

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Game Board Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Pada Materi Pokok Sistem Organisasi Kehidupan)

Thya Enjely Ningsi¹, Rifda Nurhikmawati Arif²

Prodi Pendidikan profesi Guru, Universitas Negeri Makassar¹, Prodi Pendidikan IPA, Universitas Negeri Makassar²

thya.enjely123@gmail.com¹, rifdanha@unm.ac.id²

Corresponding Author: Thya Enjely Ningsi, E-mail: thya.enjely123@gmail.com

ABSTRACT

Low student learning outcomes in Life Organization System material remain a persistent challenge in junior **high** school science education, often due to the abstract nature of the content and teacher-centered learning approaches. This study aims to determine the improvement of learning outcomes of seventh-grade students on the topic of Life Organization System through the implementation of a cooperative learning model based on *Game Board Card*. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles. The research subjects were 30 students of class VII.5. Research instruments included learning outcome tests (pretest and posttest), and student worksheets (LKPD). Data were analyzed using descriptive statistics and the N-Gain test. The results showed an increase in the average learning outcomes from Cycle I (67.00), Cycle II (70.17), to Cycle III (73.50). The percentage of students achieving mastery increased from 44.0% in Cycle I, to 50.0% in Cycle II, and 66.7% in Cycle III. The N-Gain analysis yielded an average score of 0.33 in the moderate category. The cooperative learning model based on *Game Board Card* is proven to gradually improve student learning outcomes on the Life Organization System topic.

KEYWORDS

Game Board Card, cooperative learning, learning outcomes, life organization system, classroom action research

ARTICLE DOI:

<https://doi.org/10.53696/venn.v5i4.492>

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan yang efektif, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran *sains*, khususnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), pemahaman terhadap konsep-konsep yang abstrak menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik di jenjang Sekolah Menengah Pertama ([Syamsudin & Fitriani, 2024](#)).

Materi Sistem Organisasi Kehidupan merupakan salah satu pokok bahasan penting dalam pembelajaran IPA kelas VII yang mencakup konsep sel, jaringan, organ, sistem organ, serta gangguannya. Materi ini bersifat abstrak karena konsep-konsep seperti sel, jaringan, organ, dan sistem organ tidak dapat langsung dideteksi oleh panca indra, sehingga memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi dari peserta didik untuk memahami hubungan antar tingkatan organisasi kehidupan ([Padang et al., 2022](#)). Kondisi ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep pada materi Sistem Organisasi Kehidupan. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga partisipasi aktif peserta didik masih sangat terbatas.

Rendahnya keterlibatan peserta didik berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar, di mana rata-rata nilai pretest peserta didik hanya mencapai 61,67 dengan persentase ketuntasan di bawah standar yang diharapkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman konsep. Model pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan media permainan edukatif dipandang sebagai pendekatan yang efektif. Model pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya interaksi sosial antaranggota kelompok dalam membangun pengetahuan bersama, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Slavin, 2015).

Game Board Card merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Permainan kartu papan ini mengintegrasikan unsur kompetitif dan kolaboratif yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif berdiskusi, memecahkan masalah, dan menguji pemahaman mereka terhadap materi. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik sehingga berdampak positif pada hasil belajar (Prensky, 2010).

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran kooperatif berbasis Game Board Card dan menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar pada materi Sistem Organisasi Kehidupan.

B. Metodologi

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Desain penelitian mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan berulang dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi (reflecting) ([Kemmis & McTaggart, 1988](#)).

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri atas satu pertemuan dengan alokasi waktu 2×40 menit. Penetapan tiga siklus didasarkan pada cakupan materi yang terbagi atas tiga submateri berbeda, yaitu: Siklus I (sel hewan dan sel tumbuhan), Siklus II (jaringan hewan dan jaringan tumbuhan), dan Siklus III (organ, sistem organ, dan gangguannya). Setiap siklus dirancang sebagai satu pertemuan utuh mengingat keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah serta kebutuhan untuk menyelaraskan pelaksanaan penelitian dengan kalender akademik yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2015) yang menyatakan bahwa jumlah siklus dalam PTK tidak bersifat baku, melainkan disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan. Meskipun setiap siklus hanya terdiri atas satu pertemuan, proses refleksi tetap dilaksanakan secara penuh di akhir setiap siklus sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 orang. Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 26 Makassar, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 5 butir per siklus yang mencakup aspek kognitif C1 sampai C4; (2) pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara keseluruhan sebelum dan sesudah implementasi seluruh siklus; serta (3) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan kegiatan diskusi dan eksplorasi materi dalam setiap siklus.

Penetapan 5 butir soal pilihan ganda per siklus didasarkan pada pertimbangan efisiensi waktu pembelajaran. Setiap pertemuan dirancang dengan rangkaian aktivitas yang cukup padat, meliputi permainan board card game, pengisian LKPD, presentasi kelompok, dan pengerjaan soal evaluasi, sehingga alokasi waktu untuk pengerjaan soal perlu disesuaikan agar tidak mengganggu keterlaksanaan aktivitas pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto

(2015) yang menyatakan bahwa jumlah butir soal dalam evaluasi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan, selama soal yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas isi dan mewakili indikator pembelajaran yang hendak diukur. Dengan demikian, meskipun jumlah butir soal terbatas, instrumen evaluasi dalam penelitian ini tetap dirancang untuk mengukur capaian kognitif peserta didik secara representatif pada setiap siklusnya.

Sebelum digunakan, seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu melalui proses validasi untuk memastikan kelayakan dan ketepatannya. Validasi dilakukan melalui expert judgment oleh dosen pembimbing selaku ahli yang menilai kesesuaian instrumen dengan indikator pembelajaran, tingkat kesukaran, dan kejelasan bahasa. Validitas isi (content validity) dinilai menggunakan lembar validasi yang mencakup aspek materi, konstruksi, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Mengacu pada pendapat Sugiyono (2019), instrumen yang telah melalui validasi ahli dapat dianggap memiliki validitas yang memadai untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian pendidikan.

Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM), media Game Board Card, LKPD, dan instrumen asesmen formatif. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dan Game Board Card sebagai media permainan kompetitif. Guru memulai dengan apersepsi, dilanjutkan pembentukan kelompok 5-6 orang, penyampaian materi, dan pelaksanaan Game Board Card secara kompetitif antarkelompok sebagai bentuk turnamen dalam TGT. Pada tahap pengamatan, observer mencatat aktivitas pembelajaran menggunakan lembar observasi. Pada tahap refleksi, peneliti berdiskusi untuk menganalisis hasil observasi dan tes formatif, mengidentifikasi kekurangan, dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data penelitian dianalisis menggunakan: (1) Statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus; dan (2) Uji N-Gain ternormalisasi untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest})$$

Kriteria nilai N-Gain menurut Hake (1998): $N\text{-Gain} > 0,70$ (kategori tinggi), $0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$ (kategori sedang), dan $N\text{-Gain} < 0,30$ (kategori rendah). Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus secara konsisten.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar dengan 30 peserta didik sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian mencakup tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Selama proses penelitian, peserta didik memberikan respons yang semakin positif, dengan keterlibatan aktif, semangat belajar, dan kerja sama antarpeserta didik yang meningkat secara progresif pada setiap siklus.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai pretest dan posttest hasil belajar peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar, diperoleh data yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

TABEL 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Statistik	Pretest	Posttest
1	Jumlah Sampel	30	30
2	Skor Ideal	100	100
3	Skor Tertinggi	90	100
4	Skor Terendah	25	55
5	Skor Rata-rata	61,67	76,33

Berdasarkan Tabel 1, hasil pretest peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 25, dengan rata-rata nilai 61,67, berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *Game Board Card*, pemahaman peserta didik terhadap materi Sistem Organisasi Kehidupan masih belum optimal. Hasil posttest peserta didik diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55, dengan rata-rata nilai 76,33 berada pada kategori baik. Peningkatan nilai rata-rata dari 61,67 menjadi 76,33 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang bermakna setelah penerapan model kooperatif terintegrasi *Game Board Card*.

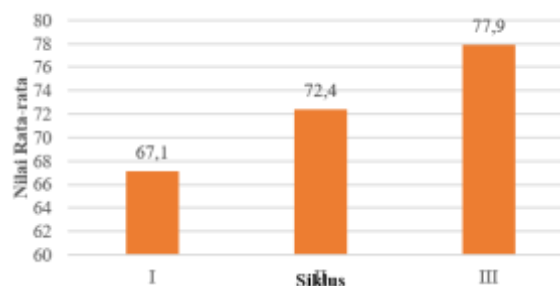
2. Perkembangan Hasil Belajar Per Siklus

Perkembangan hasil belajar peserta didik dianalisis melalui data tes formatif pada Siklus I, Siklus II, Siklus III. Ringkasan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar disajikan pada Tabel 2.

TABEL 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Per Siklus

Tahap	Rata-rata	Peserta Didik Tuntas (≥ 75)	Persentase Tuntas
Siklus I	67,00	12 dari 30	44,0%
Siklus II	70,17	15 dari 30	50,0%
Siklus III	73,50	20 dari 30	66,7%

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang konsisten dari setiap tahap. Pada Siklus I yang berfokus pada materi sel hewan dan sel tumbuhan, nilai rata-rata hanya mencapai 67,00 dengan ketuntasan 44,0%, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM. Pada Siklus II dengan materi jaringan hewan dan tumbuhan, nilai rata-rata meningkat menjadi 70,17 dengan ketuntasan 50,0%. Pada Siklus III yang berfokus pada materi organ, sistem organ, dan gangguannya, terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata mencapai 73,50 dan ketuntasan 66,7%. Meskipun ketuntasan klasikal 75% belum tercapai, tetapi peningkatan yang konsisten menunjukkan dampak positif dari implementasi model yang diterapkan. Peningkatan dan persentase ketuntasan dapat dilihat pada Grafik 1 berikut:

**Grafik 1 : Presentase Ketuntasan Setiap Siklus**

3. Deskripsi Pelaksanaan Tiap Siklus

Siklus I — Sel Hewan & Tumbuhan

Perencanaan: Peneliti menyusun Rancangan Pembelajaran Mendalam (RPM) yang mengintegrasikan model kooperatif dengan *Game Board Card* untuk materi sel hewan dan tumbuhan kelas VII.5 (alokasi 2×40 menit). Fokus siklus ini adalah penguatan konsep sel, meliputi: pengertian sel, bagian-bagian sel hewan dan tumbuhan, ciri-ciri, serta fungsinya. Perangkat yang disiapkan meliputi: (1) RPM berbasis kooperatif; (2) media board card; (3) LKPD; (4) instrumen asesmen formatif 5 butir soal pilihan ganda (C1–C4); dan (5) bahan pendukung berupa presentasi materi serta buku paket IPA kelas VII.

Pelaksanaan Tindakan: Guru memulai pembelajaran dengan apersepsi berupa pertanyaan kontekstual tentang makhluk hidup di sekitar peserta didik, dilanjutkan dengan pembentukan kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Guru menjelaskan materi sel sebagai unit terkecil kehidupan, mencakup struktur sel hewan dan sel tumbuhan, ciri-ciri, serta fungsinya. *Game Board Card* kemudian dilaksanakan dalam format setiap kelompok menempelkan kartu yang diberikan pada board secara tepat. Kelompok yang paling cepat dan tepat dicatat skornya untuk diakumulasi hingga siklus ke-3 dan diberikan penghargaan di akhir.

Pengamatan: Hasil observasi Siklus I dengan rata-rata 67,0 dan ketuntasan 44,0% menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang antusias terhadap *Game Board Card*. Elemen kompetitif dalam permainan mampu mengaktifkan peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif. Namun, terdapat beberapa kendala: (1) manajemen kelas perlu diperbaiki karena tingginya euforia permainan; (2) masih terdapat miskonsepsi tentang perbedaan sel hewan dan sel tumbuhan; dan (3) pembagian peran dalam kelompok belum merata.

Refleksi: Berdasarkan refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan berupa: penerapan aturan permainan yang lebih ketat, penyederhanaan pembagian peran dalam kelompok, dan penguatan pemahaman konsep melalui scaffolding tambahan sebelum permainan dimulai.

Siklus II — Jaringan Hewan & Tumbuhan

Perencanaan: Berdasarkan refleksi Siklus I, peneliti menyiapkan tiga perbaikan utama: (1) penerapan aturan permainan yang lebih terstruktur dan tegas; (2) pemberian scaffolding tambahan berupa penjelasan singkat dan media pendukung untuk mengurangi miskonsepsi; serta (3) penyederhanaan pembagian peran agar setiap anggota kelompok memiliki tugas yang jelas dan terlibat aktif.

Pelaksanaan Tindakan: Guru memulai dengan apersepsi tentang materi jaringan, dilanjutkan kegiatan *Game Board Card* dalam format pencocokan kartu: setiap anggota kelompok mendapat giliran mengambil kartu pertanyaan dan mencocokkannya dengan kartu jawaban yang tepat. Skor diakumulasi hingga siklus 3 untuk diberikan penghargaan di akhir.

Pengamatan: Observasi Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam proses dan hasil pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif dan terlibat. Pengelolaan kelas dan manajemen waktu mulai menunjukkan perbaikan. Nilai rata-rata meningkat dari 67,0 menjadi 70,17, dan persentase kelulusan dari 44,0% menjadi 50,0%.

Refleksi: Meskipun hasil meningkat, persentase ketuntasan 50,0% belum memenuhi target. Perlu perbaikan lanjutan pada: (1) manajemen waktu pembelajaran; (2) scaffolding untuk pemahaman konsep jaringan; serta (3) pendampingan yang lebih merata kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

Siklus III — Organ, Sistem Organ, dan Gangguannya

Perencanaan: Berdasarkan hasil refleksi Siklus II, peneliti menyiapkan: (1) scaffolding tambahan berupa ringkasan konsep keterkaitan organ dan sistem organ; (2) pengaturan waktu pembelajaran yang lebih terstruktur; serta (3) panduan diskusi kelompok yang lebih jelas. Fokus pembelajaran pada siklus ini adalah organ, sistem organ, serta gangguan pada sistem organ manusia.

Pelaksanaan Tindakan: Guru memberikan penguatan konsep melalui scaffolding, kemudian setiap kelompok mendapat materi organ yang berbeda pada board card masing-masing. Setelah diskusi dan penempelan kartu, seluruh kelompok mempresentasikan hasil kerja secara bergantian. Guru memfasilitasi tanya jawab dan memberikan penguatan konsep. Di akhir pembelajaran, guru melakukan perhitungan akumulasi poin dari Siklus I hingga III dan memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik.

Pengamatan: Pelaksanaan Siklus III berlangsung lebih kondusif dan terarah. Peserta didik lebih aktif dan percaya diri dalam berdiskusi maupun presentasi. Manajemen waktu berjalan lebih baik. Pemberian apresiasi berhasil meningkatkan motivasi belajar. Hasil tes akhir Siklus III menunjukkan nilai rata-rata 73,50 dan persentase ketuntasan 66,7%.

Refleksi: Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Game Board Card* pada ketiga siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar yang bertahap. Meskipun ketuntasan klasikal 75% belum tercapai sepenuhnya, tindakan yang diterapkan terbukti memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.

4. Pencapaian N-Gain Tiap Indikator

Untuk mengukur efektivitas intervensi pembelajaran secara keseluruhan, dilakukan analisis N-Gain dari perbandingan skor pretest dan posttest pada setiap indikator hasil belajar. Hasil analisis disajikan pada Tabel 3.

TABEL 3. Pencapaian N-Gain Tiap Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Indikator Hasil Belajar	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	C1 (Mengingat)	11,17	21,67	0,74	Tinggi
2	C2 (Memahami)	15,50	19,67	0,37	Sedang
3	C3 (Mengaplikasikan)	16,67	19,17	0,20	Rendah
4	C4 (Menganalisis)	18,33	15,83	0,02	Rendah
Rata-rata		61,67	76,33	0,33	Sedang

Berdasarkan Tabel 3, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap indikator kognitif. Peningkatan tertinggi terdapat pada indikator mengingat (C1) dengan N-Gain sebesar 0,74 dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa *Game Board Card* sangat efektif dalam membantu peserta didik mengingat dan mengidentifikasi konsep-konsep dasar sistem organisasi kehidupan. Indikator memahami (C2) mengalami peningkatan dengan N-Gain 0,37 dalam kategori sedang. Sementara itu, indikator mengaplikasikan (C3) dan menganalisis (C4) masih berada pada kategori rendah dengan N-Gain masing-masing 0,20 dan 0,02, yang dapat dipahami karena kedua tingkatan kognitif tersebut memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang membutuhkan waktu lebih intensif. Rata-rata N-Gain keseluruhan sebesar 0,33 berada pada kategori sedang, bermakna bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif berbasis *Game Board Card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara bermakna.

5. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif berbasis *Game Board Card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar secara bertahap dan konsisten. Peningkatan ini tercermin dari kenaikan nilai rata-rata pada setiap siklus, yaitu dari 67,00 (Siklus I), 70,17 (Siklus II), hingga 73,50 (Siklus III). Temuan ini sejalan dengan pandangan [Slavin \(2015\)](#) bahwa pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar yang konsisten tidak terlepas dari peran media *Game Board Card* yang berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Elemen kompetitif dalam permainan terbukti efektif dalam memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini selaras dengan temuan [Raharjo \(2024\)](#) bahwa penggunaan *game* dapat memperkuat kolaborasi dan kompetisi dalam pembelajaran. Dalam beberapa konteks, *game* dapat menjadi platform untuk kolaborasi antar peserta didik, membangun kerja sama tim dan meningkatkan interaksi sosial. Di sisi lain, aspek kompetensi dalam *game* dapat memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk meningkatkan kinerja mereka.

Analisis N-Gain yang menghasilkan nilai rata-rata 0,33 dalam kategori sedang mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak yang signifikan secara keseluruhan, meskipun peningkatan pada aspek kognitif tingkat tinggi (C3 dan C4) masih belum optimal. Rendahnya N-Gain pada aspek tersebut dapat dijelaskan oleh fakta bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi memerlukan pembiasaan yang lebih intensif dan waktu yang lebih panjang untuk berkembang secara optimal ([Anderson & Krathwohl, 2001](#)). Di sisi lain, tingginya N-Gain pada aspek mengingat (C1 = 0,74) menunjukkan bahwa *Game Board Card* sangat efektif dalam memperkuat retensi konsep-konsep dasar.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap pada setiap siklus berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Penerapan scaffolding yang semakin terstruktur, pengelolaan waktu yang semakin baik, serta pemberian apresiasi kepada kelompok terbaik terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan pengaplikasian scaffolding dapat dipergunakan pada kegiatan belajar IPA supaya hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan ([Astarini, 2023](#)).

Meskipun ketuntasan klasikal 75% belum tercapai pada akhir Siklus III (66,7%), persentase ini tetap menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan kondisi awal. Peningkatan yang konsisten mengindikasikan bahwa dengan alokasi waktu yang lebih panjang dan penyempurnaan strategi pada siklus-siklus berikutnya, target ketuntasan klasikal berpeluang untuk dicapai.

Aspek afektif peserta didik juga menunjukkan perkembangan positif yang progresif. Peserta didik semakin terbiasa dengan format permainan, lebih percaya diri dalam berdiskusi dan presentasi, serta menunjukkan peningkatan keterampilan sosial dalam bekerja sama dengan anggota kelompok. Perkembangan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang tidak hanya menargetkan pencapaian kognitif, tetapi juga pengembangan kompetensi sosial dan keterampilan kolaborasi peserta didik ([Johnson & Johnson, 2009](#)).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif berbasis *Game Board Card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 26 Makassar secara bertahap dan konsisten. Peningkatan ini tercermin dari kenaikan nilai rata-rata pada setiap siklus, yaitu dari 67,00 (Siklus I), 70,17 (Siklus II), hingga 73,50 (Siklus III). Temuan ini sejalan dengan pandangan [Slavin \(2015\)](#) bahwa pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan baik dapat

meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar yang konsisten tidak terlepas dari peran media Game Board Card yang berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Elemen kompetitif dalam permainan terbukti efektif dalam memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Hal ini selaras dengan temuan Raharjo (2024) bahwa penggunaan game dapat memperkuat kolaborasi dan kompetisi dalam pembelajaran. Dalam beberapa konteks, game dapat menjadi platform untuk kolaborasi antar peserta didik, membangun kerja sama tim dan meningkatkan interaksi sosial. Di sisi lain, aspek kompetensi dalam game dapat memberikan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk meningkatkan kinerja mereka.

Analisis N-Gain yang menghasilkan nilai rata-rata 0,33 dalam kategori sedang mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak yang signifikan secara keseluruhan, meskipun peningkatan pada aspek kognitif tingkat tinggi (C3 dan C4) masih belum optimal. Rendahnya N-Gain pada aspek tersebut dapat dijelaskan oleh fakta bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi memerlukan pembiasaan yang lebih intensif dan waktu yang lebih panjang untuk berkembang secara optimal (Anderson & Krathwohl, 2001). Di sisi lain, tingginya N-Gain pada aspek mengingat (C1 = 0,74) menunjukkan bahwa Game Board Card sangat efektif dalam memperkuat retensi konsep-konsep dasar.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap pada setiap siklus berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Penerapan scaffolding yang semakin terstruktur, pengelolaan waktu yang semakin baik, serta pemberian apresiasi kepada kelompok terbaik terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan pengaplikasian scaffolding dapat dipergunakan pada kegiatan belajar IPA supaya hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan (Astarini, 2023).

Meskipun ketuntasan klasikal 75% belum tercapai pada akhir Siklus III (66,7%), persentase ini tetap menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan kondisi awal. Peningkatan yang konsisten mengindikasikan bahwa dengan alokasi waktu yang lebih panjang dan penyempurnaan strategi pada siklus-siklus berikutnya, target ketuntasan klasikal berpeluang untuk dicapai.

Aspek afektif peserta didik juga menunjukkan perkembangan positif yang progresif. Peserta didik semakin terbiasa dengan format permainan, lebih percaya diri dalam berdiskusi dan presentasi, serta menunjukkan peningkatan keterampilan sosial dalam bekerja sama dengan anggota kelompok. Perkembangan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang tidak hanya menargetkan pencapaian kognitif, tetapi juga pengembangan kompetensi sosial dan keterampilan kolaborasi peserta didik (Johnson & Johnson, 2009).

Daftar Pustaka

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's educational objectives. Addison Wesley Longman.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Astarini, M., Ni, E. (2023). Penerapan Scaffolding sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII pada Materi Lingkaran. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. 8(3). <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/620>

- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1). <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5),. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Padang, F. A. L., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Raharjo,A., & Hafiz, B. (2024). The use of *game*-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*. 1(3),299-310. <https://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/article/view/30>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik*. Nusa Media.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syamsudin, S., & Fitriani, S. L. (2024). Problematika pembelajaran IPA pada implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 95–106.