkah bermain dan bagian-bagian dari kartu. Kartu Materi dibuat menyerupai kartu kuartet, berjumlah 56 kartu yang terbagi ke dalam 14 kelompok berdasarkan tema dan subtema klasifikasi makhluk hidup, serta dibedakan dengan warna untuk memudahkan identifikasi isi materi. Selain itu, terdapat kartu khusus seperti Kartu *Reserve*, *Plus 1*, *Plus 2*, dan *Block/Skip* yang dirancang menyerupai elemen

permainan kartu populer seperti UNO untuk menambah daya tarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Zamsiswaya, dkk., yang menyatakan bahwa tahap desain pembelajaran mencakup proses merancang rencana pengajaran, menentukan pendekatan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan, serta menyusun materi. Dalam merancang pembelajaran yang efektif, penting untuk memperhatikan faktor seperti pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kondisi pembelajaran. Selain itu, penyusunan materi harus dilakukan secara menarik, relevan, dan sesuai tingkat kemampuan peserta didik, sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁵⁶ Dengan perancangan yang menyeluruh ini, Kartu KUNIPA diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik, sekaligus mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi klasifikasi makhluk hidup.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ketiga pengembangan media ini dilakukan pengembangan (*development*) dalam penelitian ini difokuskan pada proses evaluasi dan validasi media pembelajaran Kartu KUNIPA guna memastikan kelayakan dan kualitas produk sebelum diimplementasikan di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Zamsiswaya, dkk., yang menyatakan bahwa tahap pengembangan mencakup penyusunan konten pembelajaran, pengujian, dan revisi materi ajar, serta perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Pengembangan perlu dilakukan secara cermat untuk menjamin bahwa materi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan rancangan awal dan pengujian materi berfungsi untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan sebelum materi tersebut digunakan secara lebih luas dalam lingkungan pembelajaran.¹

Validasi dilakukan dengan melibatkan empat validator yang terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media. Validasi dari segi materi bertujuan untuk mengukur

⁵⁶ Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, “Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation).”

kesesuaian isi Kartu KUNIPA dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Dua orang ahli, yakni dosen dan guru mata pelajaran IPA, menilai aspek kurikulum, penyajian materi, kelengkapan isi, serta penggunaan bahasa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini mencapai tingkat kevalidan sebesar 92% dan 96% dari masing-masing validator, menghasilkan rata-rata validitas materi sebesar 94%. Selain penilaian kuantitatif, para validator juga memberikan masukan kualitatif seperti perlunya penyajian materi yang lebih ringkas, penyesuaian istilah ilmiah, serta penambahan ilustrasi yang relevan dengan topik yang dibahas.

Validasi dari sisi media dilakukan oleh dosen di bidang teknologi pembelajaran dan kimia. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kelayakan penggunaan, dan manfaat media. Hasil validasi dari kedua ahli media menunjukkan persentase sebesar 91% dan 96%, dengan rata-rata validitas media mencapai 93,5%. Komentar yang diberikan mencakup saran perbaikan seperti penyesuaian warna dan ukuran font agar lebih terbaca, penambahan elemen visual yang menarik, serta pengorganisasian desain agar lebih serasi dan konsisten. Berdasarkan rata-rata hasil validasi dari keempat validator, media pembelajaran Kartu KUNIPA memperoleh nilai kevalidan sebesar 93,75%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi materi maupun tampilan media. Oleh karena itu, Kartu KUNIPA dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi klasifikasi makhluk hidup di lingkungan sekolah. Validasi ini juga menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum tahap implementasi di kelas.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap keempat pengembangan media ini dilakukan tahap *implementation* (implementasi) merupakan tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, karena bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat diterapkan secara nyata di lingkungan pembelajaran. Dalam penelitian ini, implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan terhadap media Kartu KUNIPA yang telah melewati tahap revisi dan validasi. Hal ini sejalan dengan

pendapat Zamsiswaya, dkk., yang menyatakan bahwa tahap implementasi melibatkan kegiatan pembelajaran secara langsung di dalam kelas, dengan menerapkan strategi atau metode pengajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan evaluasi formatif sebagai upaya untuk menilai proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan selama pelaksanaan berlangsung.⁵⁷

Uji coba dilakukan di kelas VII.6 SMP Negeri 1 Mattirobulu dengan melibatkan 28 peserta didik sebagai subjek penelitian. Untuk menilai aspek kepraktisan, peneliti mengumpulkan tanggapan dari guru dan peserta didik. Hasil respon dari guru terhadap media Kartu KUNIPA menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan persentase sebesar 96,8%. Penilaian ini mencakup berbagai aspek, antara lain kesesuaian materi dengan kurikulum, kelengkapan isi, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, tanggapan peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif.

Berdasarkan hasil angket yang disebarluaskan, kepraktisan media dari sudut pandang siswa mencapai persentase sebesar 90,64%. Setiap aspek penilaian oleh siswa seperti penyajian materi, desain visual, bahasa, manfaat media, dan kemudahan penggunaan menunjukkan persentase di atas 88%, yang berarti bahwa media ini dipandang menarik, dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, rata-rata kepraktisan media dari kedua kelompok responden mencapai 93,72%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Selain itu, pernyataan ini juga diperkuat oleh pendapat Latifa, dkk., yang menyatakan bahwa sebuah media dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria kepraktisan dan nilai persentasenya berada dalam rentang 80% hingga 100%.¹ Selain menilai kepraktisan, tahap ini juga mencakup uji keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui pemberian tes awal (*pretest*) dan tes

⁵⁷ Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, “Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation).”

akhir (*posttest*) kepada seluruh peserta didik. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum menggunakan media adalah 36,60, dan setelah penggunaan media, nilai rata-rata *posttest* meningkat signifikan menjadi 80.

Hasil ini dianalisis lebih lanjut menggunakan rumus *N-Gain* untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman siswa. Nilai rata-rata *N-Gain* yang diperoleh adalah 0,710, yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Sebanyak 14 siswa menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi, sementara 14 lainnya berada pada kategori sedang. Hal tersebut tela sesuai dengan pedoman keefektifan yang dikemukakan oleh Sihotang, dkk yang mengatakan bahwa suatu produk dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa apabila nilai *N-gain* berada pada kriteria tinggi dengan interval $N\text{-Gain} > 0,70$.⁵⁸ Dengan rata-rata nilai persentase *N-Gain* adalah 71,04% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif” Hal tersebut tela sesuai dengan pedoman keefektifan yang dikemukakan oleh Fitra dan Hasan yang mengatakan bahwa suatu produk dinyatakan cukup efektif apabila persentase nilai *N-Gain* berada pada kriteria keefektifan 65-79%.¹ Berdasarkan hasil uji kepraktisan dan keefektifan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu KUNIPA layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi siswa, tetapi juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, terutama pada topik klasifikasi makhluk hidup. Dengan demikian, Kartu KUNIPA menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk diterapkan di tingkat SMP.

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap kelima pengembangan media ini dilakukan tahap evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran Kartu KUNIPA mencakup evaluasi *formatif* dan *sumatif*. Hal ini sejalan dengan pendapat Zamsiswaya, dkk., yang menyatakan bahwa tahap evaluasi merupakan proses penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran

⁵⁸ Sihotang, Hasratuddin, And Yumiati, “Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Missouri Mathematics Project Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Siswa Sd.”

serta mengidentifikasi aspek-aspek yang masih perlu disempurnakan. Evaluasi ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu evaluasi *formatif* dan *sumatif*. Evaluasi *formatif* dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan memberikan umpan balik yang bersifat membangun. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, guna mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.⁵⁹

Dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi *formatif* diterapkan melalui kegiatan diskusi kelompok serta pemberian tugas LKPD pada setiap sesi. Sementara itu, evaluasi *sumatif* dilaksanakan melalui tes hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda. Berdasarkan temuan dari evaluasi formatif, siswa telah menunjukkan pencapaian terhadap tujuan pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan. Hal ini tercermin dari kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas selama pembelajaran berlangsung. Nilai rata-rata yang diperoleh dari evaluasi formatif adalah 84,15 dengan tingkat ketuntasan mencapai 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setiap tujuan pembelajaran berhasil dicapai dengan baik melalui evaluasi *formatif* yang dilakukan secara konsisten. Di sisi lain, hasil dari evaluasi *sumatif* menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 92,85%. Temuan ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik.

2. Kevalidan Produk Kartu KUNIPA

Kevalidan produk Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan sejumlah ahli. Penilaian dilakukan oleh dua ahli di bidang materi dan dua ahli di bidang media. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan isi materi yang disajikan dalam produk. Sementara itu, validasi oleh ahli media difokuskan pada aspek tampilan dan

⁵⁹ Zamsiswaya, Syawaluddin, and Syahrizul, “Pengembangan Model ADDIE (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation).”

penyajian media, guna memastikan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dari sisi desain, keterbacaan, dan daya tarik visual.

Instrumen penilaian untuk validasi oleh ahli materi terdiri atas 20 butir pernyataan penilaian. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi I, diperoleh nilai persentase validitas sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori tingkat validitas “sangat valid”. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli materi II menunjukkan persentase validitas sebesar 96%, yang juga tergolong dalam kategori “sangat valid”. Jadi rata-rata kevalidan materi berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi I dan ahli materi II berada pada persentase sebesar 94% dan masuk kategori tingkat validitas “Sangat Valid”. Hal tersebut sejalan dengan pedoman kevalidan produk yang dikemukakan Sihotang,dkk yang mengatakan bahwa kriteria kategori sangat valid berada pada persentase interval 85,01% - 100%.¹

Validitas media ini tampak dari kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka. Materi dalam kartu disusun secara sistematis, lengkap, dan didukung dengan ilustrasi serta istilah ilmiah yang sesuai. Penyajiannya tidak hanya memperhatikan keakuratan konten, tetapi juga mempertimbangkan aspek visual dan keterbacaan, sehingga siswa dapat memahami isi materi dengan mudah. Aspek kebahasaan juga menjadi perhatian utama, di mana pemilihan kata telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik jenjang SMP, menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan tidak membingungkan. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa materi yang dikemas dalam media Kartu KUNIPA dinilai layak secara substansi untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pendapat Ayatillah, dkk., bahwa media pembelajaran berupa kartu kuartet mempermudah siswa dalam proses belajar. Hal ini disebabkan karena kartu-kartu tersebut memuat gambar yang memiliki keterkaitan langsung dengan

materi pelajaran. Setiap kartu menyajikan visual yang informatif dan dilengkapi dengan teks serta kalimat yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan.⁶⁰

Instrumen penilaian untuk validasi oleh ahli media terdiri dari 20 butir pernyataan. Validasi dilakukan dengan menilai tiga aspek utama, yaitu bentuk dan tampilan, kelayakan penggunaan, serta kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, ahli media I memberikan persentase validitas sebesar 91% dan ahli media II memberikan 96%, dengan rata-rata nilai validitas sebesar 93,5%. Angka ini berada dalam rentang kategori “sangat valid” sesuai pedoman kevalidan yang dikemukakan oleh Sihotang,dkk yang mengatakan bahwa kriteria kategori sangat valid berada pada persentase dengan interval 85,01% - 100% .¹ Tingginya tingkat validitas ini menunjukkan bahwa media Kartu KUNIPA telah memenuhi standar kualitas dari segi desain dan fungsionalitas. Dari aspek bentuk dan tampilan, kartu dinilai memiliki desain visual yang menarik dan sesuai untuk peserta didik, dengan pemilihan warna, ilustrasi, ukuran huruf, dan tata letak yang mendukung keterbacaan dan kenyamanan dalam penggunaan. Kejelasan visual ini penting karena berperan langsung dalam menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih fokus dalam memahami isi materi yang disampaikan. Pada aspek kelayakan penggunaan, Kartu KUNIPA dinilai memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, mudah dipahami, dan dapat digunakan secara praktis baik oleh guru maupun peserta didik. Selain itu, media ini dinilai cukup tahan lama dan fleksibel untuk digunakan dalam berbagai skenario pembelajaran, baik secara individu, kelompok, maupun dalam kegiatan kelas yang lebih luas. Aspek kebermanfaatan media juga memberikan kontribusi besar terhadap tingkat validitas.

Kartu KUNIPA tidak hanya menjadi media yang menyenangkan, tetapi juga fungsional dalam meningkatkan pemahaman konsep klasifikasi makhluk hidup. Media ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran,

⁶⁰ Arini Maila Ayatillah, Mohammad Budiyanto, And Ahmad Qosyim, “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Journal Of Science Education* 4, No. 2 (2024): 738–44.

meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah penyampaian informasi oleh guru secara interaktif dan kontekstual. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Sulistyono dan Nadia yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan tampilan visual menarik mampu mengurangi kejemuhan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.⁶¹ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari segi media, Kartu KUNIPA telah memenuhi kriteria validitas tinggi, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMP.

3. Kepraktisan Produk Kartu KUNIPA

Penilaian terhadap aspek kepraktisan produk Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup dilakukan melalui uji coba yang melibatkan responden dari pendidik dan peserta didik. Respon pendidik diperoleh dari salah satu pendidik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Negeri 1 Mattirobulu. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemudahan penggunaan produk serta mendukung proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, penilaian dari peserta didik dilakukan terhadap 28 orang peserta didik kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Mattirobulu. Respon peserta didik digunakan untuk mengidentifikasi tingkat keterlibatan, kemudahan pemahaman, serta kenyamanan mereka dalam menggunakan media pembelajaran berbasis kartu KUNIPA. Hasil dari penilaian ini digunakan sebagai dasar untuk menilai kepraktisan produk Kartu KUNIPA dalam implementasi pembelajaran secara langsung di lingkungan sekolah.

Media pembelajaran Kartu KUNIPA dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil penilaian dari pendidik yang menunjukkan persentase sebesar 96,8%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kepraktisan dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan dilakukan berdasarkan enam aspek, yaitu keterkaitan dengan kurikulum, kelengkapan materi, bentuk dan tampilan media,

⁶¹ Erika Septiani Sulistyono And Nadia Lutfi Choirunnisa, "Pengembangan Media Kartu Permainan Kuartet (Karpet) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Pada Materi Struktur Tumbuhan," *Jpgsd* 12 (2024): 687–96.

kelayakan penggunaan, bahasa, serta manfaat media dalam proses pembelajaran. Kartu KUNIPA dirancang dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada Kurikulum Merdeka, sehingga media ini mudah disesuaikan oleh guru dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Kelengkapan materi yang disajikan dalam kartu ini juga menjadi faktor pendukung kepraktisannya. Materi dikemas secara ringkas, jelas, dan didukung dengan gambar yang relevan serta istilah yang sesuai. Selain itu, bentuk dan tampilan kartu dirancang menarik dengan tata letak yang rapi dan penggunaan warna yang mendukung keterbacaan, sehingga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Petunjuk penggunaan yang disertakan juga disusun secara sistematis dan sederhana, memudahkan pendidik dalam menerapkannya di kelas tanpa memerlukan pelatihan tambahan. Bahasa yang digunakan dalam media ini disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik jenjang SMP, yakni menggunakan kata-kata yang sederhana, tidak berbelit-belit, dan mudah dipahami. Hal ini menjadikan media lebih mudah diakses oleh siswa dan tidak membingungkan dalam penggunaannya.

Kartu KUNIPA juga memberikan manfaat langsung bagi peserta didik, karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zohiro, dkk., yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu terbukti mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media seperti ini mampu memperdalam pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan ketertarikan mereka dalam belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.⁶¹ Selain itu, pernyataan ini juga diperkuat oleh pendapat Latifa, dkk., yang menyatakan bahwa sebuah media dikatakan praktis apabila memenuhi kriteria kepraktisan dan nilai persentasenya berada dalam rentang 80% hingga 100%.⁶² Oleh

⁶² Latifah, Idris, and Prasrihamni, “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang.”

karena itu, berdasarkan hasil evaluasi dan kesesuaian dengan teori, media pembelajaran Kartu KUNIPA dapat disimpulkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup di SMP.

Instrumen penilaian respon siswa terhadap kepraktisan Kartu KUNIPA terdiri atas 20 butir pernyataan. Penilaian terhadap kepraktisan media ini mencakup berbagai aspek penting seperti penyajian materi, bentuk dan tampilan, kelayakan penggunaan, bahasa, dan manfaat media. Berdasarkan hasil penilaian peserta didik, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,64%, yang termasuk dalam kategori kepraktisan “sangat praktis”. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa media ini mudah digunakan, menarik, serta bermanfaat dalam membantu mereka memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Siswa juga merasa terbantu dengan tampilan visual yang rapi dan ilustrasi yang memudahkan pemahaman konsep. Sementara itu, penilaian dari pendidik bahkan menunjukkan nilai yang lebih tinggi, yakni sebesar 96,8%. Rata-rata nilai dari responden menghasilkan rata-rata kepraktisan sebesar 93,72%, yang memperkuat bahwa media ini termasuk dalam kategori kepraktisan “sangat praktis”. Tingginya skor ini menyatakan bahwa Kartu KUNIPA tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan kurikulum, informatif, serta dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kepraktisan media ini juga diperkuat oleh tampilan desain yang menarik dan sistematika penyajian materi yang jelas. Bahasa yang digunakan dalam kartu pun disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga tidak menimbulkan kesulitan dalam membaca atau memahami isi kartu. Selain itu, petunjuk penggunaan yang sederhana dan mudah diikuti menjadikan media ini dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh siswa maupun dipandu oleh guru. Temuan ini sesuai dengan kriteria kepraktisan yang diungkapkan oleh Latifa, dkk., yang menyatakan bahwa suatu produk pengembangan dapat dikatakan praktis apabila memenuhi indikator kejelasan penggunaan, kemudahan akses, dan relevansi materi, serta memperoleh skor persentase antara 80% sampai 100%.¹ Dengan demikian, berdasarkan data yang diperoleh dan kesesuaian dengan teori, media Kartu KUNIPA layak dikategorikan

sebagai media pembelajaran yang sangat praktis dalam menyampaikan materi klasifikasi makhluk hidup di tingkat SMP

4. Keefektifan Produk Kartu KUNIPA

Efektivitas media pembelajaran Kartu KUNIPA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dianalisis melalui uji normalisasi gain (*N-Gain*). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan capaian belajar setelah peserta didik menerima pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Untuk mengukur keefektifan tersebut, dilakukan pretest dan posttest terhadap siswa kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Mattirobulu yang berjumlah 28 orang. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Berdasarkan hasil analisis Uji *N-Gain* terhadap nilai *pretest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 36,60 dan nilai *posttest* sebesar 80. Adapun rata-rata nilai *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,710. Nilai tersebut berada pada rentang $N\text{-}Gain} > 0,70$ yang menurut kriteria interpretasi termasuk dalam kategori “Tinggi”, dengan rata-rata nilai persentase *N-Gain* adalah 71,04% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif” Dengan demikian, adanya media pembelajaran Kartu KUNIPA mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang baik kepada peserta didik. Selain itu peningkatan ini menunjukkan bahwa media tersebut cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Penggunaan kartu KUNIPA ini dinyatakan cukup efektif karena penggunaan kartu ini dikumpulkan berkelompok yaitu 4 kartu, apabila salah satu kartu hilang maka penyampaian materi akan susah dan terganggu. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Isnania, dkk., yang mengemukakan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan kartu kuartet kurang efektif adalah penggunaan kartu kuartet yang terbatas karena kartu kuartet dibuat sesuai dengan jumlah materi yang ada, sehingga apabila salah satu kartu hilang maka

permainan tidak bisa dilanjutkan dan kekurangannya laianya adalah media kartu kuartet tidak tahan lama karena terbuat dari kertas.⁶³

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa media Kartu KUNIPA mampu memberikan kontribusi yang baik dalam proses pemahaman peserta didik terhadap materi klasifikasi makhluk hidup. Media ini memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan menyenangkan melalui pendekatan bermain sambil belajar, sehingga membantu mereka dalam memahami materi yang bersifat konseptual dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Efektivitas media ini juga tidak terlepas dari tampilan visual dan desainnya yang menarik serta struktur materi yang disusun secara sistematis. Kartu KUNIPA memuat informasi yang ringkas, dilengkapi ilustrasi yang relevan, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan mempermudah mereka dalam memahami isi materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitra dan Hasan yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dari segi visual dan kemudahan penggunaan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Siswa cenderung lebih antusias dan tertarik untuk mempelajari materi yang dikemas dalam bentuk media yang menyenangkan dan interaktif.¹ Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam permainan, mereka secara tidak langsung mengorganisasi dan mengaitkan informasi yang dipelajari dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan lebih mudah mengingatnya.

Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Sahira dan Suryanti yang menyatakan bahwa penerapan teknik pembelajaran melalui permainan kartu kuartet mampu meningkatkan hasil belajar serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.⁶⁴ Selain itu hal ini juga sejalan dengan pernyataan Sulistyono dan Nadia yang

⁶³ Isnania, Narulita, and Rusdianto, “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa.”

⁶⁴ Dalilah Azzah Sahira and Suryanti, “Efektivitas Metode Permainan Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Jpgsd* 11, no. 2 (2023): 380–91.

menyatakan bahwa media Kartu Permainan Kuartet adalah media pembelajaran IPA yang efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil uji *N-Gain* memperoleh rata-rata 0,73 dengan kategori peningkatan “tinggi”.¹ Hal tersebut tela sesuai dengan pedoman keefektifan yang dikemukakan oleh Sihotang, dkk yang mengatakan bahwa suatu produk dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa apabila nilai *N-gain* berada pada kriteria tinggi dengan interval $N\text{-}Gain > 0,70$.⁶⁵ Hal tersebut tela sesuai dengan pedoman keefektifan yang dikemukakan oleh Fitra dan Hasan yang mengatakan bahwa suatu produk dinyatakan cukup efektif apabila persentase nilai *N-Gain* berada pada kriteria keefektifan 65-79%.¹

⁶⁵ Sihotang, Hasratuddin, And Yumiati, “Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Missouri Mathematics Project Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Siswa Sd.”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup, maka dapat dirumuskan simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap awal, yaitu *analyze*, mencakup analisis masalah pembelajaran, analisis tujuan, dan analisis kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, pada tahap *design*, dilakukan perancangan awal produk, termasuk pemilihan format dan rancangan gambar Kartu KUNIPA. Pada tahap *development*, produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh para ahli, baik ahli materi maupun ahli media, guna menilai kelayakan isi dan tampilan produk. Tahap berikutnya adalah *implementation*, yang bertujuan untuk menguji tingkat kepraktisan media melalui penilaian dari guru dan siswa sebagai pengguna langsung. Tahapan terakhir adalah *Evaluation*, di mana dilakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap produk melalui analisis kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran Kartu KUNIPA.
2. Tingkat kevalidan media pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup ditentukan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli. Proses validasi melibatkan dua orang ahli di bidang materi dan dua orang ahli di bidang media. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi I memberikan penilaian dengan rata-rata persentase kevalidan sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Demikian pula, ahli materi II memberikan persentase kevalidan sebesar 96% dan juga berada dalam

kategori “sangat valid”. Jadi rata-rata kevalidan materi berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli materi I dan ahli materi II berada pada persentase sebesar 94% dan masuk kategori tingkat validitas “ Sangat Valid “. Sementara itu, hasil validasi dari ahli media I menunjukkan rata-rata persentase kevalidan sebesar 91%, dan ahli media II memberikan nilai sebesar 96%; keduanya juga dikategorikan sebagai “sangat valid”. Jadi rata-rata kevalidan materi berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media I dan ahli media II berada pada persentase sebesar 93,5% dan masuk kategori tingkat validitas “ Sangat Valid “. Jadi rata-rata kevalidan media berdasarkan hasil penilaian dari validator ahli media dan ahli materi berada pada persentase sebesar 93,75% dan masuk kategori tingkat validitas “ Sangat Valid “. Dengan demikian, berdasarkan keseluruhan hasil penilaian dari para validator, dapat disimpulkan bahwa media Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup ditentukan melalui penilaian yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik sebagai pengguna. Berdasarkan hasil penilaian, pendidik memberikan persentase kepraktisan sebesar 96,8%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Sementara itu, penilaian dari peserta didik menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90,64%, yang juga berada dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan persentase kepraktisan Kartu KUNIPA materi Klasifikasi makhluk hidup dari respon pendidik dan respon peserta didik maka rata-rata persentase kepraktisan berada pada persentase sebesar 93,72% dan masuk kategori tingkat kepraktisan “Sangat Praktis“. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua pihak tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Kartu KUNIPA memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan dinyatakan sangat praktis serta layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

4. Efektivitas media pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi klasifikasi makhluk hidup diukur melalui analisis normalisasi gain (*N-Gain*). Berdasarkan hasil analisis Uji *N-Gain* terhadap nilai *pretest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 36,60 dan nilai *posttest* sebesar 80. Adapun rata-rata nilai *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,710. Nilai tersebut berada pada rentang $N-Gain > 0,70$ yang menurut kriteria interpretasi termasuk dalam kategori “Tinggi”, dengan rata-rata nilai persentase *N-Gain* adalah 71,04% yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Dengan demikian, media pembelajaran Kartu KUNIPA mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup baik kepada peserta didik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki efektivitas dalam membantu siswa memahami materi klasifikasi makhluk hidup.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran terkait pemanfaatan media pembelajaran Kartu KUNIPA, sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran
 - a. Bagi guru, media permainan Kartu KUNIPA dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran, baik sebagai alat bantu utama maupun sebagai sarana penguatan materi. Media ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Bagi peserta didik, Kartu KUNIPA tidak hanya dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran, tetapi juga bermanfaat untuk dimainkan secara mandiri atau bersama teman sebaya di luar jam pelajaran, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesinambungan.
 - c. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran ini masih bersifat konvensional sehingga memiliki peluang untuk dikembangkan lebih

lanjut ke dalam bentuk digital. Dengan demikian, media ini dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan tetap relevan untuk digunakan dalam pembelajaran modern.

2. Saran untuk Pengembangan Produk Selanjutnya

Disarankan agar pengembangan media pembelajaran serupa terus dilanjutkan untuk materi-materi lain, khususnya dalam bidang biologi, kimia dan fisika mengingat masih banyak materi yang relevan dan potensial untuk disajikan dengan bentuk permainan agar memudahkan peserta didik memahami materinya. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan ke dalam format digital guna menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dalam dunia



DAFTAR PUSTAKA

- Al - Qur'an Al – Karim*
- Aghni, Rizqi. "Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia XVI*, no. 1 (2018).
- Agustin, Lutvia. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X IIS Man 2 Lamongan." *Jupe: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 3 (2018).
- Alti, Rahmi, et al., *Media Pembelajaran Rahmi*. Edited By Tri Putri Wahyuni. Padang Sumatera Barat: Pt. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Anggraini, Dinar. "Development Of Uno Bundo Card To Increase The Motivation And Social Studies Learning Achievement For Fourth Grade Sdn Bantulan." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 8 (2019).
- Anita, Fidi Dwi, et al. "Kartu Uno Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 06, no. 01 (2022).
- Arfiana, et al. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)* 4, No. 1 (2024).
- Aulya, Rahmi, et al., "Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Dengan Metode Permainan UNO Pada Materi Protista." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021).
- Ayatillah, Arini Maila, et al. "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal Of Science Education* 4, no. 2 (2024).
- Branch, Robert. *Instructional Design: The Addie Approach*. London: Springer Science Business Media, 2009.
- Emiyati, Ayang, dan Aran Hendri Kurniawan. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Cv. Eureka Media Aksara, 2022.

- Estiani, Wahyu, et al. "Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik." *Unnes Science Education Journal* 4, no. 1 (2015).
- Fadilah, Aisyah, dan Nasywa. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research (Jsr)* 1, no. 2 (2023).
- Fikri, et al., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Institut Agama Islam Negeri Parepare*. Parepare: Iain Parepare Nusantara Press, (2023).
- Firdaus, Zahron, dan Farida Istianah. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Ciri-Ciri Khusus Hewan Bagi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 4 (2023).
- Fitra, Julsyam, dan Hasan Maksum. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powntoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021)
- Harlin, Meiva Dwi, dan Novanita. "Pengembangan Media Kartu Uno Pada Materi Satuan Berat Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no. 03 (2023).
- Inabuy, Victoriani, et al. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2021.
- Indriyani, Wuryan T., et al. "Pengembangan E-Kamus Biologi Materi Klasifikasi Tumbuhan Dicotyledoneae Pada Kelas X Sma Negeri 4 Muaro Jambi." *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 08, no. 02 (2022).
- Isnania, Holida, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ipa." *Jurnal Pendidikan Ipa* 13, no. 1 (2023).
- Kamalia, Lutfiyatul, dan Heru Subrata. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Sandhangan Swara Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10, no. 5 (2022).

- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementrian Agama Ri, 2019.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Kurniawan, Alfarizi, et al. "Pengembangan Game Quarted Card Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII Smp/Mts." *Journal Of Biology Education* 4 (2022).
- Kurniawan, Rizki, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI di SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022 Rizki." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 3, no. 2 (2023).
- Larassati, Latifah, dan Tejo Nurseto. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi di SMA." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 16, no. 1 (2019).
- Latifah, Anisa Khoiril, et al. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang." *Journal On Education* 06, no. 01 (2023).
- Maydiantoro, Albert. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (Jpppi)* 1, no. 2 (2020).
- Mesra, Romi, et al. *Research & Development Dalam Pendidikan*, 2023.
- Miftah, M. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsang* Vol. 1, no. 2 (2013).
- Najiah, Aunin, dan Ellis Mardiana Panggabean. "Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa SMP." *Jurnal Nasional Holistic Science* 1, no. 2 (2021).
- Nurdin, Ismail, dan Sri Hartati. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Okpatrioka. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023).
- Pagarra, Hamzah, et al. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

- Paramita, Ainurdya, et al. "Pengembangan Media Kartu Uno Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jpgsd:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 07, no. 05 (2019).
- Purwanti, Ida, dan Guntur Trimulyono. "Pengembangan Media Kanobi (Kartu Uno Biologi) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Analisis Peserta Didik Kelas XI SMA Pada Materi Sel." *Ejournal.Unesa* 13, no. 1 (2024).
- Puspasari, Intan Lestari, et al. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Kartu Hilo (History Learning With Uno Cards) Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (2023).
- Rahayuningsih, Puji, et al. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd* 1, no. 1 (2022).
- Rahmawati, Rina, et al. "Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* 9, no. 2 (2019).
- Ramlawati, Hamka L., et al. *Mata Pelajaran Ipa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan, 2017.
- Rustamana, Agus, et al. "Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan." *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 3 (2024).
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Edited By Try Koryati. Medan: Penerbit Kbm Indonesia, 2022.
- Sahira, Dalilah Azzah, dan Suryanti. "Efektivitas Metode Permainan Kartu Kwartet Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar." *Jpgsd* 11, no. 2 (2023).
- Saleh, M. Sahib, et al. *Media Pembelajaran*. Makassar: Penerbit Cv. Eureka Media Aksara, 2023.
- Samsiyah, Siti, et al. "Efektivitas Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv." *Jurnal Holistika* 5, no. 2 (2021).

- Sihotang, Novita Trisuci, et al. "Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Missouri Mathematics Project Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023).
- Singkam, Abdul Rahman, et al. "Pengembangan Media Belajar Kartu Uno Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Kelas Xi Slta." *Jurnal Pedagogi Hayati* 7, no. 1 (2023).
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*. Edited By Rindra Risdiantoro. Malang, Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:, 2022.
- Suastikarani, Luh Made. *Biologi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2019.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, And Suci Musvita Ayu. *N-Gain Vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Sulistyono, Erika Septiani, dan Nadia Lutfi Choirunnisa. "Pengembangan Media Kartu Permainan Kuartet (Karpet) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Pada Materi Struktur Tumbuhan." *Jpgsd* 12 (2024).
- Tim Penyusun. *Penulisan Karya Ilmiah Berbasis Teknologi Informasi*. Parepare: Iain Pare Press, 2023.
- Tri Wulandari, dan Adam Mudinillah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Mi/SD." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)* 2, no. 1 (2022).
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024).
- Winaryati, Eny, et al. *Circular Model Of Rd & D*. Semarang: Penerbit Kbm Indonesia, 2021.
- Windiyani, T., et al. "Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Pada Mata

- Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Jpsd*, 4, no. 1 (2018).
- Witantyo, Maulana, dan Diana Rahmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* 4, no. 3 (2017).
- Wulandari, Amelia Putri, et al. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal On Education* 05, no. 02 (2023).
- Zamsiswaya, Syawaluddin, dan Syahrizul. “Pengembangan Model Addie (Analisys , Design , Development , Implemetation , Evaluation).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2024).
- Zohiro, M. Qamaruzzam, et al. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Kuartet Mata Pelajaran Sosiologi.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 1, no. 1 (2024).
- Zurriati, dan Farida Catur. “Klasifikasi Makhluk Hidup.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2024).



Lampiran 1: Surat Keputusan Penetapan Pembimbing Skripsi



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-2794/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEPARE

Menimbang

- Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024
- Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahkan tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.

Mengingat

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
- Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
- Keputusan Menteri Agama Nomor: 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare
- Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan :

- Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2023 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024
- Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun 2024, tanggal 05 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;

MEMUTUSKAN

Menetapkan

- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024
- Menunjuk saudara: **Novia Anugra, M.Pd.**, sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :
Nama Mahasiswa : UDITA FARADITA
NIM : 2120203884206013
Program Studi : Tadris IPA
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARTU U-IPA (Uno Ilmu Pengetahuan Alam) PADA MATERI SEL KELAS VIII SMP 1 MATTIROBULU
- Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;
- Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;
- Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 16 Juli 2024

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Lampiran 2: Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 (0421) 21307 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1336/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2025 08 Mei 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI PINRANG
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: UDITA FARADITA
Tempat/Tgl. Lahir	: KANARI, 18 Maret 2003
NIM	: 2120203884206013
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPA
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: PAO, DESA PADAIDI, KEC. MATTIROBULU, KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU "KUNIPA" PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMPN 1 MATTIROBULU

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 08 Mei 2025 sampai dengan tanggal 08 Juni 2025.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkembangan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

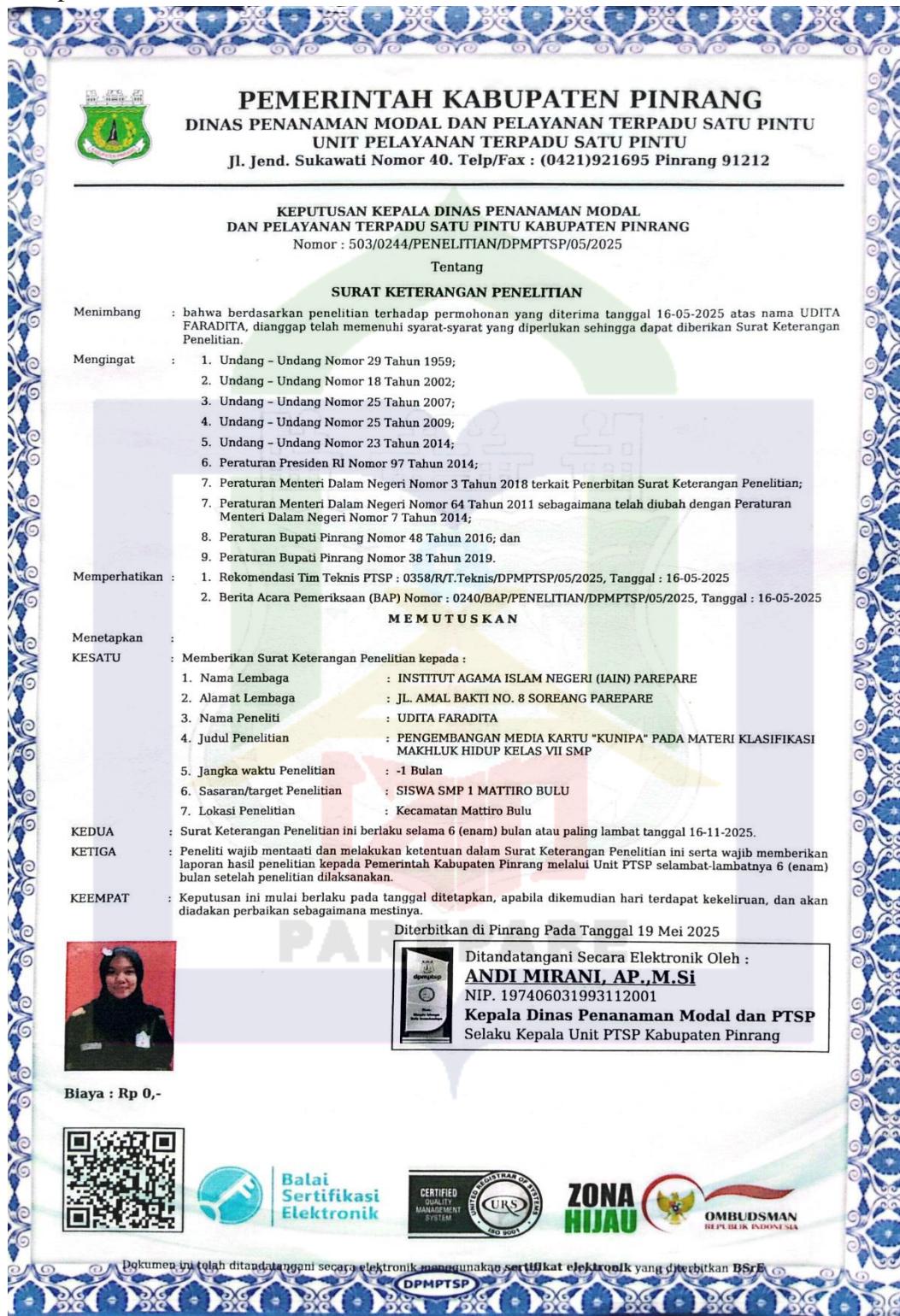


Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian dari DPMPTSP Provinsi Sulawesi Selatan



Lampiran 4: Surat Izin Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 1 MATTIRO BULU
Jl Poros Pinrang-Pare, Barugaie, Kel. Padaidi, Kec. Mattiro Bulu, Kab. Pinrang
Email : uptsmpnegerimattirobulu@gmail.com NPSN 40305071 Kode POS 91271



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.3/ 160 /SMP03/V//2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. SULAEMAN, S.Pd, M.M

NIP : 19730321 199903 1 007

Jabatan : Kepala UPT SMPN 1 Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang

Menyatakan bahwa mahasiswa INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) Parepare di bawah ini telah menyelesaikan studi penelitiannya di UPT SMP Negeri 1 Mattiro Bulu.

Nama : UDITA FARADITA

NIM : 2120203884206013

Fak/Jurusan : TADRIS IPA

Judul Skripsi : “ PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELA VII SMP ”

Surat ini dibuat dan dipergunakan seperlunya dalam penyusunan Tesis mahasiswa tersebut di atas, demikian surat keterangan ini dibuat dan atas kerja samanya diucapkan terima kasih.

Pinrang, 15 Mei 2025

Mengetahui

Kepala,

PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG

UPT SMP NEGERI 1 Mattiro Bulu

H. SULAEMAN, S.Pd.,M.M.

NIP 19730321 199903 1 007

Lampiran 5: Surat Pernyataan Selesai Meneliti dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 1 MATTIRO BULU

Jl Poros Pinrang-Parc, Barugae, Kel. Padaidi, Kec. Mattiro Bulu, Kab. Pinrang
Email : uptsmpnegerimattirobulu@gmail.com NPSN 40305071 Kode POS 91271



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 143 / SMP.03 / VI / 2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Mattirobulu,
menerangkan bahwa :

Nama	: UDITA FARADITA
NIM	: 2120203884206013
Jenis Kelamin	: PEREMPUAN
Program Studi	: Tadris IPA
Fakultas	: Tarbiyah

Benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Mattirobulu dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELA VII SMP**” pada tanggal 02 MEI 2025 sampai dengan 31 MEI 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 15 Mei 2025

Mengetahui
Kepala



Lampiran 6 : Validasi Soal Test

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
1	ASYAM NUR FAMRA	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
2	ADINDA NAURAH ASYILAH	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
3	MUFIDA PRATIWI NURUL	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0
4	NUR SYAHIDA	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
5	ALIEF NURANUGRAH	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0
6	ANDI MUH RIFQI	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0
7	ANDI FEBI YOLANDA	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
8	ISNULASSIFA	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0
9	NUR FAIDIAH	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0
10	NUR RAHMA ASRI	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
11	MUH RESTU ASMARA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1
12	REZA ARYESTA	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
13	RAYYA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0
14	MUHAMMAD RANDI	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0
15	USWATUNNISA	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0
16	NUR SALSA BIA ZASKIA	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0
17	ZHAHIRA KAYLA ANINDYA	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1
18	PRADITYA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0
19	ANDI NATASYA	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
20	MUH. TITO RUSIYANTO	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0

SOAL																					
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	TOTAL	
0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	20	
1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	19	
0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	21	
1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10	
0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	17	
0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	19	
0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	13	
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	9	
0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	12	
0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	10	
1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	14	
0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	21	
0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	
0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	14	
1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	9	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	7	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	8	
0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	11	
1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	27	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	32	

0,46541	0,42251	0,22034	0,14763	0,5315	0,51983	0,39929	0,59468	0,65786	0,67366	0,51571	0,14303	0,57889	0,07345	0,49991	-0,16348	0,55403	-0,02137	-0,07069	0,4828
0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444

Valid	Tidak Va	Tidak Vs	Tidak Vv	Valid	Valid	Tidak Va	Valid	Tidak Va	Tidak Vs	Tidak Vv	Valid								
-------	----------	----------	----------	-------	-------	----------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	----------	----------	----------	-------

Lampiran 7: Modul Ajar

MODUL AJAR
IPA FASE D

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: UDITA FARADITA
Satuan Pendidikan	: SMP NEGERI 1 MATTIROBULU
Kelas / Fase	: VII (Tujuh) / D
Mata Pelajaran	: IPA
Materi	: Klasifikasi Makhluk Hidup
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 JP × 1 Pertemuan
Tahun Penyusunan	: 2025/2026

CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE D	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPA	Pada akhir fase D, Memahami konsep klasifikasi makhluk hidup, Membedakan makhluk hidup dan benda tak hidup berdasarkan karakteristiknya, Menguraikan karakteristik setiap kingdom dan mengetahui peranan setiap kingdom

B. KOMPETENSI AWAL	
<p>Makhluk hidup di sekitar kita sangat beragam. Mulai dari tumbuhan yang kita lihat di halaman rumah, hewan peliharaan yang ada di sekitar kita, hingga mikroorganisme yang tidak tampak oleh mata telanjang. Keanekaragaman ini memerlukan sistem yang terstruktur untuk mengklasifikasikan dan memudahkan kita dalam mempelajari makhluk hidup tersebut. Proses pengelompokan makhluk hidup ini dikenal dengan istilah klasifikasi. Klasifikasi adalah cara ilmuwan untuk mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang mereka miliki, seperti bentuk tubuh, cara berkembang biak, atau cara memperoleh makanan. Dengan adanya klasifikasi, kita bisa memahami hubungan antara berbagai makhluk hidup, serta mengidentifikasi dan mempelajari mereka lebih mudah.</p>	

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<p>Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, berdaya kritis, kreatif, aktif, mandiri, berkebhinekaan global</p>	

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Paket IPA
2. Papan Tulis dan Spidol
3. Alat tulis
4. Kartu KUNIPA
5. Laptop/ Komputer

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning*

KOMPONEN INTI**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Peserta didik mampu menjelaskan definisi, tujuan dan manfaat dari klasifikasi makhluk hidup
- Peserta didik mampu membedakan makhluk hidup dengan benda mati berdasarkan karakteristiknya

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Pertemuan Ke-1 (2x40 Menit) : Definisi, Tujuan, Manfaat dari klasifikasi makhluk hidup, Karakteristik Makhluk Hidup dan Benda Mati****Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- Pendidik memasuki kelas dengan mengucapkan salam
- Pendidik mengajak peserta didik berdoa sebelum mulai pembelajaran kemudian mengecek kehadiran peserta didik sebagai bentuk disiplin dan menanyakan kabar peserta didik
- Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran umum mengenai klasifikasi makhluk hidup
- Pendidik menyampaikan materi yang akan berlangsung pada saat itu, kompetensi yang akan dicapai dan mekanisme pelaksanaan pembelajaran

Kegiatan Inti (55 Menit)**Penjelasan Materi**

- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuka halaman buku paket pada bab klasifikasi makhluk hidup
- Pendidik memberikan pertanyaan Pembuka: "Kenapa kita perlu mengklasifikasikan makhluk hidup? Apa manfaatnya bagi kita?"
- Pendidik menyampaikan materi utama secara sistematis, dengan papan tulis, atau gambar dari buku paket.

Memilih Game Sesuai Topik

- Pendidik memilih dan mengenalkan permainan Kartu KUNIPA tema Klasifikasi makhluk hidup pada materi Definisi, Tujuan, Manfaat dari klasifikasi makhluk hidup dan Karakteristik Makhluk Hidup dan benda mati

Penjelasan konsep

- Pendidik menyampaikan materi pengantar “*Definisi, Tujuan, Manfaat dari klasifikasi makhluk hidup dan Karakteristik Makhluk Hidup dan Benda Mati*” kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan game KUNIPA
- Pendidik membagikan lembar LKPD ke peserta didik
- Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang/kelompok
- Pendidik memberikan informasi kewajiban setiap kelompok dalam permainan

Penjelasan Aturan

- Pendidik menjelaskan aturan, tugas dan kewajiban masing-masing kelompok dalam permainan
- Masing-masing peserta didik dalam kelompok berkewajiban untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh Pendidik ketika permainan kartu masih berlangsung
- Setiap kelompok berlomba untuk menghabiskan kartu yang dimilikinya terlebih dahulu
- Peserta didik memahami dan menyepakati aturan yang disampaikan oleh Pendidik

Bermain Game

- Peserta didik mulai bermain menggunakan kartu KUNIPA dengan menyortir dan mencocokkan kartu klasifikasi makhluk hidup ke dalam kartu yang sesuai, berdasarkan ciri-ciri yang tertera pada kartu.
- Setiap kelompok akan berkompetisi untuk mencocokkan kartu dengan cepat dan tepat ke dalam kartu yang telah dibentuk
- Selama permainan kartu KUNIPA berlangsung setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam LKPD
- Pendidik mengawasi dan memberikan bantuan jika diperlukan, serta memastikan setiap kelompok bekerja dengan baik.

Merangkum pengetahuan

- Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari game yang telah dimainkan.

<ul style="list-style-type: none"> • Setiap perwakilan kelompok naik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya • Pendidik menanyakan pengalaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game.
Kegiatan Penutup (15 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari • Pendidik menyimpulkan seluruh materi pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini. • Pendidik memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik • Pendidik menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. • Pendidik mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

C. REFLEKSI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

Guru dan Peserta didik perlu melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan pada materi ini untuk menemukan hal-hal yang menjadi kendala untuk diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya.

Lembar Refleksi Pendidik

No	Aspek	Refleksi Pendidik	Jawaban
1	Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?	
2	Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?	
3	Umpam balik	Apakah 100% peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

Lembar Refleksi Peserta Didik

No	Aspek	Refleksi Peserta didik	Jawaban
1	Perasaan dalam belajar	Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?	
2	Makna	Apakah aktivitas pembelajaran hari ini bermakna dalam kehidupan saya?	

3	Penguasaan Materi	Saya dapat menguasai materi pelajaran pada hari ini a. Baik b. Cukup c. kurang	
4	Keaktifan	Apakah saya terlibat aktif dan menyumbangkan ide dalam proses pembelajaran hari ini?	
5	Gotong Royong	Apakah saya dapat bekerjasama dengan teman 1 kelompok?	

D. DAFTAR PUSTAKA

Inabuy, Victoriani. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Maharani., et al. Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*. Vol. 06, No. 03 (2024)

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Pinrang, 3 Mei 2025
Mahasiswa

 
Khamsiah Mawar Fatmawati, S.Pd, M.pd UDITA FARADITA
NIM.2120203884206013

PAREPARE

**MODUL AJAR
IPA FASE D**

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	UDITA FARADITA
Satuan Pendidikan	:	SMP NEGERI 1 MATTIROBULU
Kelas / Fase	:	VII (Tujuh) / D
Mata Pelajaran	:	IPA
Materi	:	Klasifikasi Makhluk Hidup
Prediksi Alokasi Waktu	:	2 JP × 1 Pertemuan
Tahun Penyusunan	:	2025/2026

CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE D

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPA	Pada akhir fase D, Memahami konsep klasifikasi makhluk hidup, Membedakan makhluk hidup dan benda tak hidup berdasarkan karakteristiknya, Menguraikan karakteristik setiap kingdom dan mengetahui peranan setiap kingdom

B. KOMPETENSI AWAL

Makhluk hidup di sekitar kita sangat beragam. Mulai dari tumbuhan yang kita lihat di halaman rumah, hewan peliharaan yang ada di sekitar kita, hingga mikroorganisme yang tidak tampak oleh mata telanjang. Keanekaragaman ini memerlukan sistem yang terstruktur untuk mengklasifikasikan dan memudahkan kita dalam mempelajari makhluk hidup tersebut. Proses pengelompokan makhluk hidup ini dikenal dengan istilah **klasifikasi**. Klasifikasi adalah cara ilmuwan untuk mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang mereka miliki, seperti bentuk tubuh, cara berkembang biak, atau cara memperoleh makanan. Dengan adanya klasifikasi, kita bisa memahami hubungan antara berbagai makhluk hidup, serta mengidentifikasi dan mempelajari mereka lebih mudah.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, berdaya kritis, kreatif, aktif, mandiri, berkebhinekaan global

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Paket IPA
2. Papan Tulis dan Spidol
2. Alat tulis
3. Kartu KUNIPA
4. Laptop/ Komputer

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning*

KOMPONEN INTI**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Peserta didik dapat menganalisis karakteristik khas setiap kerajaan makhluk hidup dan menjelaskan peranannya dalam kehidupan manusia.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN**Pertemuan Ke-2 (2x40 Menit): Karakteristik Khas Setiap Kerajaan Makhluk Hidup Dan Peranannya Dalam Kehidupan Manusia****Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

- Pendidik memasuki kelas dengan mengucapkan salam
- Pendidik mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran kemudian mengecek kehadiran peserta didik sebagai bentuk disiplin dan menanyakan kabar peserta didik
- Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran umum mengenai klasifikasi makhluk hidup
- Pendidik menyampaikan materi yang akan berlangsung pada saat itu, kompetensi yang akan dicapai dan mekanisme pelaksanaan pembelajaran

Kegiatan Inti (55 Menit)**Penjelasan Materi**

- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuka halaman buku paket pada bab klasifikasi makhluk hidup
- Pendidik memberikan pertanyaan Pembuka: "Kenapa kita perlu mengetahui karakteristik khas setiap kerajaan makhluk hidup.? Apa peranannya dalam kehidupan manusia?"
- Pendidik menyampaikan materi utama secara sistematis, dengan papan tulis, atau gambar dari buku paket

Memilih Game Sesuai Topik

- Pendidik memilih permainan Kartu KUNIPA tema Klasifikasi makhluk hidup materi Karakteristik Khas Setiap Kerajaan Makhluk Hidup Dan Peranannya Dalam Kehidupan Manusia kepada peserta didik

Penjelasan konsep

- Pendidik menyampaikan materi pengantar “*Karakteristik Khas Setiap Kerajaan Makhluk Hidup Dan Peranannya Dalam Kehidupan Manusia*” kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan game KUNIPA
- Pendidik membagikan lembar LKPD ke peserta didik
- Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang/kelompok
- Pendidik memberikan informasi kewajiban setiap kelompok dalam permainan

Penjelasan Aturan

- Pendidik menjelaskan aturan, tugas dan kewajiban masing-masing kelompok dalam permainan
- Masing-masing peserta didik dalam kelompok berkewajiban untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh Pendidik ketika permainan kartu masih berlangsung
- Setiap kelompok berlomba untuk menghabiskan kartu yang dimilikinya terlebih dahulu
- Peserta didik memahami dan menyepakati aturan yang disampaikan oleh Pendidik

Bermain Game

- Peserta didik mulai bermain menggunakan kartu KUNIPA dengan menyortir dan mencocokkan kartu klasifikasi makhluk hidup ke dalam kartu yang sesuai, berdasarkan ciri-ciri yang tertera pada kartu.
- Setiap kelompok akan berkompetisi untuk mencocokkan kartu dengan cepat dan tepat ke dalam kartu yang telah dibentuk
- Selama permainan kartu KUNIPA berlangsung setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam LKPD
- Pendidik mengawasi dan memberikan bantuan jika diperlukan, serta memastikan setiap kelompok bekerja dengan baik.

Merangkum pengetahuan

- Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari game yang telah dimainkan.
- Setiap perwakilan kelompok naik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya

- Pendidik menanyakan pengalaman siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan game.

Kegiatan Penutup (15 Menit)

- Pendidik membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah di pelajari
- Pendidik menyimpulkan seluruh materi pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini.
- Pendidik memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik
- Pendidik menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Pendidik mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

C. REFLEKSI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

Pendidik dan Peserta didik perlu melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan pada materi ini untuk menemukan hal-hal yang menjadi kendala untuk diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya.

Lembar Refleksi Pendidik

No	Aspek	Refleksi Pendidik	Jawaban
1	Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?	
2	Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?	
3	Umpulan	Apakah 100% peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

Lembar Refleksi Peserta Didik

No	Aspek	Refleksi Pserta didik	Jawaban
1	Perasaan dalam belajar	Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?	
2	Makna	Apakah aktivitas pembelajaran hari ini bermakna dalam kehidupan saya?	

3	Penguasaan Materi	Saya dapat menguasai materi pelajaran pada hari ini a. Baik b. Cukup c. kurang	
4	Keaktifan	Apakah saya terlibat aktif dan menyumbangkan ide dalam proses pembelajaran hari ini?	
5	Gotong Royong	Apakah saya dapat bekerjasama dengan teman 1 kelompok?	

D. DAFTAR PUSTAKA

Inabuy, Victoriani. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian Dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Maharani., et al. Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Journal on Education*. Vol. 06, No. 03 (2024)

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Pinrang, 3 Mei 2025
Mahasiswa

 
Khamsiah Mawar Fatmawati, S.Pd, M.pd UDITA FARADITA
NIM.2120203884206013

PAREPARE

Lampiran 8: Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307
INSTRUMENT PENELITIAN PENULIS SKRIPSI	

NAMA : UDITA FARADITA
 NIM : 2120203884206013
 PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
 FAKULTAS : TARBIYAH
 JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Saya memohon untuk menjawab pertanyaan di bawah ini yang ditujukan untuk mengetahui karakteristik awal siswa/siswi sebelum dilakukan penelitian “Pengembangan Media Kartu KUNIPA Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup”. Hasil ini akan digunakan sebagai acuan dalam menyesuaikan Kartu KUNIPA yang akan dibuat dengan karakteristik siswa. Atas perhatian dan kesedianya, saya ucapan terimakasih.

Nama :
 Kelas :
 Sekolah :

Petunjuk Pengisian Instrumen:

- Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!

No	Pernyataan	Skor Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Saya merasa kesulitan memahami materi IPA yang diajarkan di sekolah.		

2	Saya sulit memahami nama-nama dan Istilah ilmiah yang ada pada materi IPA		
3	Saya merasa kesulitan memahami materi klasifikasi makhluk hidup di sekolah.		
4	Saya sulit membedakan ciri-ciri makhluk hidup pada setiap kingdom (Monera, Protista, Fungi, Plantae, Animalia).		
5	Saya lebih mudah memahami materi IPA jika diajarkan dengan alat peraga atau media visual di kelas.		
6	Saya membutuhkan media pembelajaran IPA yang bisa saya bawa dan pelajari tanpa harus menggunakan HP.		
7	Buku pelajaran IPA yang saya miliki sudah cukup membantu saya memahami materi.		
8	Saya ingin guru menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang interaktif saat mengajar IPA.		
9	Saya merasa kesulitan jika pembelajaran IPA hanya menggunakan ceramah atau penjelasan di papan tulis.		
10	Saya ingin ada kegiatan praktikum atau simulasi IPA yang bisa dilakukan di kelas tanpa alat elektronik.		
11	Saya merasa kurang termotivasi belajar IPA jika tidak ada media pembelajaran yang menarik.		
12	Saya ingin guru memberikan bahan ajar tambahan berupa modul cetak, gambar, atau buku latihan IPA.		
13	Saya merasa pembelajaran IPA akan lebih mudah jika ada media pembelajaran yang membantu visualisasi konsep.		

Lampiran 9 : Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan Kebutuhan siswa													RJ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	nur fatimah	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
2	zarwah ramadani	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	nurul jannah	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
4	humaira hasanuddin	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
5	ahmad	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
6	siti kirana febri	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
7	abd.rahman	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	kaizar	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
9	achdiat eka sari	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1
10	aprilia nur aqila	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
11	hajrah wati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12	muh.ikbal	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
13	ahmad zahran	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
14	m. ilham	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
15	muh.fauzan, M	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
16	Ayu Ramadhani	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	fitra ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
18	rihadatul aisyah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
19	aisyah hana	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0
20	a. fikri	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
21	miftahul jannah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
22	muh. Sahab alfatta	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	ashilah fauziyah	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0
24	malik	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
25	nur afika ramadhan	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
Total Per Aspek		20	19	17	18	22	20	15	23	19	21	17	20	22	
Persentase per aspek (%)		80	76	68	72	88	80	60	92	76	84	68	80	88	

Lampiran 10: Pedoman Wawancara Guru

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307</p>
<p>INSTRUMENT PENELITIAN PENULIS SKRIPSI</p>	

NAMA : UDITA FARADITA
NIM : 2120203884206013
PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

PEDOMAN WAWANCARA

Bapak/Ibu yang saya hormati, wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran pada materi IPA. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan bapak/ibu untuk menjawab pertanyaan yang saya ajukan sesuai dengan fakta sebenarnya.

1. Kurikulum apa yang digunakan pada pembelajaran IPA pada saat ini?
2. Apa metode pengajaran yang biasanya ibu gunakan dalam mengajar IPA?
3. Apa saja sumber belajar yang ibu gunakan dalam mengajar? Apakah ibu menggunakan alat bantu visual (misalnya, diagram atau video)?
4. Apa saja masalah umum yang ibu amati pada siswa saat mengajar IPA?
5. Dari pengamatan ibu, Apa materi yang paling sulit untuk dipelajari bagi siswa? Misalnya, apakah mereka kesulitan dengan istilah, konsep, atau aplikasi?
6. Apakah ibu pernah mengajar dengan cara melakukan game kepada peserta didik? Dan bagaimana reaksi dari peserta didik?

7. Apakah ibu pernah mengajar dengan cara melakukan game kepada peserta didik? Dan bagaimana reaksi dari peserta didik?
8. Apakah ada faktor eksternal yang memengaruhi pemahaman siswa, seperti lingkungan belajar atau dukungan orang tua?
9. Bagaimana siswa bereaksi terhadap penggunaan permainan game sambil belajar IPA?
10. Apakah siswa sering kesulitan memahami istilah ilmiah dalam IPA? Mengapa menurut Anda?



Lampiran 11: Hasil Wawancara Guru

WAWANCARA GURU

Pewawancara : Udita Faradita
 Narasumber : Ibu Khamsiah Mawar Fatmah, S.Pd, M.Pd
 Pekerjaan : Guru IPA
 Instansi : SMP Negeri 1 Mattirobulu

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan pada pembelajaran IPA pada saat ini?	Untuk kelas VII dan KELAS VIII sudah menggunakan kurikulum merdeka sedangkan untuk kelas IX belum menggunakan kurikulum merdeka
2.	Apa metode pengajaran yang biasanya ibu gunakan dalam mengajar IPA?	Biasanya saya menggunakan metode Ceramah
3.	Apa saja sumber belajar yang ibu gunakan dalam mengajar? Apakah ibu menggunakan alat bantu visual (misalnya, diagram atau video)?	Sumber belajar yang saya gunakan biasanya buku paket dan Modul, dan untuk pemutaran video di LCD saya jarang menggunakannya
4.	Apa saja masalah umum yang ibu amati pada siswa saat mengajar IPA?	Masalah yang sering terjadi itu biasanya siswa akan fokus memperhatikan materi tapi hanya bertahan beberapa menit kemudian mereka akan bosan dan mencolek-colek temannya untuk bermain dan itu biasnya mengganggu pembelajaran, karena siswa kelas VII yang saya ajar itu kan masih peralihan dari SD ke SMP jadi masih suka bermain-main
5.	Dari pengamatan ibu, Apa materi yang paling sulit untuk dipelajari bagi siswa? Misalnya, apakah mereka kesulitan dengan istilah, konsep, atau aplikasi?	Kalau dari siswa itu biasanya mereka kesulitan dalam istilah istilah baru seperti nama-nama latin dari tumbuhan, hewan karena kan mereka baru mendengarnya dan biasanya kalau masuk di rumus-rumus mereka akan pusing dan bingung
6.	Apakah ibu pernah mengajar dengan cara melakukan game kepada peserta didik? Dan bagaimana reaksi dari peserta	Kalau penggunaan game saat mengajar saya tidak pernah melakukannya, tapi saya pernah menggunakan Quizizz untuk kuis dan siswa antusias dan tertarik

	didik?	melakukannya
7.	Menurut ibu apakah bermain dapat meningkatkan minat belajara peserta didik?	Ya bisa, karena kalau dari pengamatan saya siswa lebih tertarik belajar kalau diberikan game dan akan lebih semangat belajar
8.	Apakah ada faktor eksternal yang memengaruhi pemahaman siswa, seperti lingkungan belajar atau dukungan orang tua?	Ya ada, kalau misalkan mereka ada masalah di rumah kadang ikut terbawa di sekolah dan mereka akan lebih murung atau tidak konsentrasi belajarnya kalau ada masalah keluarga dan kalau lingkungan belajar disekolah mereka lebih semangat belajar jika berkelompok dan belajar bersama teman sebangkunya
9.	Bagaimana siswa bereaksi terhadap penggunaan permainan game sambil belajar IPA?	Mereka sangat tertarik karena kemarin saya berikan Quizizz untuk kuis dan siswa antusias dan tertarik melakukannya
10.	Apakah siswa sering kesulitan memahami istilah ilmiah dalam IPA? Mengapa menurut Anda?	Ya mereka terkadang kesulitan memahaminya, karena mereka kesulitan dalam istilah istilah baru seperti nama nama latin dari tumbuhan, hewan karena kan mereka baru mendengarnya dan biasanya kalau masuk di rumus-rumus mereka akan pusing dan bingung

PEDOMAN WAWANCARA

Pewawancara : Udita Faradita
 Narasumber : Ibu Zamzam, S.Pd
 Pekerjaan : Guru IPA
 Instansi : SMP Negeri 1 Mattirobulu

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan pada pembelajaran IPA pada saat ini?	Kalau kelas VII dan kelas VIII sudah menggunakan kurikulum merdeka tapi untuk kelas IX belum menggunakan kurikulum merdeka, mereka masih menggunakan K-13
2.	Apa metode pengajaran yang biasanya ibu gunakan dalam mengajar IPA?	Kalau saya mengajar biasanya saya gunakan metode Ceramah ke siswa
3.	Apa saja sumber belajar yang ibu gunakan dalam mengajar? Apakah ibu menggunakan alat bantu visual (misalnya, diagram atau video)?	Sumber belajar yang saya gunakan biasanya buku paket
4.	Apa saja masalah umum yang ibu amati pada siswa saat mengajar IPA?	Masalah yang biasnya terjadi itu terkadang fokus siswa itu cepat beralih semisalkan siswa akan fokus memperhatikan materi tapi hanya bertahan beberapa menit kemudian fokus mereka akan hilang dan mulai melakukan aktifitas tambahan seperti bercerita dengan teman sebangku (bergosip) atau mereka saling mengganggu dengan cara colek monyolek teman sebangku
5.	Dari pengamatan ibu, Apa materi yang paling sulit untuk dipelajari bagi siswa? Misalnya, apakah mereka kesulitan dengan istilah, konsep, atau aplikasi?	Kalau ibu lihat dari siswa itu biasanya mereka kesulitan memahami pada bagian rumus-rumus dan pada istilah-istilah ilmiah tapi ada beberapa anak yang juga tidak merasah kesulitan ketika bertemu dengan rumus malahan mereka suka ketika belajar IPA yang memiliki rumus
6.	Apakah ibu pernah mengajar dengan cara melakukan game kepada peserta didik? Dan bagaimana reaksi dari peserta	Kalau permainan game sambil belajar saya belum pernah melakukannya tapi saya pernah memberikan tugas dalam bentuk Quizizz dan mereka antusias dan

	didik?	senang karena dalam tugas Quizizz tersebut ada game nya
7.	Menurut ibu apakah bermain dapat meningkatkan minat belajara peserta didik?	Mungkin bisa yah.. karena kalau anak kelas VII itu mereka masih suka bermain-main karena kan mereka baru naik dari SD ke SMP jadi kalau mereka bermain sambil belajar mungkin dapat meningkatkan minat mereka
8.	Apakah ada faktor eksternal yang memengaruhi pemahaman siswa, seperti lingkungan belajar atau dukungan orang tua?	Pastinya ada, kalau semisalkan mereka ada masalah keluarga di rumah maka biasanya itu siswa akan kelihatan murung dan kurang semangat belajar dan kalau disekolah teman sebangkunya juga biasanya berperan aktif untuk membantu sehingga mereka semangat belajar karena mereka biasanya saling membantu kalau misalkan temannya kurang paham dan malu untuk bertanya ke guru maka teman sebangkunya atau teman nya yang lain yang paham materi itu akan membantu agar mereka paham materi tersebut
9.	Bagaimana siswa bereaksi terhadap penggunaan permainan game sambil belajar IPA?	Mungkin mereka akan tertarik karena kemarin ketika saya kasih Quizizz dalam bentuk tugas mereka antusias
10.	Apakah siswa sering kesulitan memahami istilah ilmiah dalam IPA? Mengapa menurut Anda?	Ya ada beberapa siswa yang kesulitan untuk memahaminya dan ada beberapa siswa juga malahan suka belajar ipa yang ada istilah-istilah ilmiah seperti nama nama latin dari tumbuhan, hewan karena kan mereka katanya suka belajar tumbuh-tumbuhan tapi ada juga yang kesulitan untuk paham tentang istilah ilmiah karena mungkin baru peralihan dari SD ke SMP jadi masih bingung

Lampiran 12: Instrumen Analisi Karakteristik Siswa



NAMA : UDITA FARADITA
 NIM : 2120203884206013
 PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
 FAKULTAS : TARBIYAH
 JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

ANGKET KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

Saya memohon untuk menjawab pertanyaan di bawah ini yang ditujukan untuk mengetahui karakteristik awal siswa/siswi sebelum dilakukan penelitian "Pengembangan Media Kartu KUNIPA Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup". Hasil ini akan digunakan sebagai acuan dalam menyesuaikan Kartu KUNIPA yang akan dibuat dengan karakteristik siswa. Atas perhatian dan kesedianya, saya ucapan terimakasih.

Nama :
 Kelas :
 Sekolah :

Petunjuk Pengisian Instrumen:

- Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!

No	Pernyataan	Skor penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Saya lebih mudah memahami materi jika dijelaskan menggunakan media		
2.	Saya lebih mudah memahami materi jika hanya mendengarkan penjelasan guru		
3.	Saya memiliki Smartphone		

4.	Sekolah saya melarang penggunaan HP selama berada di lingkungan sekolah		
5.	Saya lebih mudah memahami pelajaran melalui gambar atau video		
6.	Saya suka belajar sambil mendengarkan penjelasan guru atau audio		
7.	Saya lebih paham jika belajar sambil praktik langsung		
8.	Saya lebih mudah memahami materi jika belajar sambil bermain		
9.	Saya lebih suka berdiskusi atau bertukar pendapat dengan teman kelompok		
10.	Saya lebih senang belajar sendiri		



Lampiran 13: Hasil Analisis Karakteristik Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan Karakteristik siswa									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	nur fatimah	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
2	zarwah ramadani	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0
3	nurul jannah	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
4	humaira hasanuddin	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
5	ahmad	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1
6	siti kirana febri	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0
7	abd.rahman	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0
8	kaizar	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0
9	achdiat eka sari	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
10	aprilia nur aqila	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0
11	hajrah wati	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
12	muh.ikbal	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
13	ahmad zahran	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1
14	m. ilham	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
15	muh.fauzan. M	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0
16	Ayu Ramadhani	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0
17	fitra ramadani	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0
18	rihadatul aisyah	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
19	aisyah hana	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
20	a. fikri	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
21	mitahul jannah	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0
22	muh. Sahab alfatta	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
23	ashilah fauziyah	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
24	malik	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
25	nur afika ramadhani	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
Total Per Aspek		22	3	25	25	20	3	15	22	22	3
Persentase per aspek (%)		88	12	100	100	80	12	60	88	88	12

Lampiran 14: Lembar Validasi Ahli Materi



NAMA : UDITA FARADITA
NIM : 2120203884206013
PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama :
Pekerjaan :
Instansi :
Pendidikan :
Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!

Kriteria penilaian

5 = Sangat sesuai

4 = Sesuai

3 = Netral

2 = Tidak sesuai

1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek pembelajaran Kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang sedang berlaku					
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4.	Kesesuaian materi dengan ruang lingkup pembelajaran IPA					
5.	Kesesuaian materi dengan topik dan subtopik yang diajarkan					
6.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dalam media kartu sudah tepat					
Aspek Penyajian Materi						
7.	Materi dikemas dengan menarik					
8.	Materi yang disajikan dalam kartu jelas					
9.	Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam kartu mendukung pemahaman materi					
10.	Kartu memiliki desain yang menarik tanpa mengganggu fokus pada materi					
11.	Jenis huruf yang digunakan pada materi dalam kartu mudah dibaca dan jelas					
12.	Penyajian materi dalam kartu memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi					
13.	Materi yang disajikan melalui kartu mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran					
Aspek Kelengkapan Materi						
14.	Materi yang disampaikan dalam permainan kartu lengkap					
15.	Urutan materi dalam kartu sudah disusun secara teratur dan mudah dipahami					
16.	Istilah-Istilah yang digunakan dalam kartu sudah benar dan sesuai					
17.	Ketepatan penggunaan nama ilmiah dalam kartu					
Aspek Bahasa						

18.	Penggunaan bahasa dalam kartu sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa					
19.	Penggunaan bahasa dalam kartu cukup jelas dan mudah dipahami					
20.	Penggunaan bahasa dalam kartu ini sederhana dan tidak terlalu rumit					

C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- b. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- c. Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Parepare, 2025

Ahli Materi

Lampiran 15 : Hasil Lembar Validasi Ahli Materi I



NAMA : UDITA FARADITA
NIM : 2120203884206013
PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU "KUNIPA" PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
Nama : Novia Anugra, M. Pd
Pekerjaan : Dosen TIPIA
Instansi : IAIN Parepare
Pendidikan : S.2
Alamat : -

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria penilaian
 - a. 5 = Sangat sesuai
 - b. 4 = Sesuai
 - c. 3 = Netral
 - d. 2 = Tidak sesuai
 - e. 1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek pembelajaran Kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang sedang berlaku				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)					✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	✓
4.	Kesesuaian materi dengan ruang lingkup pembelajaran IPA				✓	✓
5.	Kesesuaian materi dengan topik dan subtopik yang diajarkan			✓		
6.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dalam media kartu sudah tepat	✓	✓	✓	✓	
Aspek Penyajian Materi						
7.	Materi dikemas dengan menarik					✓
8.	Materi yang disajikan dalam kartu jelas		✓	✓		
9.	Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam kartu mendukung pemahaman materi			✓		
10.	Kartu memiliki desain yang menarik tanpa mengganggu fokus pada materi					✓
11.	Jenis huruf yang digunakan pada materi dalam kartu mudah dibaca dan jelas			✓		
12.	Penyajian materi dalam kartu memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi					✓
13.	Materi yang disajikan melalui kartu mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran			✓		
Aspek Kelengkapan Materi						
14.	Materi yang disampaikan dalam permaianan kartu lengkap					✓
15.	Urutan materi dalam kartu sudah disusun secara teratur dan mudah dipahami				✓	
16.	Istilah-Istilah yang digunakan dalam kartu sudah benar dan sesuai					✓

17.	Ketepatan penggunaan nama ilmiah dalam kartu				✓
Aspek Bahasa					
18.	Penggunaan bahasa dalam kartu sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
19.	Penggunaan bahasa dalam kartu cukup jelas dan mudah dipahami				✓
20.	Penggunaan bahasa dalam kartu ini sederhana dan tidak terlalu rumit				✓

C. Komentar dan Saran

- Tambakan materi terbaik karakteristik benda urat
- Gambar pada kartu klasifikasi makhluk hidup ganhi dengan gambar dari masing-masing kingdom (monera, protista, fungi, animalia dan plantae)
- Materinya buat lebih singkat dan sesuaikan dengan anak smip

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

- Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Parepare, 30/4/2025

Validator Ahli Materi

NOVIA ANUGRA, M.Pd.

NIP/NIDN: 2006029105

Lampiran 16 : Hasil Lembar Validasi Ahli Materi II

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307 INSTRUMENT PENELITIAN PENULIS SKRIPSI
---	--

NAMA	: UDITA FARADITA
NIM	: 2120203884206013
PROGRAM STUDI	: TADRIS IPA
FAKULTAS	: TARBIYAH
JUDUL	: PENGEMBANGAN MEDIA KARTU "KUNIPA" PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

Nama
Pekerjaan
Instansi
Pendidikan
Alamat

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

: Khomsiah Mawar Fatmawati, S.Pd., M.Pd.
 : Guru IPA
 : VPT SMP Negeri 1 Matirobulu
 : Magister Pendidikan IPA
 : Lapalopo

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria penilaian
 - a. 5 = Sangat sesuai
 - b. 4 = Sesuai
 - c. 3 = Netral
 - d. 2 = Tidak sesuai
 - e. 1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek pembelajaran Kurikulum						
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang sedang berlaku					✓
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)				✓	✓
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	✓	
4.	Kesesuaian materi dengan ruang lingkup pembelajaran IPA		✓	✓	✓	
5.	Kesesuaian materi dengan topik dan subtopik yang diajarkan		✓	✓	✓	
6.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dalam media kartu sudah tepat	✓	✓	✓	✓	
Aspek Penyajian Materi						
7.	Materi dikemas dengan menarik				✓	
8.	Materi yang disajikan dalam kartu jelas				✓	
9.	Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam kartu mendukung pemahaman materi			✓		
10.	Kartu memiliki desain yang menarik tanpa mengganggu fokus pada materi				✓	
11.	Jenis huruf yang digunakan pada materi dalam kartu mudah dibaca dan jelas			✓	✓	
12.	Penyajian materi dalam kartu memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi			✓	✓	
13.	Materi yang disajikan melalui kartu mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran			✓		
Aspek Kelengkapan Materi						
14.	Materi yang disampaikan dalam permaianan kartu lengkap			✓		
15.	Urutan materi dalam kartu sudah disusun secara teratur dan mudah dipahami				✓	
16.	Istilah-Istilah yang digunakan dalam kartu sudah benar dan sesuai				✓	

17.	Ketepatan penggunaan nama ilmiah dalam kartu						✓
Aspek Bahasa							
18.	Penggunaan bahasa dalam kartu sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa						✓
19.	Penggunaan bahasa dalam kartu cukup jelas dan mudah dipahami						✓
20.	Penggunaan bahasa dalam kartu ini sederhana dan tidak terlalu rumit						✓

C. Komentar dan Saran

.....Tambahkan gambar terkait tumbuhan paku dan tumbuhan lumut.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- b. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- c. Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Parepare, 3 Mei 2025

Validator Ahli Materi

Khamsiah Mawar Fatmawati, S.Pd., M.Pd.

NIP/NIDN:

Lampiran 17: Lembar Validasi Ahli Media

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307 INSTRUMENT PENELITIAN PENULIS SKRIPSI
---	--

NAMA : UDITA FARADITA
NIM : 2120203884206013
PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama :
 Pekerjaan :
 Instansi :
 Pendidikan :
 Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!

Kriteria penilaian

5 = Sangat sesuai

4 = Sesuai

3 = Netral

2 = Tidak sesuai

1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Bentuk dan Tampilan						
1.	Bentuk dan tampilan kartu disajikan menarik					
2.	Ukuran kartu sesuai dan nyaman digunakan					
3.	Penggunaan warna dalam kartu menarik					
4.	Kombinasi warna pada kartu menarik dan tidak berlebihan					
5.	Kesesuaian gambar dan konsep materi yang ada dalam kartu					
6.	Kesesuaian Istilah-Istilah dalam materi yang digunakan dalam kartu sudah benar					
7.	Materi dalam kartu lengkap dan dikemas menarik					
8.	Desain Kartu menarik dan rapih					
9.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas					
10.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas					
Aspek Kelayakan Penggunaan Media						
11.	Media kartu dapat digunakan dalam jangka waktu lama					
12.	Kemudahan dalam menggunakan kartu					
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan kartu					
14.	Media Kartu ini sederhana sehingga dapat digunakan dengan fasilitas seadanya					
15.	Media kartu ini dapat digunakan tanpa keterampilan khusus					
Aspek Manfaat Media						
16.	Media kartu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah					
17.	Media kartu dapat digunakan didalam maupun diluar kelas (<i>fleksibel</i>)					
18.	Media Kartu meningkatkan keterlibatan					

	siswa dalam proses pembelajaran					
19.	Media kartu dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik					
20.	Media yang di sajikan dapat membuat peserta didik aktif belajar sambil bermain					

C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

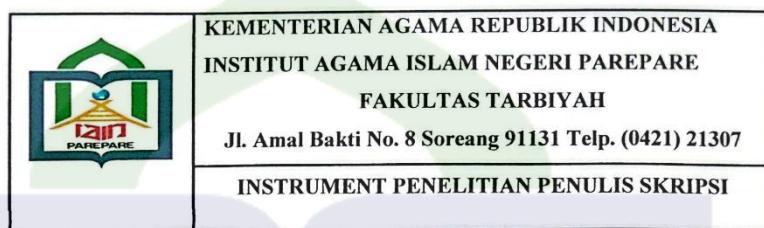
- a. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- b. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- c. Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Parepare, 2025

Ahli Media

Lampiran 18 : Hasil Lembar Validasi Ahli Media I



NAMA	: UDITA FARADITA
NIM	: 2120203884206013
PROGRAM STUDI	: TADRIS IPA
FAKULTAS	: TARBIYAH
JUDUL	: PENGEMBANGAN MEDIA KARTU "KUNIPA" PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : *Ali Bahuan*
Pekerjaan : *Dosen*
Instansi : *IAIN Parepare*
Pendidikan : *S2*
Alamat : *Parepare*

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria penilaian
 - a. 5 = Sangat sesuai
 - b. 4 = Sesuai
 - c. 3 = Netral
 - d. 2 = Tidak sesuai
 - e. 1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Bentuk dan Tampilan						
1.	Bentuk dan tampilan kartu disajikan menarik				✓	
2.	Ukuran kartu sesuai dan nyaman digunakan					✓
3.	Penggunaan warna dalam kartu menarik				✓	
4.	Kombinasi warna pada kartu menarik dan tidak berlebihan			✓		
5.	Kesesuaian gambar dan konsep materi yang ada dalam kartu					✓
6.	Kesesuaian Istilah-Istilah dalam materi yang digunakan dalam kartu sudah benar		✓		✓	
7.	Materi dalam kartu lengkap dan dikemas menarik					✓
8.	Desain Kartu menarik dan rapih				✓	
9.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas		✓			
10.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas				✓	
Aspek Kelayakan Penggunaan Media						
11.	Media kartu dapat digunakan dalam jangka waktu lama					✓
12.	Kemudahan dalam menggunakan kartu				✓	
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan kartu				✓	
14.	Media Kartu ini sederhana sehingga dapat digunakan dengan fasilitas seadanya				✓	
15.	Media kartu ini dapat digunakan tanpa keterampilan khusus				✓	
Aspek Manfaat Media						
16.	Media kartu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah					✓
17.	Media kartu dapat digunakan didalam maupun diluar kelas (<i>fleksibel</i>)				✓	
18.	Media Kartu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran					✓

19.	Media kartu dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik					✓
20.	Media yang di sajikan dapat membuat peserta didik aktif belajar sambil bermain				✓	

C. Komentar dan Saran

- Ukuran gambar sesuaikan dengan isi materi
- Tulisan terlalu kecil, ganti ke ukuran font 10
- Tulisan pada keterangan gambar harus jelas
- Warna tulisan pada kotak kartu pilih warna putih
- Pilih warna kartu yang berbeda - beda agar mudah dibedakan

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

- Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Parepare, 22 April 2025

Validator Ahli Media



Ali Rahman
NIP/NIDN:

Lampiran 19 : Hasil Lembar Validasi Ahli Media II



NAMA	:	UDITA FARADITA
NIM	:	2120203884206013
PROGRAM STUDI	:	TADRIS IPA
FAKULTAS	:	TARBIYAH
JUDUL	:	PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama	:	Imranah
Pekerjaan	:	Dosen TIPA
Instansi	:	IAIN PAREPARE
Pendidikan	:	S.2
Alamat	:	-

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria penilaian
 - a. 5 = Sangat sesuai
 - b. 4 = Sesuai
 - c. 3 = Netral
 - d. 2 = Tidak sesuai
 - e. 1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Bentuk dan Tampilan						
1.	Bentuk dan tampilan kartu disajikan menarik					✓
2.	Ukuran kartu sesuai dan nyaman digunakan					✓
3.	Penggunaan warna dalam kartu menarik					✓
4.	Kombinasi warna pada kartu menarik dan tidak berlebihan			✓		✓
5.	Kesesuaian gambar dan konsep materi yang ada dalam kartu					✓
6.	Kesesuaian Istilah-Istilah dalam materi yang digunakan dalam kartu sudah benar				✓	✓
7.	Materi dalam kartu lengkap dan dikemas menarik				✓	✓
8.	Desain Kartu menarik dan rapih					✓
9.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas				✓	
10.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas				✓	
Aspek Kelayakan Penggunaan Media						
11.	Media kartu dapat digunakan dalam jangka waktu lama					✓
12.	Kemudahan dalam menggunakan kartu				✓	✓
13.	Kejelasan petunjuk penggunaan kartu				✓	✓
14.	Media Kartu ini sederhana sehingga dapat digunakan dengan fasilitas seadanya				✓	✓
15.	Media kartu ini dapat digunakan tanpa keterampilan khusus					✓
Aspek Manfaat Media						
16.	Media kartu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah				✓	
17.	Media kartu dapat digunakan didalam maupun diluar kelas (<i>flexibel</i>)					✓
18.	Media Kartu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran					✓

19.	Media kartu dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik						✓
20.	Media yang di sajikan dapat membuat peserta didik aktif belajar sambil bermain						✓

C. Komentar dan Saran

Layak untuk digunakan

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

- (a) Layak digunakan di lapangan dengan revisi
b. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
c. Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Parepare,..28.April..... 2025

Validator Ahli Media

Imrarah M.Pd

NIP/NIDN: 19350515 2022032001

Lampiran 20: Lembar Validasi Respon Guru

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307 INSTRUMENT PENELITIAN PENULIS SKRIPSI
---	--

NAMA : UDITA FARADITA
 NIM : 2120203884206013
 PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
 FAKULTAS : TARBIYAH
 JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU

Nama :
 Instansi :
 Alamat :

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!

Kriteria penilaian

5 = Sangat sesuai

4 = Sesuai

3 = Netral

2 = Tidak sesuai

1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran Kurikulum						

1	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang sedang berlaku				
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran				
Aspek Kelengkapan Materi					
3	Kesesuaian materi dengan topik dan subtopik yang diajarkan				
4.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dalam media kartu sudah tepat				
5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran kartu jelas				
6.	Materi klasifikasi makhluk hidup yang disampaikan dalam permaianan kartu lengkap				
Aspek Kelayakan Penggunaan Media					
7.	Media kartu dapat digunakan dalam jangka waktu lama				
8.	Media kartu dapat digunakan didalam maupun diluar kelas (<i>fleksibel</i>)				
9.	Media pembelajaran disertai dengan petunjuk pemakaian sehingga memudahkan dalam menggunakan kartu				
10.	Media Kartu ini sederhana sehingga dapat digunakan dengan fasilitas seadanya				
11.	Media kartu ini dapat digunakan tanpa keterampilan khusus				
Aspek Bentuk dan Tampilan					
12.	Bentuk dan tampilan media pembelajaran kartu disajikan menarik				
13.	Penggunaan warna dalam media pembelajaran kartu menarik				
14.	Kesesuaian gambar dan konsep materi yang ada dalam kartu				
15.	Materi dalam kartu lengkap dan dikemas menarik				
16.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas				
17.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas				
18.	Istilah-Istilah dalam materi yang digunakan				

	dalam kartu sudah benar dan sesuai				
Aspek Bahasa					
19.	Penggunaan bahasa dalam kartu sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				
20.	Penggunaan bahasa dalam kartu ini sederhana dan tidak terlalu rumit				
Aspek Manfaat Media					
21.	Dengan menerapkan Media pembelajaran kartu guru tidak lagi menjadi sumber utama proses pembelajaran				
22.	Media pembelajaran kartu mempermudah siswa untuk memahami materi klasifikasi makhluk hidup				
23.	Media pembelajaran kartu dapat meningkatkan semangat belajar siswa				
24.	Media pembelajaran yang di sajikan dapat membuat siswa lebih aktif belajar				
25.	Informasi yang disampaikan melalui media kartu lebih mudah diingat siswa				

C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
- b. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- c. Tidak layak digunakan di lapangan

*Lingkari salah satu

Parepare, 2025

Guru

.....

Lampiran 21 : Hasil Lembar Instrumen Penilaian Respon Guru



NAMA : UDITA FARADITA
NIM : 212020384206013
PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU "KUNIPA" PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU

Nama : Khamsiah Mawar Fatimah
Pekerjaan : Guru
Instansi : UPT SMPN 1 MATTIRO BULU
Pendidikan : S2 - Pendidikan IPA
Alamat : LAPALOPO

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (/) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria penilaian
 - a. 5 = Sangat sesuai
 - b. 4 = Sesuai
 - c. 3 = Netral
 - d. 2 = Tidak sesuai
 - e. 1 = Sangat tidak sesuai

B. Kolom Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran Kurikulum						
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang sedang berlaku					✓

2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran						✓
Aspek Kelengkapan Materi							
3	Kesesuaian materi dengan topik dan subtopik yang diajarkan						✓
4.	Kesesuaian metode pembelajaran yang digunakan dalam media kartu sudah tepat					✓	
5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran kartu jelas					✓	
6.	Materi klasifikasi makhluk hidup yang disampaikan dalam permaianan kartu lengkap					✓	
Aspek Kelayakan Penggunaan Media							
7.	Media kartu dapat digunakan dalam jangka waktu lama					✓	
8.	Media kartu dapat digunakan didalam maupun diluar kelas (<i>fleksibel</i>)					✓	
9.	Media pembelajaran disertai dengan petunjuk pemakaian sehingga memudahkan dalam menggunakan kartu					✓	
10.	Media Kartu ini sederhana sehingga dapat digunakan dengan fasilitas seadanya					✓	
11.	Media kartu ini dapat digunakan tanpa keterampilan khusus					✓	
Aspek Bentuk dan Tampilan							
12.	Bentuk dan tampilan media pembelajaran kartu disajikan menarik					✓	
13.	Penggunaan warna dalam media pembelajaran kartu menarik					✓	
14.	Kesesuaian gambar dan konsep materi yang ada dalam kartu					✓	
15.	Materi dalam kartu lengkap dan dikemas menarik					✓	
16.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas					✓	
17.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas					✓	
18.	Istilah-Istilah dalam materi yang digunakan dalam kartu sudah benar dan sesuai					✓	
Aspek Bahasa							

19.	Penggunaan bahasa dalam kartu sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓	
20.	Penggunaan bahasa dalam kartu ini sederhana dan tidak terlalu rumit				✓	
Aspek Manfaat Media						
21.	Dengan menerapkan Media pembelajaran kartu guru tidak lagi menjadi sumber utama proses pembelajaran				✓	
22.	Media pembelajaran kartu mempermudah siswa untuk memahami materi klasifikasi makhluk hidup				✓	
23.	Media pembelajaran kartu dapat meningkatkan semangat belajar siswa				✓	
24.	Media pembelajaran yang di sajikan dapat membuat siswa lebih aktif belajar				✓	
25.	Informasi yang disampaikan melalui media kartu lebih mudah diingat siswa				✓	

C. Komentar dan Saran

.....

Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu KUNIPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini dinyatakan :

- a. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
 - b. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 - c. Tidak layak digunakan di lapangan
- *Lingkari salah satu

Pinrang, 31 Mei 2025

Guru

KHAMSIAH MAWAR FATMAH

NIP/NIDN:

Lampiran 22: Lembar Instrumen Penilaiaan Respon Siswa

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang 91131 Telp. (0421) 21307</p>
<p>INSTRUMENT PENELITIAN PENULIS SKRIPSI</p>	

NAMA : UDITA FARADITA
NIM : 2120203884206013
PROGRAM STUDI : TADRIS IPA
FAKULTAS : TARBIYAH
JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA KARTU “KUNIPA” PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA

Nama : _____

Pendidikan : _____

Alamat : _____

Jenis Kelamin : _____

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!

Kriteria penilaian

5 = Sangat sesuai

4 = Sesuai

3 = Netral

2 = Tidak sesuai

1 = Sangat tidak sesuai

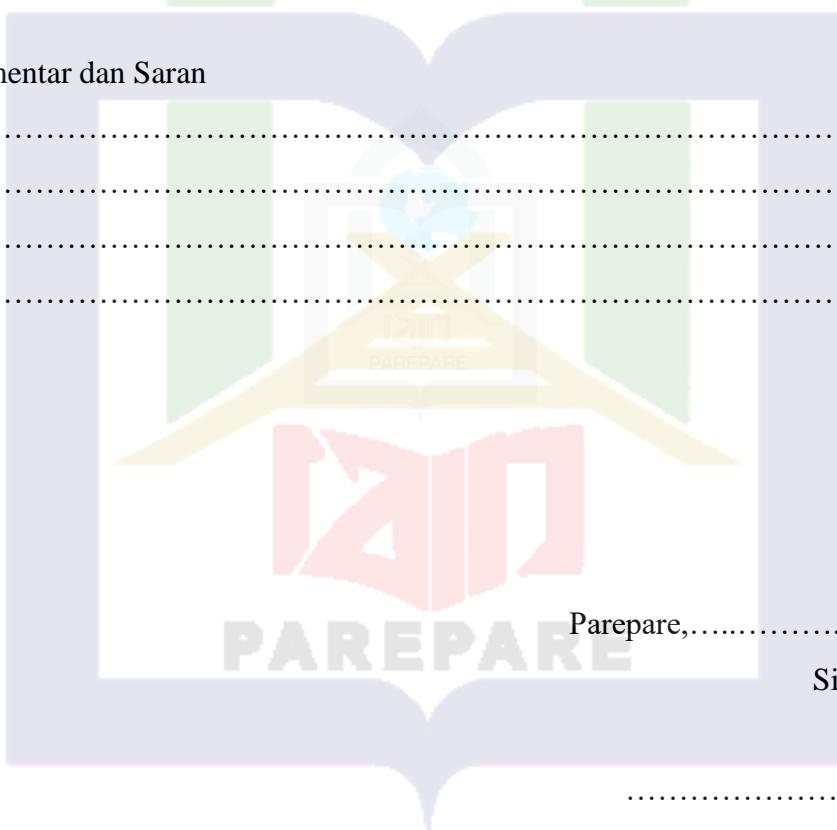
B. Kolom Penilaian

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Penyajian Materi						
1.	Materi klasifikasi makhluk hidup yang disajikan dalam permaianan kartu lengkap					
2.	Ilustrasi atau gambar yang digunakan dalam kartu mendukung pemahaman materi					
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran kartu mudah dipahami					
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran kartu jelas					
5.	Penyajian materi dalam kartu memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi					
Aspek bentuk dan tampilan						
6.	Bentuk dan tampilan media pembelajaran kartu disajikan menarik					
7.	Penggunaan warna dalam media pembelajaran kartu menarik					
8.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas media pembelajaran kartu menarik					
9.	Istilah-Istilah dalam materi yang digunakan dalam kartu sudah benar dan sesuai					
10.	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas					
Aspek kelayakan penggunaan						
11.	Media kartu dapat digunakan dalam jangka waktu lama					
12.	Media kartu dapat digunakan didalam maupun diluar kelas (<i>fleksibel</i>)					
13.	Media pembelajaran disertai dengan petunjuk pemakaian sehingga memudahkan dalam menggunakan kartu					
Aspek Bahasa						
14.	Penggunaan bahasa dalam kartu cukup jelas dan mudah dipahami					
15.	Penggunaan bahasa dalam kartu ini sederhana dan tidak terlalu rumit					

Aspek Manfaat Media					
16.	Media pembelajaran kartu dapat digunakan untuk belajar sambil bermain				
17.	Media pembelajaran kartu memudahkan saya untuk memahami materi klasifikasi makhluk hidup				
18.	Media pembelajaran kartu dapat meningkatkan semangat belajar saya karena belajar sambil bermain				
19.	Media pembelajaran kartu membuat saya lebih aktif belajar				
20.	Informasi yang disampaikan melalui media kartu lebih mudah saya ingat.				

C. Komentar dan Saran

.....



Parepare, 2025

Siswa

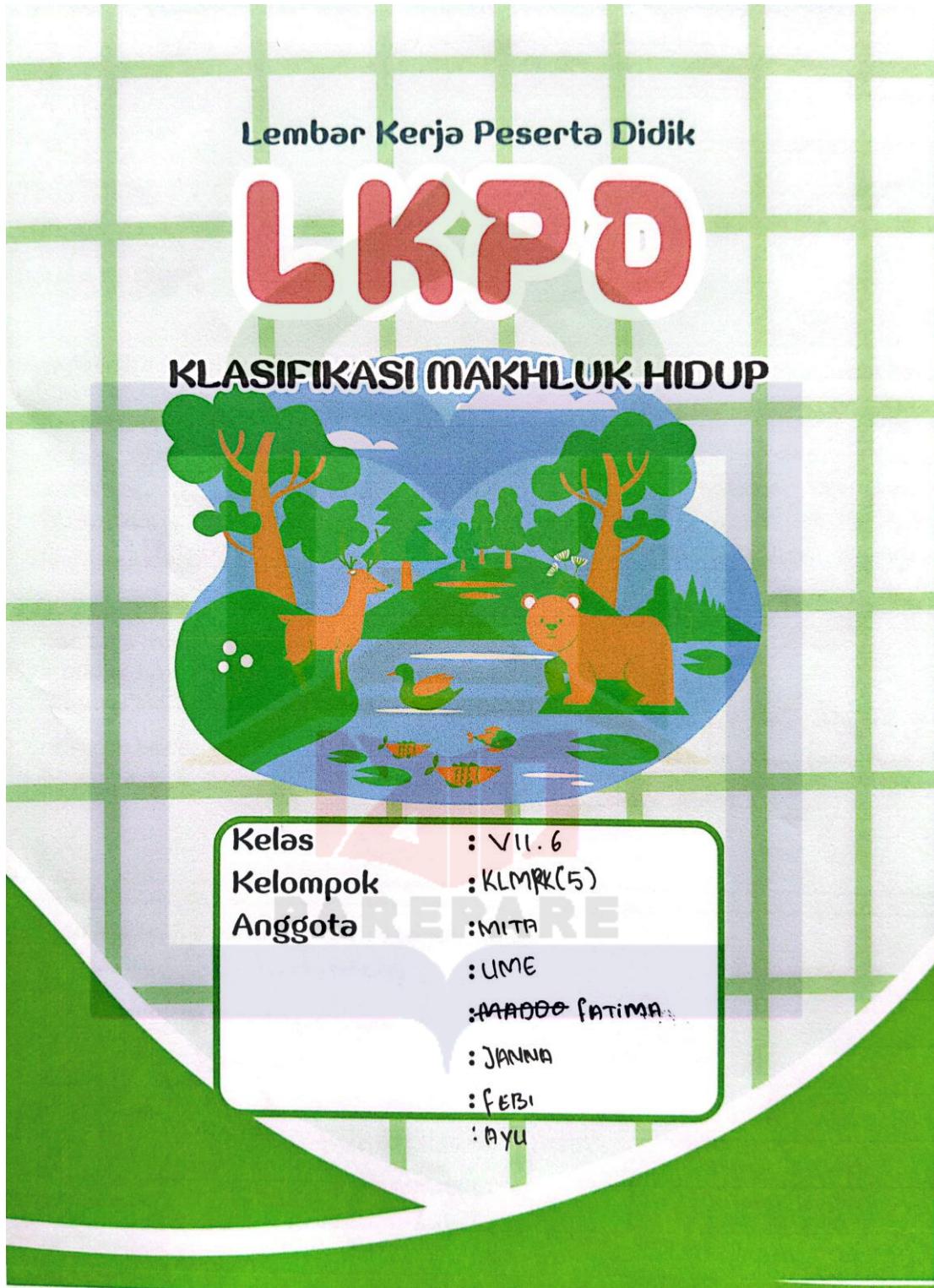
Lampiran 23 : Hasil Lembar Instrumen Penilaian Peserta didik



No	Nama Siswa	Soal																		Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Nur fatimah	4	3	3	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	84
2	Zainah tamadani	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	87
3	nuujanah	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	83
4	Humaira hasanuddin	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	97
5	ahmad	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	95
6	stikiran febii	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	98
7	abdi ramdhan	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	92
8	fatimah	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	83
9	achidiat ekta sari	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	96
10	apilia nur azizah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	97
11	nejati wati	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	96
12	Mulihulhaq	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	83
13	ahmed zainan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	92
14	M. illam	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	88
15	Mulik Faizan M.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	96
16	Ayu Ramadhani	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	93
17	Rita tamadani	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	85
18	ribadul asyiqah	4	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
19	asyiqah hanifa	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	89
20	a. Riki	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	88
21	miladul amnah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	96
22	milh. Sabila al fatwa	5	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	82
23	Tasliyah Aisyiyah	3	3	3	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	77
24	malik	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	89
25	nur aisyah tamadani	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	95
26	Ulan sari	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	88
27	Aslai	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	89
28	Siti Nur Ramdhan	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	95
TOTAL		21	24	31	33	25	26	18	28	30	30	25	25	24	31	28	24	26	29	29	131
Aspek Penyalinan Materi		634																			
Aspek bentuk dan amplitudo		633																			
Aspek kesiapan penggunaan		372																			
Aspek kesiapan		260																			
Aspek Manfaat Media		633																			
Jumlah Kesekutuan		2398																			



Lampiran 24: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



LKPD

Klasifikasi Makhluk Hidup

Nama: MITA - Ume - Jannah - Fatimah - Pebi - Ayu

Kelompok: Kelompok 5

Kelas: VII . b



Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!
DISKUSIKAN BERSAMA TEMAN KELOMPOK KALIAN!

1. Apa yang dimaksud klasifikasi makhluk hidup?

Jawab: klasifikasi makhluk hidup merupakan pengelompokan makhluk hidup secara sistematis yang di dasarkan pada perbedaan dari persamaan ciri-fisi dan Ciri-Ciri dari makhluk hidup tersebut.

2. Tuliskan tujuan klasifikasi makhluk hidup ?

Jawab:

- Mengelompokkan makhluk hidup ke dalam Samaan ciri dan sifat.
- Memahami keragaman kehidupan di bumi
- Memudahkan mempelajari proses adaptasi.

3. Tuliskan apa saja manfaat klasifikasi makhluk hidup ?

Jawab:

- memudahkan mempelajari makhluk hidup yang beraneka ragam.
- mengatahi hubungan kekerabatan antara makhluk hidup satu dengan yang lain.
- membantu mengidentifikasi spesies yang langka atau terancam punah.
- membantu mengamali Potensi Sumber daya alam.

4. Sebutkan dan jelaskan 8 Karakteristik makhluk hidup?

Jawab:

- Tumbuh dan berkembang.

- Menyergap ronggaan.
- Mampu Berproduksi.
- Kemampuan untuk bergerak.
- Mengambil dan menggunakan energi.
- Kemampuan untuk bernafas.
- Menghasilkan Limbah (ekscresi).
- Tumbuh Tubuh Tersusun atas sel.

5. Tuliskan pengertian Benda Mati ?

Jawab: Benda mati adalah segala sesuatu yang tidak memiliki ciri-ciri kehidupan makhluk hidup seperti bernafas, tumbuh, berkembang baik, bergerak, atau menanggap.

Rangsangan

6. Tuliskan 8 karakteristik benda mati ?

Jawab:

- tidak bernafas
- tidak memerlukan makanan atau minuman
- tidak tumbuh dan berkembang
- tidak bisa berkembang baik
- tidak bergerak sendiri
- tidak pada terhadap Rangsangan
- tidak mengeluarkan zat asam
- tidak tersusun atas sel-sel

7. Tuliskan jenis-jenis benda mati dan sertakan dengan ciri-cirinya?

Jawab: 1. Benda mati alami Ciri-Cirinya :

- terbentuk dari proses alam (peliputan, erosi, atau proses geologi)
 - Tidak melalui proses buatan dan ditemukan di alam bebas
2. Benda mati Buatan Ciri-Cirinya :
- Dibentuk melalui proses buatan kerajinan, teknologi, atau industri

8. Tuliskan 5 contoh makhluk hidup dan benda mati yang ada disekitar kalian?

Jawab: benda mati

- batu
- api
- kursi
- buku
- mobil

makhluk hidup

- kucing
- manusia
- Janur
- burung
- Virus



Klasifikasi Makhluk Hidup



Amati objek-objek di bawah ini.
Kelompokkan ke dalam kelompok makhluk hidup atau benda mati!

Makhluk Hidup	Benda Mati
	
	
	
	

RE
PARE



LKPD
Klasifikasi
Makhluk Hidup

Nama: UME - FATIMA - FEBI - JANNA - MITA - AYU
Kelompok: 5
Kelas: VII.6

Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!
DISKUSIKAN BERSAMA TEMAN KELOMPOK KALIAN!

1. Tuliskan Pengertian dari urutan Takson makhluk hidup dibawa ini:

- Kingdom (Regnum) Famili
- Filum (Devisi) Genus
- Kelas Spesies
- Ordo (ordo) Varietas (Ras)

Jawab: ordo adalah tingkat klasifikasi organisme yang berada di bawah Kelas dan di atas kewarga yang mengelompokkan makhluk hidup dalam satu Kelas ke dalam Kelompok yang lebih spesifik berdasarkan persamaan ciri tertentu

(filum atau Divisi)

filum(hewan) dan divisi (tumbuhan) adalah tingkatan takson dibawah Kingdom yang mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan Ciri-ciri tubuh yang lebih khusus

(Kingdom atau Regnum)

Kingdom (Hewan) atau Regnum (tumbuhan) adalah tingkatan takson tinggi yang mencakup banyak jenis makhluk hidup dengan ciri-ciri umum tertentu

(Kelas)

Kelas adalah tingkatan taksonomi yang mengelompokkan makhluk hidup dalam filum atau divisi menjadi kelompok yang lebih khusus berdasarkan ciri-ciri tertentu

2. Tuliskan urutan takson dari yang terendah ke yang tertinggi ??

- Jawab:**
- | | | |
|------------------|----------|--------------------|
| - Varietas (Ras) | - famili | - filum (divisi) |
| - Spesies | - ordo | - Kingdom (Regnum) |
| - Genus | - Kelas | |

3. Tuliskan pengertian dari 5 kingdom dibawa ini:

- Kingdom Monera
- Kingdom Protista
- Kingdom Fungi
- Kingdom Plantae
- Kingdom Animalia

Jawab: Kingdom fungi adalah Kelompok makhluk hidup yang mencakup berbagai organisme jamur dan khamir(ragi) yang memiliki ciri eukariotik, sel berupa hifa (benang), serta dapat menghasilkan spora untuk perkembang biakan.

Kingdom monera

Kingdom punera adalah Kerajaan dalam klasifikasi makhluk hidup yang mencakup organisme bersel satu (uniseluler) dan prokariotik, yaitu organisme yang tidak memiliki inti sel yang terbungkus membran.

Kingdom protista

Kingdom protista merupakan kelompok makhluk hidup eukariotik sudah memiliki membran inti sel, namun memiliki jaringan yang sederhana dan tidak memiliki organ

Kingdom plantae

Kingdom plantae mencakup semua jenis tumbuhan, baik yang bersifat tumbuhan hijau (berphotosintesis) maupun tumbuhan lainnya yang memiliki karakteristik eukariotik, bersel-sel, memiliki koropias, jaringan terdiferensiasi menjadi organ akar, batang dan daun

Kingdom Animalia

Kingdom Animalia mencakup semua jenis ^{hidup} makhluk hidup, dari yang sederhana hingga kompleks yang memiliki karakteristik eukariotik, tidak memiliki dinding sel, multiseluler, heterotrof dan secara umum dapat berpindah tempat dengan jelas



KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP



Tuliskan karakteristik klasifikasi hewan berdasarkan gambar berikut! Selamat Mengerjakan!



Kerajaan : **Fungi**

- Ciri-ciri umum:
- Memiliki dinding sel terbuat dari kitin
 - Memiliki inti sel terbungkus membran (eukariotik)
 - Berkembang biak secara seksual dan aseksual



Kerajaan : **Plantae**

- Ciri-ciri umum:
- Memiliki inti sel yang terbungkus membran (eukariotik)
 - Memiliki banyak sel
 - Memiliki dinding sel
 - Berkembang biak secara seksual melalui pembentukan biji



Kerajaan : **Animalia**

- Ciri-ciri umum:
- Memiliki inti sel terbungkus membran
 - Memiliki banyak sel
 - Tidak memiliki dinding sel
 - Tidak dapat menghasilkan makanan sendiri (heterotrof)



Kerajaan : **Monera**

- Ciri-ciri umum:
- Prokariotik.
 - Tidak memiliki organel.
 - Mikroskopis.
 - Memiliki dinding sel.
 - Uniseluler / multi seluler.



Kerajaan : **Protista**

- Ciri-ciri umum:
- Tidak memiliki dinding sel
 - Memiliki membran inti sel
 - Beberapa bersifat uniseluler (satu sel), dan multiseluler

Lampiran 25 : Soal Pretest

1

LEMBAR SOAL PRETES KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

KELAS VII SMP/Mts

A. Identitas Peserta Didik

Nama : RIHADATUL AISYAH
Kelas : VII. 6
Sekolah : SMP 1 mattiro bulu

B. Petunjuk Penggerjaan Soal

- Bacalah doa sebelum mengerjakan lembar soal
- Isilah identitas anda dengan lengkap pada bagian diatas
- Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang menurut anda benar
- Kerjakan dengan jujur dan tenang

Selamat Mengerjakan

- X 1. Apa yang dimaksud dengan menyusun makhluk hidup ke dalam kelompok berdasarkan kesamaan ciri-cirinya?
- Reproduksi makhluk hidup
 - Evolusi makhluk hidup
 - Habitat makhluk hidup
 - Klasifikasi makhluk hidup
- | 2. Apa tujuan utama dari klasifikasi makhluk hidup...
- Untuk menentukan harga jual makhluk hidup
 - Untuk memudahkan identifikasi dan mempelajari keragaman kehidupan
 - Untuk memisahkan makhluk hidup dari benda mati
 - Untuk mendefinisikan hubungan antara manusia dan makhluk hidup
- X 3. Klasifikasi makhluk hidup dapat mempermudah manusia dalam hal berikut, **kecuali...**
- Mempelajari keanekaragaman makhluk hidup
 - Mengidentifikasi hubungan kekerabatan antar makhluk hidup
 - Menjaga keseimbangan ekosistem
 - Menyusun taksonomi makhluk hidup yang tidak terstruktur
- | 4. Seekor cacing tanah berpindah dari tempat yang kering ke tempat yang lembap. Ia melakukan untuk mencari kondisi lingkungan yang lebih sesuai agar tetap hidup. Berdasarkan peristiwa tersebut, ciri makhluk hidup yang ditunjukkan adalah...
- Memiliki kemampuan untuk bergerak
 - Bereproduksi
 - Peka terhadap rangsang
 - Tumbuh dan berkembang

5. Rani mengamati seekor anak kucing yang awalnya kecil dan belum bisa melihat. Beberapa minggu kemudian, tubuhnya membesar, mulai bisa berjalan, dan matanya terbuka. Peristiwa yang diamati siswa tersebut menunjukkan terjadinya...
- A. Reproduksi
 - B. Respirasi
 - C. Pertumbuhan dan perkembangan
 - D. Ekskresi
6. Budi memperhatikan bahwa saat berkeringat, tubuh mengeluarkan air dan zat seperti garam. Ia juga belajar bahwa tubuh membuang zat yang tidak dibutuhkan, seperti urea, melalui urin. Proses pengeluaran zat-zat sisa seperti itu disebut...
- A. Fotosintesis
 - B. Reproduksi
 - C. Ekskresi
 - D. Respirasi
7. Manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menggambarkan perbedaan utama antara tumbuhan dan hewan dalam hal cara memperoleh energi...
- A. Tumbuhan memperoleh energi dari makanan yang mereka makan, sedangkan hewan memperoleh energi dari fotosintesis.
 - B. Tumbuhan memperoleh energi dari cahaya matahari dan mengubahnya menjadi energi kimia, sedangkan hewan memperoleh energi dengan memakan organisme lain.
 - C. Tumbuhan tidak memerlukan energi untuk tumbuh, sedangkan hewan membutuhkan energi untuk bergerak.
 - D. Tumbuhan dan hewan keduanya memperoleh energi dari makanan yang mereka makan
8. Dila mengamati dua objek, yaitu sebatang pohon dan sebuah batu. Pohon tumbuh, berkembang biak, dan menghasilkan oksigen, sementara batu tidak menunjukkan tanda-tanda kehidupan. Berdasarkan perbedaan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa...
- A. Pohon dan batu makhluk hidup, karena ada di alam
 - B. Pohon makhluk hidup, batu bukan
 - C. Pohon dan batu benda mati, karena ada di alam
 - D. Pohon benda mati, batu makhluk hidup.
9. Sartika menemukan dua objek: sebuah tanaman dan sebuah batu. Berdasarkan pengetahuan tentang ciri-ciri makhluk hidup dan benda mati, siswa dapat menyimpulkan bahwa...
- A. Tanaman tidak dapat bergerak, sementara batu dapat bergerak.
 - B. Tanaman tersusun dari sel, sementara batu tidak.
 - C. Tanaman tidak bisa bereproduksi, sementara batu bisa.
 - D. Tanaman tidak bisa mengubah bentuk, sementara batu bisa
10. Apa tujuan dari taksonomi dalam pengklasifikasian makhluk hidup...
- A. Untuk menyederhanakan makhluk hidup yang beraneka ragam agar lebih mudah dipelajari
 - B. Untuk menemukan ciri-ciri baru pada setiap makhluk hidup

- C. Untuk menamai setiap organisme dengan sebutan unik
D. Untuk memastikan bahwa setiap makhluk hidup memiliki nama yang sama
11. Tingkat takson yang paling tinggi dalam klasifikasi makhluk hidup adalah...
A. Genus
B. Spesies
X C. Kingdom
D. Filum
12. Manakah dari urutan takson yang berikut ini yang mencerminkan tingkat pengelompokan makhluk hidup dari yang paling umum hingga yang paling spesifik...
A. Filum, Kingdom, Kelas, Ordo, Family, Genus, Spesies, Ras
B. Filum, Kelas, Filum, Family, Kingdom, Ordo, Spesies, Ras
X C. Kingdom, Filum, Kelas, Ordo, Family, Genus, Spesies, Ras
D. Kingdom, Kelas, Ordo, Family, Genus, Filum, Spesies, Ras
- X 13. Jika Upi memperhatikan ciri-ciri makhluk hidup yang bersel satu, tidak memiliki inti sel sejati (prokariotik), dan mampu bertahan hidup di lingkungan ekstrim, maka kerajaan manakah yang paling tepat menggambarkan makhluk hidup dengan karakteristik tersebut...
A. Protista
B. Monera
X C. Animalia
D. Plantae
- X 14. Apa yang membedakan kerajaan Fungi dengan kerajaan Plantae...
A. Fungi tidak memiliki klorofil dan menyerap makanan dari organisme lain, sementara Plantae berfotosintesis.
X B. Fungi adalah organisme bersel satu, sedangkan Plantae adalah organisme multi-seluler.
C. Fungi berfotosintesis, sementara Plantae tidak.
D. Fungi memiliki struktur tubuh yang lebih sederhana dibandingkan Plantae.
- X 15. Makhluk hidup dalam kerajaan Animalia memiliki ciri-ciri berikut, **kecuali**...
A. Multiseluler
X B. Dapat bergerak aktif
C. Tidak memiliki dinding sel
D. Memiliki klorofil untuk fotosintesis
16. Ciri utama yang membedakan kerajaan Plantae dari kerajaan Animalia adalah...
A. Plantae tidak memiliki inti sel, sementara Animalia memiliki inti sel sejati.
X B. Plantae berfotosintesis dan memiliki klorofil, sedangkan Animalia tidak.
C. Animalia tidak memiliki dinding sel, sementara Plantae memiliki dinding sel.
D. Animalia adalah organisme bersel satu, sementara Plantae bersel banyak.
17. Perhatikan beberapa peran pohon dalam ekosistem berikut ini:
1) Menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen
2) Menyediakan tempat tinggal bagi hewan

- 3) Mencegah erosi tanah melalui akar
4) Menyerap air untuk kebutuhan industri secara berlebihan

Dari pernyataan tersebut, manakah yang bukan merupakan peran pohon dalam menjaga keseimbangan lingkungan?

- A. Menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen
B. Menyediakan tempat tinggal bagi hewan
C. Mencegah erosi tanah melalui akar
 D. Menyerap air untuk kebutuhan industri secara berlebihan

18. Kingdom monera merupakan makhluk hidup yang tidak memiliki membran inti, biasanya disebut organisme prokariot seperti bakteri *Acetobacter xylinum*. Berdasarkan informasi tersebut bakteri *Acetobacter xylinum* digunakan untuk...

- A. Pembuatan yogurt
B. Pembuatan nata de coco
C. Pembuatan cuka
D. Pengikatan N₂ bebas

19. Rudi mengalami demam tinggi yang datang secara berulang. Setelah diperiksa, dokter ternyata siswa tersebut terkena Malaria. Berdasarkan informasi tersebut, organisme yang kemungkinan besar menyebabkan penyakit tersebut adalah...

- A. Trypanosoma
 B. Plasmodium malariae
C. Amoeba
D. Escherichia coli

20. Perhatikan informasi dibawah ini:

- 1) Jamur *Rhizopus oryzae* memiliki kemampuan memecah karbohidrat kompleks pada kedelai.
- 2) Proses fermentasi ini menghasilkan tekstur padat dan aroma khas.
- 3) Produk ini sering dijadikan sumber protein nabati.

Berdasarkan analisis informasi di atas, produk yang dihasilkan kemungkinan besar adalah...

- A. Tape
B. Sake
C. Keju
 D. Tempe

Lampiran 26: Hasil Pretest Siswa



No	Nama Siswa	Soal PRETEST																				Total	Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	nurferimah	1	4	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7	35	
2	zawrah ramadani	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	30
3	nuruljanah	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	9	45	
4	humaira hasanuddin	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	8	40	
5	ahmad	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
6	siti kirana fabri	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	9	45
7	abd rahman	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	35
8	kaizat	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4	20
9	achidatela sa'ri	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	8	40
10	aprilia nur aqila	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9	45
11	hajah watih	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	9	45
12	muh.ikbal	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	7	35
13	ahmad zahran	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	7	35
14	m. ilham	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	8	40
15	muh fauzan M	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	6	30
16	Ayu Ramadhani	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	8	40
17	fitra ramadani	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	30
18	rihadatulaisyah	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	13	65
19	aisyah han	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8	40
20	a. fikri	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5	25
21	mitrahul jannah	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10	50
22	muh.Sabah alfatta	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8	40
23	ashlihanfuziah	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	25
24	malik	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	7	35	
25	nur afifa ramadhani	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	11	55	
26	Ujan San	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	8	40
27	Astar	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	4	20	
28	Sri Nur Rahman	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	



Lampiran 27: Soal Postest

LEMBAR SOAL POSTES KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
KELAS VII SMP/Mts

A. Identitas Peserta Didik

Nama : Rihadatul aisyah
Kelas : VII.6
Sekolah : SMP 1 mattiro bulu

B. Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan lembar soal
2. Isilah identitas anda dengan lengkap pada bagian diatas
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang menurut anda benar
4. Kerjakan dengan jujur dan tenang

Selamat Mengerjakan

1. Apa yang dimaksud dengan klasifikasi makhluk hidup?...
 - A. Proses mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kemiripan ciri-cirinya
 - B. Proses memberi nama pada setiap makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya
 - C. Proses menanam makhluk hidup agar dapat berkembang biak
 - D. Proses menggali tanah untuk menemukan makhluk hidup
2. Manakah yang bukan termasuk tujuan klasifikasi makhluk hidup?...
 - A. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri dan sifat
 - B. Memahami keragaman kehidupan di bumi
 - C. Memudahkan mempelajari perkembangan spesies
 - D. Menentukan harga jual makhluk hidup
3. Perhatikan pernyataan berikut tentang klasifikasi makhluk hidup:
 - 1) Klasifikasi membantu mempelajari keanekaragaman makhluk hidup.
 - 2) Klasifikasi digunakan untuk mengidentifikasi hubungan kekerabatan antar makhluk hidup.
 - 3) Klasifikasi bertujuan untuk menjaga keseimbangan ekosistem.
 - 4) Klasifikasi menyusun taksonomi makhluk hidup secara terstruktur.

Pernyataan yang bukan tujuan klasifikasi adalah nomor?...

 - A. 4
 - B. 3
 - C. 2
 - D. 1
4. Perhatikan gambar di bawah ini...



Gambar di atas merupakan contoh dari karakteristik makhluk hidup?...

- A. Memiliki kemampuan untuk bergerak
- B. Tumbuh dan berkembang
- C. Memiliki kemampuan untuk bereproduksi
- D. Menghasilkan limbah (ekskresi)

- | 5. Dila dan Upi menanam biji jagung di halaman sekolah. Beberapa minggu kemudian, biji tersebut tumbuh menjadi tanaman muda, lalu berkembang menjadi tanaman jagung yang tinggi dan memiliki buah. Peristiwa yang diamati siswa tersebut menunjukkan terjadinya ?...
- A. Reproduksi
 - B. Respirasi
 - C. Ekresi
- X Pertumbuhan dan perkembangan
- | 6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan contoh dari karakteristik makhluk hidup yang membutuhkan proses tertentu untuk menghasilkan keturunan agar spesiesnya tetap ada dan berkembang biak. Proses menghasilkan keturunan tersebut disebut?...

- A. Fotosintesis
 - X Reproduksi
 - C. Ekskresi
 - D. Respirasi
- | 7. Risna mengamati dua makhluk hidup berikut:
- 1) Makhluk A: Tidak bisa bergerak, tinggal di tempat yang terkena sinar matahari, dan berwarna hijau.
 - 2) Makhluk B: Bisa bergerak aktif dan memakan tumbuhan.
- Berdasarkan pengamatan tersebut, apa perbedaan cara kedua makhluk tersebut mendapatkan energi?
- A. Makhluk A mendapatkan energi dari makanan di tanah, sedangkan Makhluk B mendapatkan energi dari sinar matahari.
 - X Makhluk A mendapatkan energi dari sinar matahari melalui proses fotosintesis, sedangkan Makhluk B mendapatkan energi dengan memakan makhluk hidup lain.
 - C. Kedua makhluk tidak membutuhkan energi karena mereka sudah tumbuh sendiri.
 - D. Makhluk A dan B sama-sama mendapatkan energi dengan cara makan tumbuhan
- | 8. Perhatikan pernyataan berikut:
- “ Tahira meletakkan sebuah pot berisi bibit pohon dan sebuah batu di tempat yang terkena cahaya matahari selama beberapa minggu. Setelah diamati, bibit pohon bertambah tinggi dan mulai tumbuh daun, sedangkan batu tidak berubah.”
- Berdasarkan pengamatan tersebut, apa kesimpulan yang dapat diambil oleh Tahira?...
- X Pohon adalah makhluk hidup karena menunjukkan pertumbuhan, sedangkan batu bukan makhluk hidup
 - B. Pohon dan batu sama-sama makhluk hidup karena terkena cahaya matahari
 - C. Batu tumbuh lebih lambat dari pohon sehingga tidak terlihat
 - D. Pohon dan batu sama-sama bukan makhluk hidup karena tidak bisa bergerak
- | 9. Perhatikan pernyataan berikut ini:

- 1) Tidak tumbuh dan berkembang
2) Tidak membutuhkan makanan
3) Tidak bernapas
4) Dapat dibuat oleh manusia atau terbentuk secara alami
Pernyataan di atas merupakan ciri-ciri dari?...
A. Benda hidup
B. Benda bergerak
 C. Benda mati
D. Benda cair
10. Apa yang dimaksud dengan takson dalam klasifikasi makhluk hidup?,,
A. Urutan nama ilmiah suatu makhluk hidup
B. Proses penamaan makhluk hidup
C. Ilmu yang mempelajari habitat makhluk hidup
 D. Kelompok makhluk hidup berdasarkan tingkat tertentu dalam klasifikasi
11. Tingkat takson yang paling rendah dalam klasifikasi makhluk hidup adalah ?...
 A. Spesies
B. Genus
C. Filum
D. Kingdom
12. Perhatikan daftar tingkat takson berikut ini yang belum berurutan:
- Kelas → Ordo → Filum → Kingdom → Family → Spesies → Genus
- Urutan tingkat takson yang tepat dari yang paling umum hingga yang paling spesifik adalah ?...
A. Kelas, Ordo, Kingdom, Filum, Genus, Family, Spesies
 B. Kingdom, Filum, Kelas, Ordo, Family, Genus, Spesies
C. Filum, Kelas, Kingdom, Ordo, Family, Genus, Spesies
D. Kingdom, Kelas, Ordo, Filum, Family, Genus, Spesies
13. Fajrah membaca artikel tentang bakteri yang hidup di kawah gunung berapi. Bakteri itu hanya punya satu sel dan tidak memiliki inti sel. Meskipun lingkungannya panas dan beracun, bakteri itu tetap bisa hidup. Berdasarkan informasi tersebut, bakteri tersebut termasuk dalam kelompok ?...
 A. Protista
B. Monera
C. Animalia
D. Plantae
14. Budi sedang belajar tentang perbedaan jamur dan tumbuhan. Ia mengetahui bahwa jamur tidak memiliki klorofil, sehingga tidak bisa membuat makanan sendiri, sedangkan tumbuhan bisa. Berdasarkan informasi tersebut, manakah pernyataan yang benar ?...
A. Jamur bisa membuat makanannya sendiri seperti tumbuhan
 B. Jamur menyerap makanan dari makhluk hidup lain, sedangkan tumbuhan membuat makanan sendiri melalui fotosintesis
C. Tumbuhan tidak memiliki klorofil, sedangkan jamur punya
D. Jamur dan tumbuhan sama-sama berfotosintesis
15. Makhluk hidup dalam kingdom Protista memiliki ciri-ciri berikut, kecuali ?...

- A. Mampu bergerak aktif menggunakan alat gerak seperti flagela, silia atau kaki semu
B. Umumnya bersel satu (uniseluler)
C. Memiliki membran inti (eukariotik)
 D. Tidak memiliki inti sel (prokariotik)
16. Kingdom Plantae dan Kingdom Animalia termasuk dalam makhluk hidup, tetapi memiliki perbedaan penting. Salah satu perbedaan utama antara keduanya adalah ?...
A. Hewan bisa membuat makanannya sendiri, sedangkan tumbuhan tidak
 B. Tumbuhan memiliki klorofil untuk fotosintesis, sedangkan hewan tidak
C. Hewan memiliki dinding sel, sedangkan tumbuhan tidak
D. Tumbuhan bergerak aktif seperti hewan
17. Jika kita menganalisis peran pohon dalam ekosistem, mana di antara manfaat berikut ini yang paling menggambarkan kontribusi penting pohon dalam menjaga keseimbangan lingkungan ?...
A. Menghasilkan oksigen dan menyerap karbon dioksida
B. Menghasilkan makanan untuk hewan herbivora
C. Menghasilkan bahan baku industri kayu
 D. Semua jawaban benar
18. Dita ingin membuat yogurt sendiri di rumah. Agar yogurt terbentuk dengan baik, siswa tersebut harus menambahkan bakteri yang dapat melakukan fermentasi susu. Bakteri manakah yang tepat untuk digunakan?...
A. Bakteri *Acetobacter xylinum*
B. Bakteri *Nitrosomonas*
 C. *Lactobacillus bulgaricus*
D. *Bacillus subtilis*
19. *Plasmodium malariae* adalah organisme uniseluler yang hidup dalam darah manusia dan merusak sel-sel darah merah. Organisme ini masuk ke tubuh manusia melalui gigitan nyamuk Anopheles. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Plasmodium malariae* berperan sebagai?...
A. Parasit tanaman ketang/tomat
B. Parasit pada ikan
C. Penyebab penyakit tidur
 D. Penyebab malaria
20. Seorang Hikmah melakukan pengamatan pada proses pembuatan tape. Berikut adalah hasil pengamatannya setelah 3 hari:
1) Tape menjadi lembek
2) Rasanya berubah menjadi manis
3) Muncul aroma khas tape
4) Proses terjadi setelah ditambahkan ragi
Siswa membaca bahwa perubahan tersebut disebabkan oleh mikroorganisme yang memfermentasi gula dalam singkong. Berdasarkan hasil pengamatan di atas, mikroorganisme yang paling mungkin menyebabkan perubahan tersebut adalah?...
A. *Rhizopus oryzae*
B. *Lactobacillus bulgaricus*
C. *Acetobacter xylinum*
 D. *Saccharomyces cerevisiae*

Lampiran 28: Hasil Postest Siswa



No	Nama Siswa	Soal POSTTES																		Total	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	nur fatimah	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
2	zainah ramadani	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	15
3	nurul jannah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17
4	husnainra hasanuddin	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17
5	ahmad	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	14
6	siti kirana febri	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
7	abdullahman	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	15
8	Iqrafar	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	16
9	acdiadietela sari	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
10	spillilia nur adila	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
11	Haifah wati	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
12	muhibbal	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	13
13	ahmad zahran	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	14
14	m. ilham	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	15
15	muh.fauzan.M	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	15
16	Avy Ramadhan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	13
17	fitra ramadani	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15
18	rhifadatul aisyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
19	aiyahahana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
20	a.Rkri	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
21	minfatul jannah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
22	muh.Sabaria fatta	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
23	assilah fauziyah	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15
24	malik	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16
25	nur aikha ramadhan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
26	Ulin Sari	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
27	Astar	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	14	17
28	Sri Nur Rahman	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	12	16

Activate Windows



Sheet1 Sheet2



Lampiran 29 : Hasil Nilai N-Gain Siswa



Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM
No	Name	Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor ideal (100/Pre)	N/gain score	N/gain score(%)						
1	nur fatimah	85	35	50	65	0.769230769	76.5207692						
2	zawrah ramadani	75	30	45	70	0.642857143	64.2857143						
3	nurul jannah	85	45	40	55	0.727272727	72.7222223						
4	humaira hassnuddin	85	40	45	60	0.75	75						
5	ahmad	70	25	45	75	0.6	60						
6	siti kiranah fabri	90	45	45	55	0.818181818	81.8181818						
7	abdulrahman	75	35	40	65	0.615384615	61.5384615						
8	Wazir	80	20	60	80	0.75	75						
9	achdiat eria sari	95	40	55	60	0.916666667	91.666666667						
10	apilla nur aqila	95	45	50	55	0.909090909	90.9090909						
11	hairah hatati	85	45	40	55	0.727272727	72.7222223						
12	muh.khal	65	35	30	65	0.461538462	46.1538462						
13	ahmad zahran	70	35	35	65	0.538461538	53.84615385						
14	m.ihlam	75	40	35	60	0.583333333	58.3333333						
15	muh.fauzan.M	75	30	45	70	0.642857143	64.2857143						
16	Ayu Ramadhan	85	40	45	60	0.75	75						
17	Iftira ramadani	75	30	45	70	0.642857143	64.2857143						
18	Wihadatul isyah	100	65	35	35	1	100						
19	Siswah hana	90	40	50	60	0.833333333	83.3333333						
20	a. fikri	75	25	50	75	0.666666667	66.6666667						
21	mitra ul jannah	85	50	35	50	0.7	70						
22	muh. Sabhab al fatta	95	40	55	60	0.916666667	91.66666667						
23	ashlih fauziyah	75	25	50	75	0.666666667	66.6666667						
24	malik	80	35	45	65	0.692307692	69.2307692						
25	nur arikha ramadhan	85	55	30	45	0.666666667	66.6666667						
26	Ujanbari	85	40	45	60	0.75	75						
27	Astar	70	20	50	80	0.635	63.5						
28	Sri Nur Rahman	60	15	45	85	0.52941705	52.941705						
MEAN		80.89288774	36.60714286	44.28571429	63.39285714	0.704487873	71.04487304						
Total		2265	1025	1240	1775	19.89172445	19.89172445						

Activate Windows
Go to Settings to activate

Lampiran 30 : Kisi-Kisi Soal Pretest dan Postest

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI PRETES & POSTES

Satuan pendidikan : SMP Negeri 1 Mattirobulu
Mata pelajaran : IPA
Kelas : VII
Semester : Genap
Materi : Klasifikasi Makhluk Hidup
Bentuk soal : Pilihan Ganda

Uraian Materi	Indikator	Soal	Nomor soal	Level Kognitif						Jumlah
				C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Definisi dan tujuan dari klasifikasi makhluk hidup	Dapat menjelaskan definisi dan tujuan dari klasifikasi makhluk hidup	Apa yang dimaksud dengan menyusun makhluk hidup ke dalam kelompok berdasarkan kesamaan ciri-cirinya? A. Reproduksi makhluk hidup B. Evolusi makhluk hidup C. Habitat makhluk hidup D. Klasifikasi makhluk hidup	1	v						1
		Apa tujuan utama dari klasifikasi makhluk hidup... A. Untuk menentukan harga jual makhluk hidup B. Untuk memudahkan identifikasi dan mempelajari keragaman kehidupan C. Untuk memisahkan makhluk hidup dari benda mati D. Untuk mendefinisikan hubungan antara manusia dan makhluk hidup	2	v						1
	Dapat menyebutkan menyebutkan manfaat dari klasifikasi makhluk hidup dengan benar	Klasifikasi makhluk hidup dapat mempermudah manusia dalam hal berikut, kecuali... A. Mempelajari keanekaragaman makhluk hidup B. Mengidentifikasi hubungan kekerabatan antar makhluk hidup C. Menjaga keseimbangan ekosistem D. Menyusun taksonomi makhluk hidup yang tidak terstruktur	3		v					
Membedakan makhluk hidup dan benda tak hidup	Mengidentifikasi perbedaan makhluk hidup dengan benda	Seekor cacing tanah berpindah dari tempat yang kering ke tempat yang lembap. Ia melakukannya untuk mencari kondisi lingkungan yang lebih sesuai agar tetap hidup. Berdasarkan peristiwa tersebut, ciri makhluk hidup yang ditunjukkan adalah...	4		v					1

berdasarkan karakteristiknya	mati berdasarkan karakteristiknya	A. Memiliki kemampuan untuk bergerak B. Berreproduksi C. Peka terhadap rangsang D. Tumbuh dan berkembang							1	
		Rani mengamati seekor anak kucing yang awalnya kecil dan belum bisa melihat. Beberapa minggu kemudian, tubuhnya membesar, mulai bisa berjalan, dan matanya terbuka. Peristiwa yang diamati siswa tersebut menunjukkan terjadinya...	5		v				1	
		A. Reproduksi B. Respirasi C. Pertumbuhan dan perkembangan D. Ekskresi		v					1	
		Budi memperhatikan bahwa saat berkeringat, tubuh mengeluarkan air dan zat seperti garam. Ia juga belajar bahwa tubuh membuang zat yang tidak dibutuhkan, seperti urea, melalui urin. Proses pengeluaran zat-zat sisa seperti itu disebut...	6						1	
		A. Fotosintesis B. Reproduksi C. Ekskresi D. Respirasi			v				1	
		Manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat menggambarkan perbedaan utama antara tumbuhan dan hewan dalam hal cara memperoleh energi...	7						1	
		A. Tumbuhan memperoleh energi dari makanan yang mereka makan, sedangkan hewan memperoleh energi dari fotosintesis. B. Tumbuhan memperoleh energi dari cahaya matahari dan mengubahnya menjadi energi kimia, sedangkan hewan memperoleh energi dengan memakan organisme lain. C. Tumbuhan tidak memerlukan energi untuk tumbuh, sedangkan hewan membutuhkan energi untuk bergerak. D. Tumbuhan dan hewan keduanya memperoleh energi dari makanan yang mereka makan							1	
		Dila mengamati dua objek, yaitu sebatang pohon dan sebuah batu. Pohon tumbuh, berkembang biak, dan menghasilkan oksigen, sementara batu tidak menunjukkan tanda-tanda	8	v					1	



		C. Kingdom, Filum, Kelas, Ordo, Family, Genus, Spesies, Ras D. Kingdom, Kelas, Ordo, Family, Genus, Filum, Spesies, Ras									
	Mengidentifikasi ciri-ciri utama yang membedakan setiap kerajaan makhluk hidup	Jika Upi memperhatikan ciri-ciri makhluk hidup yang bersel satu, tidak memiliki inti sel sejati (prokariotik), dan mampu bertahan hidup di lingkungan ekstrim, maka kerajaan manakah yang paling tepat menggambarkan makhluk hidup dengan karakteristik tersebut... A. Protista B. Monera C. Animalia D. Plantae	13				v				1
		Apa yang membedakan kerajaan Fungi dengan kerajaan Plantae... A. Fungi tidak memiliki klorofil dan menyerap makanan dari organisme lain, sementara Plantae berfotosintesis. B. Fungi adalah organisme bersel satu, sedangkan Plantae adalah organisme multi-seluler. C. Fungi berfotosintesis, sementara Plantae tidak. D. Fungi memiliki struktur tubuh yang lebih sederhana dibandingkan Plantae.	14		v						1
		Makhluk hidup dalam kerajaan Animalia memiliki ciri-ciri berikut, kecuali ... A. Multiseluler B. Dapat bergerak aktif C. Tidak memiliki dinding sel D. Memiliki klorofil untuk fotosintesis	15	v							1
		Ciri utama yang membedakan kerajaan Plantae dari kerajaan Animalia adalah... A. Plantae tidak memiliki inti sel, sementara Animalia memiliki inti sel sejati. B. Plantae berfotosintesis dan memiliki klorofil, sedangkan Animalia tidak. C. Animalia tidak memiliki dinding sel, sementara Plantae memiliki dinding sel.	16	v							1

		kehidupan. Berdasarkan perbedaan tersebut, siswa dapat menyimpulkan bahwa... A. Pohon dan batu makhluk hidup, karena ada di alam B. Pohon makhluk hidup, batu bukan C. Pohon dan batu benda mati, karena ada di alam D. Pohon benda mati, batu makhluk hidup.									
		Sartika menemukan dua objek: sebuah tanaman dan sebuah batu. Berdasarkan pengetahuan tentang ciri-ciri makhluk hidup dan benda mati, siswa dapat menyimpulkan bahwa... A. Tanaman tidak dapat bergerak, sementara batu dapat bergerak. B. Tanaman tersusun dari sel, sementara batu tidak. C. Tanaman tidak bisa bereproduksi, sementara batu bisa. D. Tanaman tidak bisa mengubah bentuk, sementara batu bisa	9			v					1
	Mengidentifikasi karakteristik khas setiap kerajaan makhluk hidup dan menjelaskan perannya dalam kehidupan manusia	Menyebutkan tingkatan klasifikasi makhluk hidup yang paling umum digunakan	Apakah tujuan dari taksonomi dalam pengklasifikasian makhluk hidup... A. Untuk menyederhanakan makhluk hidup yang beraneka ragam agar lebih mudah dipelajari B. Untuk menemukan ciri-ciri baru pada setiap makhluk hidup C. Untuk menamai setiap organisme dengan sebutan unik D. Untuk memastikan bahwa setiap makhluk hidup memiliki nama yang sama	10	v						1
			Tingkat takson yang paling tinggi dalam klasifikasi makhluk hidup adalah... A. Genus B. Spesies C. Kingdom D. Filum	11	v						1
			Manakah dari urutan takson yang berikut ini yang mencerminkan tingkat pengelompokan makhluk hidup dari yang paling umum hingga yang paling spesifik... A. Filum, Kingdom, Kelas, Ordo, Family, Genus, Spesies, Ras B. Filum, Kelas, Filum, Family, Kingdom, Ordo, Spesies, Ras	12			v				1

		D. Animalia adalah organisme bersel satu, sementara Plantae bersel banyak.									
	Menyebutkan contoh peranan makhluk hidup yang termasuk dalam setiap kingdom	Perhatikan beberapa peran pohon dalam ekosistem berikut ini: 1) Menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen 2) Menyediakan tempat tinggal bagi hewan 3) Mencegah erosi tanah melalui akar 4) Menyerap air untuk kebutuhan industri secara berlebihan Dari pernyataan tersebut, manakah yang bukan merupakan peran pohon dalam menjaga keseimbangan lingkungan? A. Menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen B. Menyediakan tempat tinggal bagi hewan C. Mencegah erosi tanah melalui akar D. Menyerap air untuk kebutuhan industri secara berlebihan	17				v				1
		Kingdom monera merupakan makhluk hidup yang tidak memiliki membran inti, biasanya disebut organisme prokariot seperti bakteri <i>Acetobacter xylinum</i> . Berdasarkan informasi tersebut bakteri <i>Acetobacter xylinum</i> digunakan untuk... A. Pembuatan yogurt B. Pembuatan nata de coco C. Pembuatan cuca D. Pengikatan N2 bebas	18			v					1
		Rudi mengalami demam tinggi yang datang secara berulang. Setelah diperiksa, dokter ternyata siswa tersebut terkena Malaria. Berdasarkan informasi tersebut, organisme yang kemungkinan besar menyebabkan penyakit tersebut adalah... A. Trypanosoma B. Plasmodium malariae C. Amoeba D. Escherichia coli	19				v				1
		Perhatikan informasi dibawah ini: 1) Jamur Rhizopus oryzae memiliki kemampuan memecah karbohidrat kompleks pada kedelai. 2) Proses fermentasi ini menghasilkan tekstur padat dan aroma khas. 3) Produk ini sering dijadikan sumber protein nabati.	20					v			1
		Berdasarkan analisis informasi di atas, produk yang dihasilkan kemungkinan besar adalah... A. Tape B. Sake C. Keju D. Tempe									
		Jumlah	20	6	6	4	4				20

Satuan pendidikan : SMP Negeri 1 Mattirobulu
Mata pelajaran : IPA
Kelas : VII
Semester : Genap
Materi : Klasifikasi Makhluk Hidup
Bentuk soal : Pilihan Ganda

Uraian Materi	Indikator	Soal	Nomor soal	Level Kognitif						Jumlah
				C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Definisi dan tujuan dari klasifikasi makhluk hidup	Dapat menjelaskan definisi dan tujuan dari klasifikasi makhluk hidup	Apakah dimaksud dengan klasifikasi makhluk hidup?... A. Proses mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kemiripan ciri-cirinya B. Proses memberi nama pada setiap makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya C. Proses menanam makhluk hidup agar dapat berkembang biak D. Proses menggali tanah untuk menemukan makhluk hidup	1	v						1
		Manakah yang bukan termasuk tujuan klasifikasi makhluk hidup?... A. Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan ciri dan sifat B. Memahami keragaman kehidupan di bumi C. Memudahkan mempelajari perkembangan spesies D. Menentukan harga jual makhluk hidup	2	v						1
	Dapat menyebutkan menyebutkan manfaat dari klasifikasi makhluk hidup dengan benar	Perhatikan pernyataan berikut tentang klasifikasi makhluk hidup: 1) Klasifikasi membantu mempelajari keanekaragaman makhluk hidup. 2) Klasifikasi digunakan untuk mengidentifikasi hubungan kekerabatan antar makhluk hidup.	3		v					

		<p>3) Klasifikasi bertujuan untuk menjaga keseimbangan ekosistem.</p> <p>4) Klasifikasi menyusun taksonomi makhluk hidup secara terstruktur.</p> <p>Pernyataan yang bukan tujuan klasifikasi adalah nomor?...</p> <p>A. 4</p> <p>B. 3</p> <p>C. 2</p> <p>D. 1</p>							1
Membedakan makhluk hidup dan benda tak hidup berdasarkan karakteristiknya	Mengidentifikasi perbedaan makhluk hidup dengan benda mati berdasarkan karakteristiknya	<p>Perhatikan gambar di bawah ini...</p>  <p>Gambar di atas merupakan contoh dari karakteristik makhluk hidup?...</p> <p>A. Memiliki kemampuan untuk bergerak</p> <p>B. Tumbuh dan berkembang</p> <p>C. Memiliki kemampuan untuk bereproduksi</p> <p>D. Menghasilkan limbah (ekskresi)</p>	4		v				1
		<p>Dila dan Upi menanam biji jagung di halaman sekolah. Beberapa minggu kemudian, biji tersebut tumbuh menjadi tanaman muda, lalu berkembang menjadi tanaman jagung yang tinggi dan memiliki buah. Peristiwa yang diamati siswa tersebut menunjukkan terjadinya?...</p> <p>A. Reproduksi</p> <p>B. Respirasi</p> <p>C. Ekresi</p> <p>D. Pertumbuhan dan perkembangan</p> <p>Perhatikan gambar di bawah ini!</p> 	5		v				1
		<p>Gambar di atas merupakan contoh dari karakteristik makhluk hidup yang membutuhkan proses tertentu untuk menghasilkan keturunan agar spesiesnya tetap ada dan berkembang biak. Proses menghasilkan keturunan tersebut disebut?...</p> <p>A. Fotosintesis</p> <p>B. Reproduksi</p> <p>C. Ekskresi</p> <p>D. Respirasi</p> <p>Risna mengamati dua makhluk hidup berikut:</p> <p>1) Makhluk A: Tidak bisa bergerak, tinggal di tempat yang terkena sinar matahari, dan berwarna hijau.</p> <p>2) Makhluk B: Bisa bergerak aktif dan memakan tumbuhan. Berdasarkan pengamatan tersebut, apa perbedaan cara kedua makhluk tersebut mendapatkan energi?</p> <p>A. Makhluk A mendapatkan energi dari makanan di tanah, sedangkan Makhluk B mendapatkan energi dari sinar matahari.</p> <p>B. Makhluk A mendapatkan energi dari sinar matahari melalui proses fotosintesis, sedangkan Makhluk B mendapatkan energi dengan memakan makhluk hidup lain.</p> <p>C. Kedua makhluk tidak membutuhkan energi karena mereka sudah tumbuh sendiri.</p> <p>D. Makhluk A dan B sama-sama mendapatkan energi dengan cara makan tumbuhan</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut: “Tahira meletakkan sebuah pot berisi bibit pohon dan sebuah batu di tempat yang terkena cahaya matahari selama beberapa minggu. Setelah diamati, bibit pohon bertambah tinggi dan mulai tumbuh daun, sedangkan batu tidak berubah.”</p> <p>Berdasarkan pengamatan tersebut, apa kesimpulan yang dapat diambil oleh Tahira?...</p> <p>A. Pohon adalah makhluk hidup karena menunjukkan pertumbuhan, sedangkan batu bukan makhluk hidup</p> <p>B. Pohon dan batu sama-sama makhluk hidup karena terkena cahaya matahari</p> <p>C. Batu tumbuh lebih lambat dari pohon sehingga tidak terlihat</p> <p>D. Pohon dan batu sama-sama bukan makhluk hidup karena tidak bisa bergerak</p>	7		v			1	
		<p>Perhatikan pernyataan berikut: “Tahira meletakkan sebuah pot berisi bibit pohon dan sebuah batu di tempat yang terkena cahaya matahari selama beberapa minggu. Setelah diamati, bibit pohon bertambah tinggi dan mulai tumbuh daun, sedangkan batu tidak berubah.”</p> <p>Berdasarkan pengamatan tersebut, apa kesimpulan yang dapat diambil oleh Tahira?...</p> <p>A. Pohon adalah makhluk hidup karena menunjukkan pertumbuhan, sedangkan batu bukan makhluk hidup</p> <p>B. Pohon dan batu sama-sama makhluk hidup karena terkena cahaya matahari</p> <p>C. Batu tumbuh lebih lambat dari pohon sehingga tidak terlihat</p> <p>D. Pohon dan batu sama-sama bukan makhluk hidup karena tidak bisa bergerak</p>	8		v				1

		<p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tidak tumbuh dan berkembang 2) Tidak membutuhkan makanan 3) Tidak bernapas 4) Dapat dibuat oleh manusia atau terbentuk secara alami <p>Pernyataan di atas merupakan ciri-ciri dari?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Benda hidup B. Benda bergerak C. Benda mati D. Benda cair 	9		v			1
Mengidentifikasi karakteristik khas setiap kerajaan makhluk hidup dan menjelaskan perannya dalam kehidupan manusia	Menyebutkan tingkatan klasifikasi makhluk hidup yang paling umum digunakan	<p>Apa yang dimaksud dengan takson dalam klasifikasi makhluk hidup?..</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Urutan nama ilmiah suatu makhluk hidup B. Proses penamaan makhluk hidup C. Ilmu yang mempelajari habitat makhluk hidup D. Kelompok makhluk hidup berdasarkan tingkat tertentu dalam klasifikasi <p>Tingkat takson yang paling rendah dalam klasifikasi makhluk hidup adalah?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Spesies B. Genus C. Filum D. Kingdom 	10	v				1
		<p>Perhatikan daftar tingkat takson berikut ini yang belum berurutan:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Kelas → Ordo → Filum → Kingdom → Family → Spesies → Genus </div> <p>Urutan tingkat takson yang tepat dari yang paling umum hingga yang paling spesifik adalah?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Kelas, Ordo, Kingdom, Filum, Genus, Family, Spesies B. Kingdom, Filum, Kelas, Ordo, Family, Genus, Spesies C. Filum, Kelas, Kingdom, Ordo, Family, Genus, Spesies D. Kingdom, Kelas, Ordo, Filum, Family, Genus, Spesies 	11	v				1
		<p>Mengidentifikasi ciri-ciri utama yang</p> <p>Fajrah membaca artikel tentang bakteri yang hidup di kawah gunung berapi. Bakteri itu hanya punya satu sel dan tidak memiliki inti sel. Meskipun lingkungannya panas dan beracun, bakteri itu tetap bisa</p>	12		v			1
	menbedakan setiap kerajaan makhluk hidup	<p>hidup. Berdasarkan informasi tersebut, bakteri tersebut termasuk dalam kelompok?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Protista B. Monera C. Animalia D. Plantae 						
		<p>Budi sedang belajar tentang perbedaan jamur dan tumbuhan. Ia mengetahui bahwa jamur tidak memiliki klorofil, sehingga tidak bisa membuat makanan sendiri, sedangkan tumbuhan bisa.</p> <p>Berdasarkan informasi tersebut, manakah pernyataan yang benar?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Jamur bisa membuat makanannya sendiri seperti tumbuhan B. Jamur menyerap makanan dari makhluk hidup lain, sedangkan tumbuhan membuat makanan sendiri melalui fotosintesis C. Tumbuhan tidak memiliki klorofil, sedangkan jamur punya D. Jamur dan tumbuhan sama-sama berfotosintesis 	14		v		1	
		<p>Makhluk hidup dalam kingdom Protista memiliki ciri-ciri berikut, kecuali?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Mampu bergerak aktif menggunakan alat gerak seperti flagela, silia atau kaki semu B. Umumnya bersel satu (uniseluler) C. Memiliki membran inti (eukariotik) D. Tidak memiliki inti sel (prokariotik) 	15	v				1
		<p>Kingdom Plantae dan Kingdom Animalia termasuk dalam makhluk hidup, tetapi memiliki perbedaan penting. Salah satu perbedaan utama antara keduanya adalah?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Hewan bisa membuat makanannya sendiri, sedangkan tumbuhan tidak B. Tumbuhan memiliki klorofil untuk fotosintesis, sedangkan hewan tidak C. Hewan memiliki dinding sel, sedangkan tumbuhan tidak D. Tumbuhan bergerak aktif seperti hewan 	16	v				1
	Menyebutkan contoh peranan makhluk hidup yang termasuk	<p>1. Jika kita menganalisis peran pohon dalam ekosistem, mana di antara manfaat berikut ini yang paling menggambarkan kontribusi penting pohon dalam menjaga keseimbangan lingkungan?...</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Menghasilkan oksigen dan menyerap karbon dioksida 	17			v		1

	dalam setiap kingdom	B. Menghasilkan makanan untuk hewan herbivora C. Menghasilkan bahan baku industri kayu D. Se semua jawaban benar								1
		Dita ingin membuat yogurt sendiri di rumah. Agar yogurt terbentuk dengan baik, siswa tersebut harus menambahkan bakteri yang dapat melakukan fermentasi susu. Bakteri manakah yang tepat untuk digunakan?... A. <i>Bakteri Acetobacter xylinum</i> B. <i>Bakteri Nitrosomonas</i> C. <i>Lactobacillus bulgaricus</i> D. <i>Bacillus subtilis</i>	18		v					1
		Plasmodium malariae adalah organisme uniseluler yang hidup dalam darah manusia dan merusak sel-sel darah merah. Organisme ini masuk ke tubuh manusia melalui gigitan nyamuk Anopheles. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Plasmodium malariae berperan sebagai?... A. Parasit tanaman ketang/tomat B. Parasit pada ikan C. Penyebab penyakit tifus D. Penyebab malaria	19			v				1
		Seorang Hikmah melakukan pengamatan pada proses pembuatan tape. Berikut adalah hasil pengamatannya setelah 3 hari: 1) Tape menjadi lembek 2) Rasanya berubah menjadi manis 3) Muncul aroma khas tape 4) Proses terjadi setelah ditambahkan ragi Siswa membaca bahwa perubahan tersebut disebabkan oleh mikroorganisme yang memfermentasi gula dalam singkong. Berdasarkan hasil pengamatan di atas, mikroorganisme yang paling mungkin menyebabkan perubahan tersebut adalah?... A. <i>Rhizopus oryzae</i> B. <i>Lactobacillus bulgaricus</i> C. <i>Acetobacter xylinum</i> D. <i>Saccharomyces cerevisiae</i>	20			v				1
		Jumlah	20	6	6	4	4			20



DOKUMENTASI





BIOGRAFI PENULIS



Uedita Faradita adalah nama lengkap penulis. Lahir pada 18 Maret 2003 di Kanarie, Kecematan Lanrisang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan. Penulis anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan bapak Usman dan ibu Halijah. Memulai Pendidikan awal di Sekolah Dasar Negeri 78 Pao selesai pada tahun 2015, kemudian melanjutkan Pendidikan menengah Pertama di SMP Negeri 1 Mattirobulu selesai pada tahun 2018, Kemudian melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 7 Pinrang selesai pada tahun 2021. Setelah itu, penulis melanjutkan kejenjang Pendidikan tinggi tepatnya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada tahun 2021 dengan memilih program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, fakultas Tarbiyah.

Alhamdulillah, Penulis aktif dan pernah bergabung dibeberapa organisasi internal maupun eksternal, salah satu diantaranya yaitu menjadi bagian dari Gerakan Mahasiswa Mattirobulu (GEMAR), dan sebagai Wakil Ketua Himpunan Mahasiswa Program Studi Tadris IPA Periode 2023-2024.

Penulis menyusun skripsi ini sebagai tugas akhir mahasiswa, dan untuk memenuhi persyaratan dalam rangka meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program S1 di IAIN Parepare dengan judul Skripsi ***"Pengembangan Media Kartu KUNIPA Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP"***. Salah satu prinsip hidup penulis yaitu ***"lakukan apapun yang kamu mau asalkan kamu selalu ingat sampai mana batasan mu sebagai perempuan"***. Dan juga di harapkan penelitian ini tidak hanya dapat bermanfaat bagi penulis sendiri akan tetapi juga bermanfaat terhadap orang lain.