

PENGUNAAN KARTU “GAME CLASS” SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VIIA1 SMPN 1 SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2018/2019

C.I.A.A. Dewi

SMPN 1 Tampaksiring, Gianyar - Indonesia

Email: cokaristadewi75@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertolak dari adanya masalah yang teridentifikasi pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Singaraja, yaitu rendahnya minat belajar siswa sehingga berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa, maka untuk mengatasi masalah tersebut dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kartu “game class” dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 30 orang. Sejumlah data dikumpulkan dengan tes dan kuisioner. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan kartu “game class” pada materi klasifikasi makhluk hidup dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuisioner untuk minat siswa mengalami peningkatan pada pra-siklus ke siklus I sebesar 7,7%, dari siklus I ke siklus II sebesar 9,6% dengan kualifikasi baik. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata skor ranah sikap diperoleh skor 19 pada pra-siklus, dan siklus I sebesar 20, siklus II sebesar 21, jadi mengalami peningkatan sebesar 5%. Sedangkan hasil tes kognitif dengan rata-rata nilai siswa pada pra-siklus sebesar 74,33 dan 79,67 pada siklus I, pada siklus II sebesar 90,17 (Jadi dari pra-siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 7,18% dan ke siklus II sebesar 13,18%). Pada siklus I dan siklus II mencapai nilai yang melampau KKM (nilai KKM \geq 75). Peningkatan keterampilan proses sains siswa setelah mengikuti pelajaran IPA dengan media kartu “game class” dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 10,53% (dari 19 pada pra-siklus dan siklus I menjadi 21 pada siklus II).

Kata kunci: Media; Kartu; “Game Class”.

Abstract

This research is based on the problems identified in science lesson in SMP Negeri 1 Singaraja, that is the low interest of student learning so that the impact on less optimal learning result of the students, hence to overcome the problem is by learning by using media of "game class" card to increase the interest and learning outcomes of science. This study was conducted by following classroom action research procedures. The subject of this research is the 30 students of VIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja of odd semester academic year 2018/2019. A number of data were collected by administering tests and questionnaires. The collected data were analyzed with descriptive statistics. The results show that the application of "game class" card on the classification of living creatures in science lesson can increase students' interest and learning outcomes. This can be seen from the results of questionnaires for the student interest that has increased in the pre-cycle to cycle I of 7.7%, from cycle I to cycle II of 9.6% with good qualifications. The improvement of learning outcomes can be seen from the average score of attitude scores obtained 19 on the pre-cycle, and cycle I of 20, cycle II of 21, so increased by 5%. While the results of cognitive tests with the average student score on the pre-cycle of 74.33 and 79.67 in cycle I, on the second cycle of 90.17 (So from pre-cycle to cycle I it increased by 7.18% and To cycle II of 13.18%). In cycle I and cycle II it reached over the passing grade of \geq 75). The improvement of the students' science process skills after attending the science lesson with "game class" card media can be seen from an average increase in student grade of 10.53% (from 19 in pre-cycle and cycle I to 21 in cycle II).

Keywords: Media, Card, "Game Class".

1. Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis

serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2013). Untuk mewujudkan insan Indonesia cerdas, kreatif, unggul dan berkarakter, maka guru harus mampu menjadi seorang fasilitator atau mediator yang inovatif sehingga mampu menyediakan wahana bagi peserta didik untuk mempelajari konsep IPA.

Harapan tumbuhnya sifat kreatif dan inovatif para guru IPA dalam praktek pembelajaran untuk memaksimalkan peranan siswa dewasa ini masih belum optimal. Hal ini diduga sebagai salah satu faktor penyebab rendahnya kualitas dan kuantitas proses dan produk pembelajaran IPA. Produk pembelajaran IPA dapat dilihat dari perolehan UAS (Ujian Akhir Semester) IPA dan nilai raport dalam mata pelajaran IPA relatif kurang memuaskan. Khusus pada SMP Negeri 1 Singaraja dengan *row input* yang berkategori baik, hasil belajar IPA belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata UAS pada mata pelajaran IPA Untuk siswa kelas VII semester genap tahun pelajaran 2017/2018 adalah 73 (Arsip Bagian Wakasek Manajemen SMP Negeri 1 Singaraja). Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA belum optimal.

Beberapa faktor yang menyebabkan belum optimalnya hasil belajar IPA peserta didik, yaitu: (1) siswa masih beranggapan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit, dan membosankan, (2) rendahnya minat belajar siswa sehingga berdampak pada kurang optimalnya penguasaan konsep IPA siswa. Penyajian materi IPA yang dianggap membosankan, perlu kiranya diantisipasi dengan mencari suatu alternative pembelajaran IPA yang disajikan secara inovatif, menarik, diminati, dan mampu memotivasi siswa, sehingga nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menyediakan suasana yang menyenangkan selama proses belajar merupakan tugas setiap guru. Guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan mengemas pembelajaran dalam konsep bermain, sehingga penulis menggunakan kartu game sebagai media pembelajaran. Jika media ini dipakai dalam proses pembelajaran, ia akan membawa suasana bermakna dan menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Jika siswa mendapati suasana yang menyenangkan dan bermakna dalam proses pembelajaran, mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting agar minat dan prestasi belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pokok permasalahan yang akan dikaji adalah: (1). Apakah pembelajaran dengan media kartu "*game class*" pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa?. (2). Apakah pembelajaran dengan media kartu "*game class*" pada materi klasifikasi makhluk hidup dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa?

Kartu *game classification* atau disingkat "*game class*" adalah suatu kartu yang penulis rancang sendiri untuk media pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu bridge dan berisi gambar objek klasifikasi. Media ini penulis konsep dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran menerapkan suatu bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Berbagai media mengajar dengan berbagai pendekatan telah diterapkan dalam usaha meningkatkan minat dan hasil belajar IPA diantaranya: (1) Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu, Heru Kritiyono (2008). Hasil penelitian yang dilakukan di SDK BPK Penabur Rengasdengklok tahun 2007, membuktikan bahwa pendapat yang menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit dan tidak disukai siswa ternyata tidak benar. Sebagian besar siswa kelas III sampai VI yang jumlahnya 92 orang memilih pelajaran matematika sebagai mata pelajaran kegemaran. (2) Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar IPA Mahasiswa Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Surya Mahedy (2009). Hasil penelitian ini memberikan indikasi bahwa media pembelajaran berbasis TIK dapat menyebabkan terjadinya perbedaan minat dan motivasi belajar IPA mahasiswa S2 Pendidikan Dasar IPA. (3) Penerapan Media Racetrack Science Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA, Soeharto (2015). Penelitian yang dilakukan di

SMPN 3 Babelan, kabupaten Bekasi tahun pelajaran 2014-2015. Membuktikan bahwa media *Racetrack Science* dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas VIII.1 di SMP Negeri 3 Babelan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. (4) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif IPA dengan model ADDIE untuk kelas IV SD Negeri 1 Gobleg, Febrianto dkk (2015). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Penelitian ini telah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif dengan model tahapan ADDIE dengan kategori baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa.

Sudono (2000) mengemukakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak”. Dengan bermain anak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan si anak lebih aktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mayke dalam Sudono (2000) belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekkannya. Dengan bermain akan dapat menumbuhkan kreativitas. Bermain juga bisa sebagai media untuk mengeksplorasi keinginan dan cita-cita yang diidam-idamkan siswa. Bermain dapat digunakan sebagai wahana untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Bermain dapat menimbulkan semangat dan motivasi. Dalam pembelajaran di sekolah yang dihadapi guru adalah siswa dengan berbagai karakter dan keinginan yang selalu ingin bermain. Minat anak terhadap segala bentuk permainan sangat tinggi. Sebagai pengajar guru diharapkan dapat mengemas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan bermain diharapkan pembelajaran yang berlangsung akan dapat menghasilkan proses yang berkualitas. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. “Game class” merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan kompetitif. Dimana siswa secara berkelompok menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Langkah-langkah permainan kartu “game class adalah sebagai berikut; (1) kartu diacak, kemudian dibagikan kepada masing masing kelompok, (2) siswa dalam kelompok mengurut kartu sesuai spesies dari anggota masing-masing kingdom, (3) permainan berakhir jika kelompok sudah selesai memasang kartu sesuai anggota spesies dari masing-masing kingdom, (4) pemenang adalah pemain yang kartunya paling dulu habis. Permainan kartu “game class” adalah pembelajaran yang memberikan peran lebih besar kepada siswa untuk aktif, kreatif dan menyenangkan. “Game class” merupakan media yang mengadopsi permainan kartu bridge. Kartu “game class” juga digunakan untuk mengenalkan anggota species dari masing-masing kingdom dari klasifikasi makhluk hidup. Jadi “Game Class” merupakan media belajar sambil bermain sehingga dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam belajar IPA.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang diseting dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja, pada semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 30 orang. Diambilnya subjek tersebut karena siswa kelas VIIA1 terdiri dari siswa yang memiliki nilai UAS dengan prestasi di atas rata-rata yaitu ≥ 75 . Karakteristik siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata sangat cocok sebagai subjek dalam penelitian ini, mengingat tingkat kerumitan materi pada penelitian ini sangat tinggi. Objek penelitian ini adalah minat dan hasil belajar siswa. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat tahapan yaitu : 1) perencanaan/*planning*, 2) tindakan/*acting*, 3) observasi dan penilaian/*observing and evaluation*, dan 4) refleksi/*reflecting*. Pada tahapan perencanaan dilakukan kegiatan-kegiatan 1) merencanakan pembelajaran dengan media kartu “Game Class” yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2) menyiapkan kartu “Game Class”, 3) menyiapkan LKS. Contoh LKS seperti pada lampiran, 4) menyusun tes tulis, 5) menyusun rubrik observasi sikap dan keterampilan, 6) menyusun angket minat siswa. dan melaksanakan proses pembelajaran, dengan menerapkan media kartu “Game Class” dengan aturan permainan sebagai berikut; 1) permainan Kartu “game class” ini dimainkan oleh siswa dalam kelompok, 2) kartu diacak, kemudian dibagikan

kepada masing masing kelompok, 3) siswa dalam kelompok mengurut kartu sesuai spesies dari anggota masing-masing kingdom, 4) permainan berakhir jika kelompok sudah selesai memasang kartu sesuai anggota spesies dari masing-masing kingdom, 5) pemenang adalah pemain yang kartunya paling dulu habis. Observasi dan evaluasi pada penelitian ini mencakup evaluasi siklus, evaluasi pengetahuan IPA siswa, sikap ilmiah siswa, keterampilan proses IPA siswa dan minat siswa. Berdasarkan hasil observasi/evaluasi dilakukan analisis terhadap ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal yang dijadikan dasar dan bahan pertimbangan di dalam melakukan refleksi. Refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus dengan tujuan untuk melihat kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada setiap tindakan yang dilakukan. Di samping itu, refleksi ini digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan selanjutnya, sehingga kelemahan-kelemahan yang ada bisa ditekan seminimal mungkin.

Data-data yang telah terkumpul, dalam hal ini data dalam bentuk kuantitatif dianalisis dengan analisis kualitatif untuk kemudian dideskripsikan secara kualitatif berdasarkan nilai rata-rata. Beberapa formula statistik yang digunakan diantaranya adalah:

Tabel 1. Kriteria dan kualifikasi minat dan hasil belajar

No	Kriteria	Kualifikasi
1	$\bar{X} > Mi + 1,8 SDi$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6 SDi < \bar{X} \leq Mi + 1,8 SDi$	Baik
3	$Mi - 0,6 SDi < \bar{X} \leq Mi + 0,6 SDi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 SDi < \bar{X} \leq Mi - 0,6 SDi$	Rendah
5	$\bar{X} \leq Mi - 1,8 SDi$	Sangat Rendah

Sumber: Candiasa (2010).

Keterangan:

$$Mi = \text{rata-rata ideal} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

SDi = simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

Sesuai instrumen yang digunakan dalam menjaring minat siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan, diperoleh skor maksimal ideal $5 \times 15 = 75$, skor minimal idealnya $1 \times 15 = 15$, Mean idealnya 45, dan SD idealnya 15. Sikap ilmiah siswa, diperoleh skor maksimal ideal $5 \times 5 = 25$, skor minimal idealnya $1 \times 5 = 5$, Mean idealnya 15, dan SD idealnya 5.

Formula untuk menentukan nilai rata-rata,

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}, \quad \text{Sumber: Sugiyono (2000).}$$

Keterangan:

Me = rata-rata, Xi = nilai subjek ke-i
 n = banyak subjek.

Formula untuk menentukan ketuntasan,

$$T = \frac{\sum XT}{n} \times 100\%, \quad \text{Sumber: Sugiyono (2000).}$$

Keterangan;

T = Ketuntasan,
 XT = nilai anak yang tuntas,
 n = jumlah anak

Menilai keterampilan siswa, diperoleh skor maksimal ideal $5 \times 5 = 25$, skor minimal idealnya $1 \times 5 = 5$, Mean idealnya 15, dan SD idealnya 5.

Tabel 2. Klasifikasi interval minat dan hasil belajar

No	Interval Minat	Interval Sikap	Interval Keterampilan	Kualifikasi
1	$\bar{X} > 72$	$\bar{X} > 24$	$\bar{X} > 24$	Sangat baik
2	$54 < \bar{X} \leq 72$	$18 < \bar{X} \leq 24$	$18 < \bar{X} \leq 24$	Baik
3	$36 < \bar{X} \leq 54$	$12 < \bar{X} \leq 18$	$12 < \bar{X} \leq 18$	Cukup
4	$18 < \bar{X} \leq 36$	$6 < \bar{X} \leq 12$	$6 < \bar{X} \leq 12$	Rendah
5	$\bar{X} \leq 18$	$\bar{X} \leq 6$	$\bar{X} \leq 6$	Sangat Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data hasil Pra-siklus untuk rata-rata sikap sebesar 19 kategori baik, untuk ranah pengetahuan rata-rata sebesar 74,33 dengan ketuntasan 53%, untuk ranah keterampilan rata-rata sebesar 19 dengan kategori baik, untuk ringkasan hasil penelitian, dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil

Objek Pengamatan	Uraian	Kegiatan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus 2
Hasil belajar :				
a. Ranah Sikap	Rata-rata	19	20	21
	Kategori	Baik	Baik	Baik
b. Ranah Pengetahuan	Rata-rata	74,33	79,67	90,17
	Ketuntasan Klasikal	53%	78 %	100 %
	Keterangan	Belum Tuntas	Tuntas	Tuntas
c. Ranah Keterampilan	Rata-rata	19	19	21
	Kategori	Baik	Baik	Baik
Minat siswa	Rata-rata	57,87	62,30	68,30
	Kategori	Baik	Baik	Baik

Berdasarkan data hasil penelitian seperti pada Tabel 3 dan dengan membandingkan target atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat dikatakan bahwa: (1). Pembelajaran dengan media kartu "game class" dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner untuk minat siswa pada pra-siklus rata-rata 57,87 menjadi 62,30 pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 7,7%. Pada siklus II rata-rata sebesar 68,30. Ini berarti rata-rata minat siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,6% dengan kualifikasi baik. (2) Pembelajaran dengan media kartu "game class" dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata skor ranah sikap diperoleh skor 19 pada pra-siklus dan 20 pada siklus I, jadi mengalami peningkatan sebesar 5,3% dan siklus II skor sebesar 21, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 5 %. Sedangkan hasil tes kognitif dengan rata-rata nilai siswa pada pra-siklus sebesar 74,33 dan siklus I sebesar 79,67. Mengalami peningkatan sebesar 6,7% dan siklus II sebesar 90,17. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,18%. Penerapan media kartu "game class" dapat dikatakan sangat efektif dan sangat baik, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa baik pada siklus I dan siklus II mencapai nilai yang melampaui KKM (nilai KKM ≥ 75). Untuk ketuntasan belajar secara klasikal mengalami kenaikan dari pra-siklus ke siklus I sebesar 25% (dari 53% menjadi 78%), ketuntasan pada siklus II sebesar 100%, dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 22%. Juga melampaui indikator ketuntasan klasikal yaitu 85%. Peningkatan keterampilan proses sains siswa setelah mengikuti pelajaran IPA dengan media kartu "game class" dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 10,53% (dari 19 pada pra-siklus dan siklus I menjadi 21 pada siklus II).

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan media kartu "*game class*" dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Melalui permainan kartu "*game class*", siswa diberi kesempatan untuk beraktivitas dengan menyenangkan, memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sanaky dalam Siti Amanah (2016), ini merupakan salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar. Sumantri dalam Siti Amanah (2016), salah satu motivasi intrinsik adalah minat. Minat dipandang mewakili faktor motivasi yang spesifik bagi materi pelajaran. Jika seseorang memiliki minat belajar IPA, maka ia akan menunjukkan tingkah laku seperti menginginkan materi IPA yang lebih banyak, secara sukarela mencarinya, dan bahkan mengulanginya.

Pemilihan media kartu "*game class*" dalam pembelajaran IPA dilandasi pemikiran bahwa keberhasilan pembelajaran terletak pada beberapa faktor yaitu peserta didik, guru, lingkungan, fasilitas dan pendukung yang lain. Oleh karena itu, peserta didik, guru dan fasilitas pendukung perlu diberdayakan melalui poses pelaksanaan pembelajaran. Pada penelitian ini pembelajaran menggunakan media kartu "*game class*" karena dengan penerapan media pembelajaran kartu "*game class*" lebih menekankan pada aktivitas siswa. Siswa selalu bekerja sama dalam menemukan anggota kelompok dari masing-masing kingdom dengan berdasarkan konsep yang dibaca dari buku, mengkomunikasikan gagasan-gagasannya sehingga dapat membangun konsep-konsep dengan mengaitkan pengalaman yang di dapat pada saat melakukan kegiatan dengan pengetahuan teori yang dimiliki (dari hasil membaca buku), tanpa terlepas dari peran guru sebagai motivator dan fasilitator.

Siswa dilatih untuk mengamati, mengaplikasikan pengetahuan, mengkomunikasikan temuan bersikap jujur dalam merekam data faktual, tekun dalam menyelesaikan tugas, terbuka pada kebenaran ilmiah dan selalu mendahulukan kebenaran yang diperoleh dengan cara dan metode ilmiah, kritis dalam menanggapi setiap preposisi/pernyataan/pendapat, kreatif sewaktu melakukan kegiatan.

Penggunaan media kartu "*game class*" pada materi klasifikasi makhluk hidup membantu guru mengarahkan siswanya untuk dapat memahami contoh-contoh yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Dapat digunakan membangkitkan minat siswa terhadap alam sekitar. Hal ini dapat dilihat dari penelitian ini, siswa sangat antusias dalam belajar. Nampak dari kegiatan ilmiah yang dilakukan dengan dukungan data atau informasi yang sangat lengkap. Aktivitas diskusi baik dalam kelompok maupun diskusi kelas sangat baik, dapat dilihat dari hampir semua siswa ingin menyampaikan pendapat dalam kegiatan diskusi. Tanggapan terhadap masalah yang diajukan dalam diskusi kelas tidak hanya diberikan oleh kelompok yang melakukan tugas presentasi. Tanggapan juga diberikan oleh kelompok lain membantu kelompok yang sedang presentasi.

Dari catatan peneliti dan observer didapatkan data tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung dan solusi pemecahannya: (1). Kesulitan pencapaian hasil belajar, yang meliputi; 1) kesulitan pencapaian kompetensi pada ranah sikap. Pada siklus I ditemukan 2 kelompok yang tidak mampu menyelesaikan tugas tepat pada waktunya (berkaitan dengan sikap disiplin), untuk siklus II ada satu kelompok. Pada kategori sikap keaktifan siswa, beberapa siswa pada siklus satu, tampak kurang aktif dalam pembelajaran.

Solusi dari permasalahan di atas yaitu dengan cara memberi bimbingan pada kelompok yang lamban dalam menyelesaikan tugasnya. Menekankan sikap disiplin dengan memberikan batas waktu yang harus ditepati pada kelompok yang lamban dalam menyelesaikan tugas. (2). Kesulitan pencapaian kompetensi pada ranah pengetahuan. Pada Siklus I, dari beberapa indikator pencapaian kompetensi, ditemukan beberapa anak mengalami kesulitan. Indikator-indikator dan jumlah anak yang mengalami kesulitan pencapaiannya antara lain: (1). Menyebutkan anggota species kingdom protista. Ada empat siswa menyatakan belum memahami. (2). Menyebutkan anggota species kingdom fungi. Ada dua siswa menyatakan belum memahami. Pada Siklus II, indikator-indikator dan jumlah anak yang mengalami kesulitan pencapaiannya, antara lain: (1). Menyebutkan anggota species kingdom plantae. Ada dua anak menyatakan belum memahami. (2). Menyebutkan anggota species kingdom animalia. Ada dua anak menyatakan belum memahami.

Solusi pemecahan masalah dalam kesulitan pencapaian indikator pada ranah pengetahuan yaitu mengadakan pengulangan materi (review materi) saat refleksi pembelajaran. (3). Kesulitan pencapaian kompetensi pada ranah keterampilan. Pada siklus I yaitu Ada beberapa orang siswa tampak masih kebingungan saat melakukan permainan kartu "*game class*". Dari hasil refleksi pada siklus I, sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan berupa penekanan-penekanan mengenai langkah-langkah permainan yang harus dilakukan siswa dan diberikan lebih banyak bimbingan dan menuntun dalam kegiatan.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran, tampak siswa aktif melakukan kegiatan belajar sesuai dengan tahapan-tahapan keterampilan, kegiatan melaksanakan investigasi, membuat analisis, membahas data/informasi yang diperoleh, mengajukan solusi-solusi terhadap masalah-masalah yang dihadapi, membuat kesimpulan, menyusun laporan, dan mempresentasikan laporannya di depan kelas. Semua kegiatan belajar ini dilaksanakan dalam kelompok.

II. Kesulitan berkaitan dengan minat siswa, dari hasil pengamatan peneliti, sebagian anak mengalami masalah dalam pembelajaran pada siklus I antara lain; kurang konsentrasi, enggan bertanya, ada dua siswa menyatakan sulit mengerti dengan penyajian dari guru. Solusi berkaitan dengan minat siswa meliputi: (1). Memberikan motivasi berupa pendekatan secara perorangan (guru duduk di samping siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti siswa, memberikan kesempatan untuk mengulangi permainan kartu "*game class*" dan memberi bimbingan agar siswa dapat mengerti materi yang disajikan tersebut. (2). Memberikan perhatian-perhatian dengan memberi pertanyaan-pertanyaan pada siswa, memberi pujian pada siswa yang mampu menyelesaikan secara benar, menuntun siswa yang kurang mampu dalam pelajaran. (3). Lebih banyak menekankan pada contoh-contoh agar siswa mudah mengerti materi pelajaran tersebut. (4). Memformulasikan pertanyaan-pertanyaan yang mudah dimengerti siswa.

Secara umum, peranan guru dalam pembelajaran ini adalah membimbing siswa dalam permainan kartu, mengerjakan LKS, melaksanakan investigasi, menyusun laporan, dan menyajikan laporan atau presentasi kelas. Di samping itu, pada saat diskusi kelas, guru memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep siswa. Satu hal yang juga dilakukan guru dalam pembelajaran ini adalah guru menyajikan konsep-konsep IPA dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam kegiatan belajar siswa. Penggunaan pertanyaan merupakan suatu hal yang esensial sebagai panduan dalam penemuan, dan dapat memfasilitasi siswa belajar lebih. Gulo (2002) menguraikan bahwa bertanya memiliki peran untuk membantu siswa berpikir kritis.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut: (1). Penerapan pembelajaran dengan media kartu "*game class*" dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil kuesioner untuk minat siswa pada pra-siklus ke siklus I sebesar 7,7%. Dari siklus I ke siklus II sebesar 9,6% dengan kualifikasi baik. (2). Penerapan pembelajaran dengan media kartu "*game class*" dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata skor ranah sikap diperoleh skor 19 pada pra-siklus, dan siklus I sebesar 20, siklus II sebesar 21, jadi mengalami peningkatan sebesar 5%. Sedangkan hasil tes kognitif dengan rata-rata nilai siswa pada pra-siklus sebesar 74,33 dan 79,67 pada siklus I, pada siklus II sebesar 90,17 (Jadi dari pra-siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 7,18% dan ke siklus II sebesar 13,18%). Pada siklus I dan siklus II mencapai nilai yang melampau KKM (nilai KKM \geq 75). Peningkatan keterampilan proses sains siswa setelah mengikuti pelajaran IPA dengan media kartu "*game class*" dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa (dari 19 pada pra-siklus dan siklus I menjadi 21 pada siklus II). Beberapa saran dalam penelitian ini diantaranya (1). Penerapan pembelajaran dengan media kartu "*game class*" pada pembelajaran IPA dalam penelitian ini sangat baik, sehingga dapat digunakan oleh guru IPA sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA pada topik klasifikasi makhluk hidup. (2). Penerapan

pembelajaran dengan media kartu “*game class*” diharapkan memperhatikan beberapa kendala yaitu siswa belum mampu melakukan

Daftar Pustaka

- Abror, Abd Rahman. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.
- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Amanah, Siti. 2016. *Modul Guru Pembelajar*. Jakarta: P4TK IPA.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Darmodjo, H. dan Kaligis. J. R. E. 1992. *Pendidikan IPA 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2013. *Kurikulum SMP mata pelajaran IPA kelas VII*. Jakarta:
- Dinyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta.: Rineka Cipta.
- Farid Nasution. 2001. *Hubungan Metode Mengajar Dosen, Keterampilan Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Jilid 8. Nomor 1.
- Febrianto, Gede Agus Suwatra Ign. I Wayan dan Tegeh I Made. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Dengan Model ADDIE Untuk Kelas IV SD Negeri 1 Gobleg*, Journal: Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan. 3(1)
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Herawati, Eti. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IXA SMP Negeri Sindng Kabupaten Indramayu Tahun Pelajaran 2013/2014*. Tidak diterbitkan. Indramayu.
- Kritiyono, Heru. 2008. *Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu*. Penelitian Tindakan Kelas. Tidak diterbitkan. Rengasdengklok.
- Nasution, Farid. 2001. *Hubungan Metode Mengajar Dosen, Keterampilan Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan. 8(1)
- Nurkencana, W. dan Sumartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Purwanto, Ngalm. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santya, I W. 2005. *Belajar dan pembelajaran*. Buku Ajar. Tidak diterbitkan Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas MIPA IKIP Negeri Singaraja.
- Sardiman A. M. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeharto, Teguh. 2015. *Penerapan Media Racetrack Science untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA*. Penelitian Tindakan Kelas. Tidak diterbitkan. SMPN 3 Babelan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat.
- Sudjana, N. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Sukardi, D. K. 1994. *Perkembangan Minat*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sungkowo, Bahar. 2014. *Model Belajar Sim Sala Bim dalam Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Kajian Sejarah Di SMP Internat Al Kausar Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat*. Penelitian Tindakan Kelas. Tidak diterbitkan. SMP Internat Al-Kausar Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat.
- Surya mahedy, Kadek. 2009. *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar IPA Mahasiswa Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Seminar Internasional, ISSN 1907-2066 Peran LPTK Dalam Pengembangan Pendidikan Vokasi di Indonesia.
- Zainudin, M. dan Susy Puspitasari. 2001. *Strategi Kualitas Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.