

EDJ

(Eduscience Development Journal)

Volume 01, Nomor 02, September 2019

Pengembangan KOPER (Kotak Permainan) untuk Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP

Penulis : Dio Alfando; Darmanella Dian Eka Wati

Sumber : Eduscience Development Journal (EDJ) Volume 01, Nomor 02, September 2019

Pengembangan KOPER (Kotak Permainan) untuk Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP

Dio Alfando¹⁾, Darmanella Dian Eka Wati, S.Si., M.Pd²⁾

Pendidikan Biologi, FKIP UMMY Solok¹⁾

Dosen FKIP UMMY Solok²⁾

dioalfando@gmail.com¹⁾

eka22darmanella@gmail.com²⁾

ABSTRACT

Fun learning can increase students' learning desires. The game allows active participation both between students and teachers and vice versa, also between students and other students. Therefore we want to develop creativity and innovation talent to develop new games that can make students able to play while learning with the title "Development of Biology KOPER for Classification of Living Things in Middle School." The purpose of this study is to determine the validity and practicality. biology game media box for developed Living Classification material. This type of research is a research and development (Research and Development), using the product development model ADDIE (Analystys Desing Development Implementation Evaluation). The instruments used were questionnaire validity and practicality questionnaire. The test subjects in the study were 12 junior high school students at the Kamil learning house. Based on the analysis of the validity data of 3 validators, the average percentage of validity values is 90% with very valid criteria. Whereas the data from the practical questionnaire showed that the average percentage of practicality was 90% and included in the category of very practical. Based on these data it can be concluded that the learning media of biology game boxes is valid and practical to be used in studying the classification of living things in junior high schools.

Keywords: Development, Game Box, Classification of Living Things

ABSTRAK

Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif baik antara peserta didik dengan guru dan sebaliknya, juga antar peserta didik dengan peserta didik lainnya. Oleh karena itu kami ingin mengembangkan bakat kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan permainan baru yang dapat membuat peserta didik bisa bermain sambil belajar dengan judul "**Pengembangan KOPER (Kotak Permainan) Biologi untuk Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP.**" Tujuan penelitian ini adalah mengetahui validitas dan praktikalitas media kotak permainan biologi untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development), dengan menggunakan model pengembangan produk ADDIE (*Analisis Desing Development Implementation Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah angket validitas dan angket praktikalitas. Subjek uji coba dalam penelitian adalah 12 orang peserta didik SMP di rumah belajar Kamil. Berdasarkan analisis data validitas dari 3 orang validator diperoleh rata-rata nilai persentase validitasnya

90% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan data dari angket praktikalita menunjukan nilai rata-rata persentase kepraktisannya adalah 90 % dan termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran kotak permainan biologi valid dan praktis untuk digunakan dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup di SMP.

Kata kunci : Pengembangan, Kotak Permainan, Klasifikasi Makhluk Hidup

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat dan canggih didukung pula oleh arus globalisasi yang semakin hebat. Fenomena tersebut memunculkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan diantaranya adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreatifitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi. Selain itu, pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh pihak eksternal yang bertujuan untuk mengubah individu yang belajar dari mulanya tidak tahu menjadi tahu. Pembelajaran akan menjadi lebih efektif jika menggunakan metode yang cocok dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik cenderung membuat peserta didik menjadi bosan dalam belajar. Hal ini menjadi tantangan oleh guru agar lebih kreatif dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Lyna Rosyidah (2012:5) mengungkapkan bahwan untuk mengatasi peserta didik yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha menciptakan kondisi tertentu agar peserta didik selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menumbuhkan minat belajar peserta didik, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam mengajar. Dengan variasi ini peserta didik bisa merasa senang, memperoleh kepuasan terhadap belajar dan mudah memahami materi yang telah disampaikan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik adalah dengan menggunakan metode permainan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat-alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi. Pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik. Menurut Lis Nurfitri Lestari (2015:23) kegiatan bermain dapat menjadi dorongan dalam mengaktifkan motivasi-motivasi yang ada pada diri peserta didik dan membuat mereka kembali memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses belajar di sekolah. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif baik antara peserta didik dengan guru dan sebaliknya, juga antar peserta didik dengan peserta didik lainnya. Oleh karena itu kami ingin mengembangkan bakat kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan permainan baru yang dapat membuat peserta didik bisa bermain sambil belajar dengan judul **“Pengembangan KOPER (Kotak Permainan) Biologi untuk Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP.”**

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam menemukan ilmu pengetahuan dengan bimbingan dan arahan guru. Seorang guru harus lebih

kreatif dalam menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu hal penting yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam proses pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran. Media jika dilihat dari asal katanya berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' (Sadiman dkk., 2003: 6). Kemudian Arsyad (2006: 2) mengungkapkan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting bagi peserta didik. Peserta didik tidak akan berhasil dalam belajarnya jika media yang dipilih kurang tepat yang dapat mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Ketepatan pemilihan dan penggunaan media pengajaran akan sangat mempengaruhi cara belajar dan pencapaian kompetensi oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media permainan. Menurut Sahibun Nikmah (2012:6) permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa peserta didik untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian peserta didik dan membantu peserta didik mencapai perkembangan fisik, intelektual, social, moral dan emosional.

Menurut Dinar dan Vicky (2012:4) permainan merupakan aktifitas yang memiliki tujuan untuk merefresh dan mengisi waktu luang. Dengan permainan maka dapat diketahui karakteristik dari anak dan dapat menumbuhkan jiwa sosial pada anak. Permainan yang dilakukan secara berkelompok juga memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan melatih jiwa sosial anak dalam bersosialisasi. Media permainan dapat meningkatkan motivasi peserta didik di dalam kelas penggunaan media yang kreatif dan dengan tampilan yang menarik maka akan meningkatkan hasil belajar (Nur, 2018:10). Menurut Dinar dan Vicky (2012:5) motivasi adalah serangkaian usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar adalah sesuatu yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik yang menjadikan ia senang dan memiliki energi dalam melakukan kegiatan selama pembelajaran.

Menurut lis Nurfitri Lestari (2015:23) kegiatan bermain dapat menjadi dorongan dalam mengaktifkan motivasi-motivasi yang ada pada diri peserta didik dan membuat mereka kembali memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses belajar di sekolah. Penggunaan metode permainan akan menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik pada saat mengalami kebosanan selama proses pembelajaran. Sehingga saat peserta didik kurang berkonsentrasi saat pelajaran, metode permainan dapat digunakan dan akan membuat peserta didik menjadi konsentrasi kembali.

Permainan juga dapat menambah minat belajar peserta didik. Menurut Lyna Rosyidah (2012:18) minat belajar adalah keinginan yang dilakukan dengan sengaja yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Minat sangat erat kaitannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan. Pada kenyataannya tidak semua belajar peserta didik didorong oleh faktor internal, tetapi didorong pula oleh faktor eksternal, seperti materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya dan orang tuanya. Menurut Lyna Rosyidah (2012:22) peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kita untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Jadi penggunaan media permainan pada pembelajaran nantinya akan memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat pelajaran serta dapat menjadikan peserta didik fokus dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk. Produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran “koper” (kotak permainan) biologi untuk materi klasifikasi makhluk hidup. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan produk ADDIE (*Analisis Desing Development Implementation Evaluation*). Model ADDIE menggunakan lima tahap, yakni

1. Analisis (Analisis)

Pada tahap ini ada tiga segmen yang harus dianalisis yaitu : peserta didik, materi pembelajaran dan media. Langkah awal yang dilakukan dalam tahap ini adalah dengan menganalisa peserta didik, dilanjutkan dengan menentukan materi ajar, menentukan standar kompetensi yang akan dicapai, serta menentukan media yang akan digunakan”. Tahap analisis peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan psikologi peserta didik, sehingga dalam pengembangan metode tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Analisis materi bertujuan untuk mengetahui materi yang sesuai digunakan sebagai bahan utama dalam pembelajaran. Analisis media bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media yang telah ada dalam proses pembelajaran.

2. Desing (desain)

Pendesainan dilakukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam tahap analisis. Tahap ini membuat rancangan secara umum mengenai desain kotak permainan, langkah-langkah permainan, aturan permainan dan materi yang akan disajikan.

3. Development (Pembuatan Produk)

Tahap ini merupakan tahap produksi nyata dari produk yang telah didesain. metode pembelajaran kotak permainan yang telah dihasilkan kemudian akan dikaji oleh 3 orang validator untuk kemudian memperoleh penilaian dari media kotak permainan yang telah dihasilkan. Berdasarkan dari beberapa penilaian ahli materi nantinya akan diketahui apakah media pembelajaran yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (Uji Coba Produk)

Tahap ini media pembelajaran sudah siap digunakan oleh peserta didik. Mereka menggunakan dan mengevaluasi produk tersebut dengan menggunakan angket praktikalitas, untuk mengetahui praktikalitas produk yang dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki media kotak permainan biologi yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Dalam penelitian ini model pengembangan dilakukan sampai *Implementation* (Uji Coba Produk)

Subjek uji coba dalam pengembangan ini adalah peserta didik yang belajar di Rumah Belajar Kamil. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik Angket. Angket adalah instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data hasil uji

validitas, praktikalitas kotak permainan (Koper) yang telah dikembangkan. Data ini dianalisis dengan analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Kotak Permainan Biologi untuk materi Klasifikasi Makhluk hidup dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE, yaitu tahap *Analisis, Desing, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Tahap Analisis (Analisis)

Pada tahap ini telah dilakukan analisis peserta didik dan analisis materi. Analisis peserta didik dilakukan dengan mengkaji karakteristik peserta didik, umumnya peserta didik yang duduk di kelas VII SMP memiliki usia rata-rata 13-15 tahun. Peserta didik pada usia ini sangat menyukai benda-benda yang memiliki daya tarik visual, seperti gambar, poster, komik permainan ataupun film. Selain itu peserta didik juga lebih tertarik dengan benda-benda yang menampilkan aneka warna. Siswa SMP cenderung menyukai paduan warna dari warna dasar, sehingga menghasilkan aneka warna (tidak hanya merah, biru dan kuning).

Selanjutnya dilakukan analisis materi. Analisis materi bertujuan untuk mengetahui materi yang sesuai digunakan sebagai bahan utama dalam pembelajaran dengan menggunakan kotak permainan biologi. Berdasarkan hasil tinjauan pada kurikulum tahun 2013. Untuk materi klasifikasi makhluk hidup, maka kompetensi dasar yang harus dicapai adalah :

- 3.2. Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.
- 4.2. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati.

Berdasarkan kompetensi dasar tersebut kemudian dirumuskanlah indikator pencapaian kompetensi untuk pembelajaran dengan menggunakan kotak permainan yaitu :

1. Peserta didik mampu melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup.
2. Peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup yang diamati.
3. Peserta didik mampu mengelompokkan makhluk hidup yang diamati berdasarkan prinsip klasifikasi.

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi kemudian di rumuskan tujuan pembelajaran yaitu :

1. Melalui pembelajaran dengan menggunakan kotak permainan peserta didik mampu melakukan pengamatan terhadap berbagai makhluk hidup.
2. Melalui pembelajaran dengan menggunakan kotak permainan peserta didik mampu menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup yang diamati.

3. Melalui pembelajaran dengan menggunakan kotak permainan peserta didik mampu mengelompokkan makhluk hidup yang diamati berdasarkan prinsip klasifikasi

Pada tahap ini, peresentase pelaksanaan kegiatan penelitian baru mencapai tahap 20 %. Yaitu berupa hasil analisis yang akan digunakan sebagai dasar dalam merancang kotak permainan.

2. Tahap Desing (desain)

Pendesainan dilakukan berdasarkan apa yang telah dirumuskan dalam tahap analisis. Pada Tahap ini dibuatlah rancangan kotak permainan, kotak permainan dibuat dengan menggunakan kertas karton tebal yang didesain menyerupai sebuah koper. Pada bahagian dalamnya terdapat enam buah ruang yang nantinya akan menjadi tempat kartu-kartu bergambar objek (makhluk hidup) yang akan diaamati untuk dikelompokkan. Langkah-langkah permainannya adalah sebagai berikut :

1. Permainan ini dilakuakn oleh 2 kelompok peserta didik (satu kelompok minimal 2) kelompok pertama akan melawan kelompok kedua.
2. Kotak permainan diletakkan dibahagian tengah meja, pada bahagian tutup kota terdapat kotak permainan ular tangga, dan bahagian dasar terdapat ruang-ruang kingdom makhluk hidup (protista, monera, fungi, planteae, animalia)
3. Perwakilan kelompok mengocok dan melempar dadu
4. Jumlah mata dadu yang muncul (misalnya 5), maka pionnya akan diletakkan dikotak no 5 dan peserta didi mengambil kartu bergambar makhluk hidup no 5.
5. Misalnya kartu yang terambil bergambar ikan.
6. Peserta didik tersebut diminta mengamati gambar ikan tersebut lalu menyebutkan ciri-ciri yang nampak dan diketahuinya
7. Berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik ikan tersebut peserta didik menentukan termasuk kelompok hewan apa ikan tersebut dan memasukannya pada ruang kingdom yang sesuai (misalnya animalia)
8. Setelah selesai dilanjutkan oleh kelompok lawan dengan langkah-langkah yang sama. Dan begitu seterusnya

Kota permainan ini juga dilengkapi dengan aturan permaianannya, agar pelasananaan permaianan lebih teratur dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Aturan permainan pada kotak permainan ini adalah :

1. Permainan dapat dilakukan secara individu (1 lawan 1) atau berkelompok, setiap kelompok terdiri dari minimal 2 anggota kelompok yang bisa berdiskusi dalam kelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada kartu.
2. Permainannya menyerupai permainan ular tangga, setiap langkah pada kotak permainan akan ada kartu bergambar yang harus diperhatikan ciri-cirinya dan ditentukan kelompoknya

3. Setiap pemain mendapat giliran secara siklus untuk menebak klasifikasi dari makhluk hidup pada gambar yang diambil
4. Setiap pemain yang berhasil menjawab pertanyaan pada kartu dengan benar maka ia dapat melangkah 1 langkah kenomor berikutnya.
5. Jika pada perjalanannya di kotak permainan pemain menemukan tangga maka pemain baru bisa naik tangga jika berhasil menjawab pertanyaan kartu bergambar dengan benar, jika tidak maka tetap berada pada kotak tersebut.
6. Jika pada perjalanannya di kotak permainan, pemain menemukan ular, maka ia akan turun jika tidak berhasil menjawab pertanyaan dan tetap pada kotak tersebut jika berhasil menjawab pertanyaan
7. Anggota kelompok lainnya bisa menyanggah jika jawaban yang disampaikan tidak benar atau terdapat perbedaan pendapat.
8. Guru berperan sebagai pembimbing dan pengamat serta memberikan penguatan untuk materi yang kurang dipahami peserta didik
9. Pemenang pada permainan ini adalah yang bisa mencapai kotak finis
10. Guru bisa memberikan reward bagi tim atau kelompok pemenang.

Pada tahap ini, peresentase pelaksanaan kegiatan penelitian baru mencapai tahap 50 %. Karena pada tahap ini telah dihasilkan rancangan dasar dari kotak permaian untuk pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup.

3. Development (Pengembangan Produk)

Pada tahap ini, media kotak permainan yang telah dirancang dikaji dan dinilai oleh 3 orang validator yaitu Rini Wirasty, M.Pd, Afrahamiryano, M.Pd, dan Helvita roza, M.Pd. Validasi media kotak permainan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media kotak permainan yang dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dari ketiga validator dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Analisis data validasi media kotak permainan biologi

No	Aspek	Rata-rata	Persentase Validitas	Kategori
1.	Efisiensi media	4,17	83 %	Valid
2.	Keakuratan media	4,75	95 %	Sangat Valid
3.	Estetika	4,27	85 %	Valid
4.	Ketahanan Media	4,67	93 %	Sangat Valid
5.	Keamanan Bagi Peserta Didik	4,67	93 %	Sangat Valid
	Rata-rata		90 %	

Berdasarkan data hasil validasi diketahui bahwa, media kotak permainan biologi yang dikembangkan termasuk media yang efisien untuk digunakan ditinjau dari kemudahan dalam penggunaannya, penyimpanannya, kemenarikannya dan tanpa perlu

perlakuan khusus dalam penggunaannya sehingga media ini dinilai valid oleh validator dengan persentase 83 %. Media kotak permainan biologi yang dikembangkan juga sudah akurat ditinjau dari desain, bahasa, huruf dan gambar yang digunakan dengan nilai persentase 95 % dan termasuk kategori sangat valid.

Media kotak permainan biologi yang dikembangkan memiliki nilai estetika ditinjau dari keserasian pemilihan warna, kombinasi warna, ketepatan warna dan kemenarikan tampilan dari kotak permainan dan termasuk kategori valid dengan nilai persentase 85 %. Media kotak permainan biologi yang dikembangkan juga dinilai memiliki ketahanan yang sangat baik sehingga tidak mudah atau hancur saat digunakan dan dinilai sangat valid oleh validator dengan nilai persentase 93%. Media kotak permainan biologi yang dikembangkan juga dinilai aman untuk digunakan oleh peserta didik dengan nilai persentase 93 % dan termasuk kategori sangat valid.

4. Implementation (Uji Coba Produk)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas media kotak permainan yang dilaksanakan di Rumah Belajar Kamil kota solok dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 orang. Peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kotak permainan biologi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah dilakukan ujicoba kemudian dilakukan penyebaran angket praktikalitas kepada peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi media kotak permainan biologi yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut. Data hasil analisis angket praktikalitas media kotak permainan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Data analisis uji praktikalitas media kotak permainan biologi.

No	Aspek	Rata-rata	Persentase Praktikalitas	Kategori
1.	Ketertarikan	4,45	89 %	Sangat Praktis
2.	Kemudahan	4,54	91 %	Sangat Praktis
3.	Manfaat	4,47	89 %	Sangat Praktis
	Rata-rata		90 %	

Berdasarkan data analisis praktikalitas dapat diketahui bahwa media kotak permainan biologi termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk materi klasifikasi makhluk hidup di SMP. Media kotak permainan ini dinilai sangat praktis karena media kotak permainan ini memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dan sangat bermanfaat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran Kotak Permainan Biologi untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran Kotak Permainan Biologi untuk materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan untuk :

1. Menggunakan media pembelajaran Kotak Permainan Biologi dalam pembelajaran materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP.
2. Mengujicobakan modul ini dalam skala yang lebih luas, karena pada penelitian ini modul hanya diujicobakan secara terbatas pada satu kelompok kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Lis Nurfitri Lestari. 2015. *Pengaruh Metode Permainan Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD N Plebengan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lyna Rosyidah. 2012. *Pengaruh Metode Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Min Sucenjurutengah Bayan Purworejo*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Dinar, H. dan Vicky. 2012. *Pengaruh Metode Permainan Bingo Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Materi Ppkn Kelas Iv Sdn Sumokembang Sri Sidoarjo*. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Sahibun Nikmah. 2012. *Penggunaan Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Melayu Rayak*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nur, S.F. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.