

## ANALISIS KEBUTUHAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *HIGHER THINKING ORDER SKILL* (HOTS) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS *GUESSING GAME* MATERI SISTEM PENCERNAAN PADA SISWA SMP KELAS VIII

Ariena Salsabila Hasan<sup>1\*</sup>, Erti Hamimi, S.Pd, M.Sc<sup>2</sup>

S1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang, [ariena.salsabila.2003516@students.um.ac.id](mailto:ariena.salsabila.2003516@students.um.ac.id)<sup>1</sup>

S1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Malang, [erti.hamimi.fmipa@um.ac.id](mailto:erti.hamimi.fmipa@um.ac.id)<sup>2</sup>

\*Email : [ariena.salsabila.2003516@students.um.ac.id](mailto:ariena.salsabila.2003516@students.um.ac.id)

### Abstrak

Metode konvensional yang diterapkan pendidik selama ini masih belum diselingi soal-soal yang dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap media flash card berbasis guessing game yang diimplementasikan pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah penelitian *expos facto* dimana peneliti melakukan pengumpulan data secara langsung kepada responden melalui instrumen pengumpulan data. Data diperoleh melalui wawancara dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian berdasarkan angket yang telah diberikan pada siswa didapatkan data bahwa 38% siswa menyukai aktivitas pembelajaran IPA dengan game, kemudian 53% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan manusia karena aktivitas belajar yang membosankan dan 59% siswa sangat setuju dengan adanya media pembelajaran flash card berbasis guessing game. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini dibutuhkan media interaktif, inovatif, dan kreatif untuk menunjang pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia yakni media pembelajaran flash card berbasis guessing game untuk mempermudah guru juga siswa dalam pembelajaran IPA.

**Kata kunci:** : *Guessing Game, FlashCard, Higher Thinking Order Skill (HOTS), Sistem Pencernaan Manusia*

### PENDAHULUAN

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat ditunjukkan berdasarkan hasil belajar peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah pemilihan model serta metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didik.[1] Proses pembelajaran terkadang peserta didik kesulitan dalam menyerap materi pembelajaran yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik hanya dituntut untuk mendengar ceramah guru, menghafal dan mengingat konsep, sehingga peserta didik tidak dapat menghubungkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Realita di lapangan membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar bersemangat untuk menerima materi pelajaran. Suasana pembelajaran yang kondusif, kreatif dan inovatif dapat mendorong peserta didik untuk aktif bertanya juga mengemukakan pendapatnya, sehingga kegiatan belajar mengajar tersebut dapat memberikan pengalaman langsung terhadap proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri [2]

Salah satu muatan dalam Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yakni menuntut peserta didik untuk mampu berfikir tingkat tinggi (*Higher Thinking Order Skill*). Sternberg & Lubart dalam (Helmawati 2019: 133) menyatakan bahwa *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) menghubungkan temuan masalah untuk direncanakan dan dikembangkan masalah tersebut guna mencari penyelesaian permasalahan itu.[3] HOTS melatih peserta didik berpikir kritis dan kreatif supaya dapat bertahan dalam menghadapi tantangan global saat ini, sehingga mampu berkembang dan menjadi manusia yang berkualitas [4]. Hal ini sejalan dengan pendapat [5] dalam [6] bahwa HOTS merupakan kemampuan peserta didik dalam berpikir tingkat tertinggi ranah kognitif pada taksonomi bloom. Tingkatan HOTS ini dimulai dari C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta) dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *student center*. Indikator HOTS meliputi berpikir kritis dan berpikir kreatif [7]. Kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dengan cara menggunakan logika dan kemampuan bernalar untuk menyelesaikan suatu masalah dan mengambil

suatu keputusan sedangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif yaitu dengan menciptakan suatu ide, gagasan, dan konsep yang belum ada.

Sejauh ini pendidik terfokus pada penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, setelah proses pembelajaran maka pendidik hanya memberikan soal latihan yang tersedia pada buku ajar. Hal ini dikarenakan pendidik menganggap bahwa untuk menyiapkan soal-soal HOTS membutuhkan waktu yang lama. Kondisi tersebut juga dapat mempengaruhi kurang maksimalnya kemampuan kognitif peserta didik, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*). Metode konvensional yang diterapkan pendidik selama ini masih belum diselingi soal-soal yang dapat merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Zubaidah, 2019).

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). *Game based learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar [9]. Connolly berpendapat dalam (Stiller, K. D., & Schworm, S. 2019) *game based learning* berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.[10]

Menurut McGonical dalam [11] *games* mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam *game*; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam *game*;

(3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah *game* atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan. Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi *game based learning* dalam pembelajaran, selain kemampuan permainan dalam meningkatkan motivasi [12] dan hasil belajar [13]. Penelitian terbaru juga menyatakan bahwa, integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi [14] dan efektif digunakan sebagai media latihan mandiri [15]

*Flash Card* adalah sebuah kartu yang berisi gambar, teks atau kata simbol yang mengingatkan atau untuk mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash Card* pada umumnya dengan ukuran 8 X 12 cm atau guru dapat menyesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang nanti akan di ajarkan [16]. Noviana, (2020: 38) berpendapat bahwa gambar pada *Flash Card* untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi *Flash Card* tersebut. dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran berupa sebuah kartu yang terdapat sebuah gambar, tanda simbol serta penjelasannya, media ini cocok untuk mengingatkan keterampilan membaca permulaan kepada peserta didik.[17] Manfaat media *Flash Card* adalah dapat mengembangkan daya ingat dan semangat peserta didik karena media *flash card* tidak hanya guru yang menjelaskan tetapi berbagai metode pembelajaran bisa digunakan seperti *Games*, atau pembelajaran menggunakan kelompok. Salah satu metode yang dapat dipadukan dengan media *flash card* adalah metode *guessing game*.

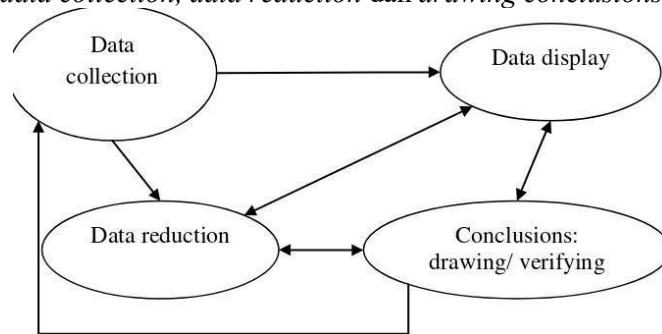
Webster Dictionary menyebutkan bahwa *guessing game is a game in which the player has to correctly guess the answer —often used figuratively* (Permainan di mana pemain harus benar menebak jawabannya - sering digunakan secara kiasan). Dari beberapa definisi yang telah disebutkan, dapat diambil kesimpulan bahwa *guessing game* adalah sebuah permainan yang mana individu atau sebuah tim mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci yang berkaitan dengan kosa kata yang dimaksud. Hal inilah yang mendorong peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis kebutuhan media pembelajaran *flash card* berbasis *guessing game* pada pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMP. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tentang “Analisis Kebutuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan *High Thinking Order Skill* (Hots) Dengan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *Guessing Game* Materi Sistem Pencernaan Pada Siswa SMP Kelas VIII” yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan *flash card* berbasis *guessing game* dalam pembelajaran IPA.

Beberapa penelitian telah mengeksplorasi efektivitas *flash card* dalam pembelajaran. Penelitian tentang *Flash card* bukan pertama kali dilakukan. Sebelumnya, Febriyanto dkk, (2019: 111) mengemukakan

bahwa penggunaan media *flash card* membuat siswa meningkatkan hasil belajar[18], sedangkan menurut Angreany & Saud (2017: 141) mengatakan media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya, secara berlomba-lomba untuk mencari sesuatu yang di perintahkan. Selain mengasah kognitif juga dapat melatih ketangkasan (fisik) siswa[19]. Selanjutnya, Febrianto dkk, (2020: 94) menyimpulkan bahwa media *flash card* dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa[20].

## METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian *expos facto* dimana peneliti melakukan pengumpulan data secara langsung kepada responden melalui instrument pengumpulan data. Dengan teknik analisis data dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa kelas VIII SMPN 11 Malang dengan jumlah sampel 31 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini merupakan wawancara dan angket. Berikutnya, metode analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini meliputi *data collection*, *data reduction* dan *drawing conclusions*.



Gambar 1. Analisis Data (*Interactive Model*) Miles dan Huberman

Berdasarkan Gambar 1. tahapan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yang mengacu pada model *Miles dan Huberman*, yakni: (1) reduksi data (pengumpulan data). Menurut Sugiyono (2015:247) mengatakan bahwa mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya; (2) penyajian data (*data display*)[21]. *Miles dan Huberman* menurut Prastowo (2012:244) mengatakan bahwa penyajian data di sini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian, kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang kita dapat dari penyajian-penyajian tersebut[22]; (3) verifikasi/penarikan kesimpulan. Penarikan simpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Gunawan (2013:212) menjelaskan bahwa simpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian[23].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada SMPN 11 Malang mengenai media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* melalui jenis penelitian *expos facto* dengan metode pengumpulan data wawancara dan angket kebutuhan siswa dapat diketahui hasil tentang kebutuhan media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini dilakukan dengan jumlah sampel 31 siswa kelas VIII SMPN 11 Malang. Didapatkan data hasil wawancara guru yang dipaparkan pada **Tabel 1**, **Tabel 2** dan **Tabel 3** mengenai media pembelajaran *flash card* berbasis *guessing game*.

**Tabel 1.** Hasil Wawancara Guru: Mengenai kondisi kelas saat pembelajaran IPA  
**Topik pertanyaan** **Jawaban**

Kondisi kelas	Kondisi kelas di SMPN 11 Malang kondusif, terdapat penunjang pembelajaran termasuk kelas, buku, lab fisika, lab kimia, lab biologi juga terdapat media pembelajaran seperti diorama, LCD dll
Kurikulum yang diterapkan	Kurikulum yang digunakan pada kelas 8 dan 9 yakni kurikulum 2013 sedangkan pada kelas 7 sudah menggunakan kurikulum merdeka.

<p>Model pembelajaran yang digunakan</p>	<p>Model yang digunakan pada pembelajaran IPA tidak spesifik, guru mengolaborasi model pembelajaran sesuai dengan materi dan kondisi siswa. Hal ini dikarenakan jika terpaku pada 1 metode pembelajaran saja nantinya tidak tercapai tujuan pembelajarannya. Hal ini dikarenakan latar belakang siswa yang berbeda-beda.</p>
--	--

metode pembelajaran yang digunakan	Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi dan praktik. Menyesuaikan materi yang sedang dipelajari siswa.
Minat belajar siswa	Minat belajar siswa yang berbeda-beda mempengaruhi hasil belajar siswa. Tetapi hal ini tidak hanya berasal dari faktor siswa saja tetapi juga dari bagaimana guru mengelola kelas yang dapat menjadikan siswa tidak berminat pada materi atau pembelajaran menjadi berminat dan antusias.
Kendala saat pembelajaran	Kendala saat pembelajaran yakni dari latar belakang atau kemauan belajar siswa yang berbeda-beda.

**Tabel 2.** Hasil wawancara guru: mengenai kemampuan HOTS siswa

<b>Topik pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Pendapat mengenai HOTS di sekolah	Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Sehingga guru berharap semua soal mengarah ke indikator HOTS utamanya pada pembelajaran IPA agar siswa dapat berpikir kritis dan memiliki penalaran tinggi juga memiliki kemampuan untuk memahami, mengolah data dan membuat kesimpulan pada pembelajaran.
Penerapan pembelajaran berorientasi pada HOTS di sekolah	Penerapan pembelajaran berorientasi HOTS mendapat respon baik dari beberapa siswa, yakni siswa yang memiliki pola berpikir tinggi. Sedangkan siswa yang penalarannya kurang baik hal ini adalah sesuatu yang jenuh.
Penerapan media pembelajaran berorientasi pada HOTS	Penerapan media pembelajaran berorientasi pada HOTS masih berupa modifikasi soal sederhana menjadi soal HOTS dari guru. Belum ada secara spesifik media pembelajaran berorientasi pada HOTS yang digunakan dalam pembelajaran IPA.

**Tabel 3.** Hasil wawancara guru: mengenai media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game*

<b>Topik pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
Media pembelajaran yang digunakan	Media yang digunakan guru selama ini yakni PPT, diorama dan gawai untuk mencari materi yang ada kaitannya dan tidak ada di buku.
Pengetahuan guru mengenai media <i>flashcard</i>	Guru mengetahui media pembelajaran <i>flashcard</i> tetapi guru belum pernah mengetahui juga menggunakan media <i>flashcard</i> pada pembelajaran IPA.
Pengetahuan guru mengenai <i>guessing game</i>	Guru mengetahui metode pembelajaran <i>guessing game</i> dan pernah menggunakan metode <i>guessing game</i> pada pembelajaran IPA.
<i>guessing game</i> yang pernah digunakan untuk pembelajara IPA	<i>Guessing game</i> yang pernah digunakan saat pembelajaran IPA hanya berupa pertanyaan langsung dari guru.

Tanggapan terkait media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis <i>guessing game</i> yang berorientasi pada HOTS	Sangat bagus untuk menunjang pembelajaran IPA yang efektif dan inovatif. Karena secara tidak langsung siswa mempelajari materi dengan tingkatan HOTS juga pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
---	---

Berdasarkan data hasil wawancara guru yang dipaparkan pada **Tabel 1**, **Tabel 2** dan **Tabel 3** mengenai media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* didapatkan data bahwa pembelajaran IPA di SMPN 11 Malang adalah kondusif dengan penunjang pembelajaran berupa kelas, buku, lab fisika, lab kimia, lab biologi juga terdapat media pembelajaran seperti diorama, LCD dll. Kurikulum yang telah diterapkan di kelas VIII SMPN 11 Malang yakni kurikulum 2013, hal ini dikarenakan perlunya adaptasi guru dan siswa terhadap kurikulum merdeka. Selanjutnya yakni model pembelajaran yang digunakan pada SMPN 11 Malang adalah IPA tidak spesifik, guru mengolaborasi model pembelajaran sesuai dengan materi dan kondisi siswa. karena menurut guru jika terpaku pada 1 metode pembelajaran saja nantinya tidak tercapai tujuan pembelajarannya. Hal ini dikarenakan latar belakang siswa yang berbeda-beda. Dan metode yang digunakan yakni diskusi dan praktik. Menyesuaikan materi yang sedang dipelajari siswa. Hal ini juga diambil karena melihat dari kompetensi dan antusias siswa SMPN 11 Malang dalam berdiskusi. Pada minat belajar, siswa memiliki minat yang berbeda-beda hal ini tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Tetapi ini tidak hanya berasal dari faktor siswa saja tetapi juga dari bagaimana guru mengelola kelas yang dapat menjadikan siswa tidak berminat pada materi atau pembelajaran menjadi berminat dan antusias. Menurut guru, hal tersebut juga menjadi kendala saat pembelajaran berlangsung.

Sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Sehingga guru berharap semua soal mengarah ke indikator HOTS utamanya pada pembelajaran IPA agar siswa dapat berpikir kritis dan memiliki penalaran tinggi juga memiliki kemampuan untuk memahami, mengolah data dan membuat kesimpulan pada pembelajaran. Penerapan pembelajaran berorientasi HOTS sendiri mendapat respon baik dari beberapa siswa SMPN 11 Malang, yakni siswa yang memiliki pola berpikir tinggi. Sedangkan siswa yang penalarannya kurang baik hal ini adalah sesuatu yang jenuh. Penerapan media pembelajaran berorientasi pada HOTS di SMPN 11 Malang masih berupa modifikasi soal sederhana menjadi soal HOTS dari guru. Belum ada secara spesifik media pembelajaran berorientasi pada HOTS yang digunakan dalam pembelajaran IPA.

Media yang digunakan guru pada pembelajaran IPA kelas VIII khususnya pada materi sistem pencernaan manusia selama ini yakni PPT, diorama dan gawai untuk mencari materi yang ada kaitannya dan tidak ada di buku. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan didapatkan bahwa guru mengetahui media pembelajaran *flashcard* tetapi guru belum pernah mengetahui juga menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran IPA. Tetapi guru mengetahui mengenai metode *Guessing game* dan pernah menggunakan metode ini untuk dijadikan sebagai pertanyaan pemantik. Tanggapan guru terhadap media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* pada materi sistem pencernaan manusia adalah baik karena bagi guru media ini sangat bagus untuk menunjang pembelajaran IPA yang efektif dan inovatif dan secara tidak langsung siswa mempelajari materi dengan tingkatan HOTS juga pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dimana hal ini didukung dengan data dari angket analisis kebutuhan yang diberikan pada siswa yakni mengenai aktivitas pembelajaran IPA apa yang disukai, dipaparkan pada **Gambar 2**.

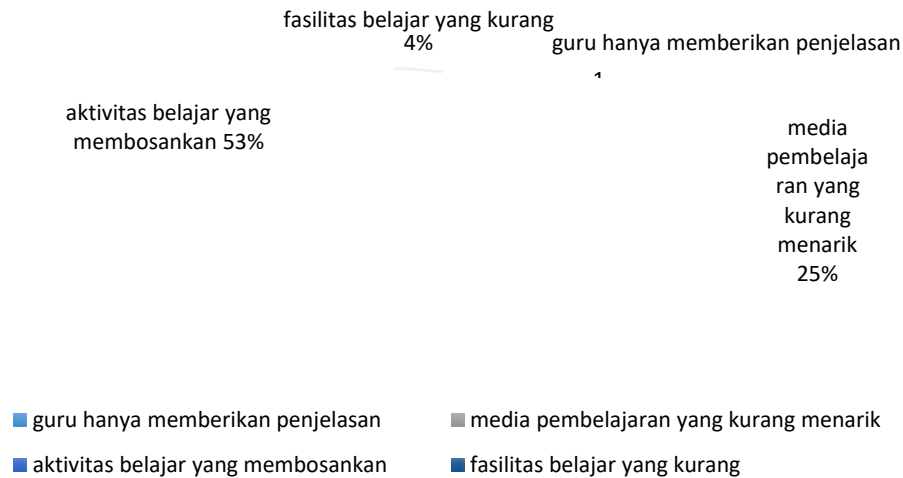
## Aktivitas Pembelajaran IPA Apa yang Disukai



**Gambar 2.** Diagram Hasil Angket Siswa:  
Aktivitas Pembelajaran IPA Apa yang Disukai

Berdasarkan **Gambar 2**. Peneliti menganalisis lembar angket siswa terkait analisis kebutuhan media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game*. Dimana angket ini diberikan pada 31 siswa sebagai respondendan didapatkan hasil bahwa 12% siswa menyukai aktivitas pembelajaran dengan pemberian tugas dari guru, 30% siswa menyukai aktivitas pembelajaran dengan diskusi kelompok, 15% siswa menyukai aktivitas pembelajaran dengan presentasi, 5% siswa menyukai aktivitas pembelajaran dengan penyelesaian masalah dan 38% siswa menyukai aktivitas pembelajaran dengan *game*. Dapat disimpulkan bahwa pada diagram diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang paling disukai mayoritas siswa adalah media pembelajaran berbasis *game*. Sejalan dengan pendapat (Irwan, dkk., 2019) yang menyatakan bahwa Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*)[24]. Namun media pembelajaran ini belum banyak diimplementasikan di sekolah. Banyak digunakan dalam pembelajaran sistem pencernaan manusia yakni media berupa diorama, gambar dan vidio. Yang dapat dibuktikan dari hasil wawancara guru dimana pada saat pembelajaran IPA guru sering menggunakan media PPT, gawai dan diorama saja. Ketiga media pembelajaran tersebut tergolong membuat siswa merasa jenuh, bosan, ataupun monoton dalam belajar serta sulit memahami materi. Hal ini di dukung oleh pendapat yang dikemukakan (Widari, Ni Kdk. 2014) bahwa faktor-faktor yang menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar seperti, model pembelajaran yang digunakan guru tidak disukai oleh siswa, pembelajaran yang kurang mendukung dalam proses belajar, terlalu banyak tugas dan tekanan mata pelajaran lainnya dari guru, termasuk guru yang mengajar terlalu monoton pada siswa tanpa adanya relaksasi dalam belajar, dan penggunaan metode yang tidak bervariasi seperti penggunaan metode ceramah, mencatat, merangkum dan menggunakan power point yang hanya berisi tulisan yang Panjang[25]. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket kedua yakni mengenai kesulitan apa yang dialami dalam memahami materi IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Dipaparkan pada **Gambar 3**.

## Kesulitan Apa yang Dialami Dalam Memahami Materi IPA Khususnya Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia



**Gambar 3.** Diagram Hasil Angket Siswa:  
Kesulitan Apa Yang Dialami Dalam Memahami Materi IPA Khususnya  
Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia

Berdasarkan **Gambar 2**, menunjukkan bahwa 26% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena media pembelajaran kurang menarik, 18% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena guru hanya memberikan penjelasan, 2% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena fasilitas belajar yang kurang mendukung dan 54% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena aktivitas belajar yang membosankan. Dapat disimpulkan dari diagram diatas bahwa aktivitas belajar yang membosankan adalah salah satu faktor yang dipilih oleh mayoritas siswa terkait kesulitan yang dialami dalam memahami materi sistem pencernaan manusia. Hal yang sama juga diperoleh dalam penelitian yang dilakukan (Martini, 2014:4) bahwa kesulitan belajar merupakan suatu kelainan yang membuat individu yang bersangkutan sulit melakukan kegiatan belajar secara efektif. Kesulitan belajar yang sering dialami siswa biasanya terjadi karena siswa cenderung tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran yang salah satunya dapat dikarenakan dari aktivitas belajar yang membosankan.[26] Oleh karena itu, berangkat dari permasalahan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dibutuhkan suatu alternatif pemecahan masalah tersebut yakni dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan kreatif agar lebih menarik, mudah dimengerti dan dipahami siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia khususnya adalah media pembelajaran *flash card* berbasis *guessing game*. Dengan model pembelajaran yang digunakan yakni *game based learning*. Berikut adalah hasil angket terkait minat siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game*, Dipaparkan pada **Gambar 4**.



**Gambar 4.** Diagram Hasil Angket Siswa:  
Minat Siswa Terhadap Media Pembelajaran *FlashCard* Berbasis *Guessing Game*

Berdasarkan **Gambar 4** menunjukkan bahwa 59%% siswa sangat setuju terhadap penerapan media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* pada materi sistem pencernaan manusia, 31% siswa setuju, 10% kurang setuju dan sisanya 0% siswa tidak setuju. Hasil data yang diperoleh menyatakan bahwa mayoritas siswa sangat setuju dan setuju terhadap penerapan media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing* sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* secara langsung juga akan melatih keterampilan *higher thinking order skills* (HOTS) yang menjadi salah satu muatan dalam kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Sehingga kemampuan tersebut dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game*.

## PENUTUP

Media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* belum banyak diketahui oleh kalangan pengajar maupun pelajar. Sesuai dengan hasil wawancara, guru belum pernah mengetahui juga menggunakan media *flashcard* pada pembelajaran IPA. *Guessing game* yang pernah digunakan saat pembelajaran IPA hanya berupa pertanyaan langsung dari guru. Media ini dapat menunjang pembelajaran IPA yang efektif dan inovatif, karena secara tidak langsung peserta didik mempelajari materi dengan tingkatan HOTS (*higher order thinking skill*). Penerapan media pembelajaran berorientasi HOTS mendapat respon baik dari sebagian besar peserta didik. Penerapan pembelajaran berorientasi pada HOTS yang digunakan selama ini masih berupa modifikasi soal sederhana menjadi soal HOTS dari guru. Maka perlu adanya media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan kreatif untuk menunjang pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Media ini dapat memudahkan guru juga peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA, dikarenakan aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan selama ini dinilai membosankan oleh peserta didik sesuai dengan hasil angket peserta didik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menggunakan model yang dapat menarik minat peserta didik. Media pembelajaran *flashcard* berbasis *guessing game* dapat menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan yang telah didapat pada pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMP.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] Dalyono, M. (2010). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rieneka Cipta. Gilang. (2016). *Melatih Keterampilan Berpikir Kreatif*.
- [2] Prihatin & wijayanti. (2017). "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi. Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom."
- [3] Helmawati (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS Higher. Order Thinking Skills. Bandung: PT Remaja*
- [4] (Badjeber et al., 2018: 38). *Indikator HOTS meliputi berpikir kritis dan berpikir kreatif*
- [5] Susan M., (2010), *How To Assess Higher-Order Thinking Skills In. Your Classroom*
- [6] Yunia (2022). "High Order Thinking Skills merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep"
- [7] Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Hilaria Mitri. 2016. Analisis Pembelajaran Keterampilan*
- [8] Zubaidah. (2019). — *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir tingkat tinggi (berpikir kritis, berpikir kreatif, dan domain kognitif)*
- [9] Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). *Instructional Design in Game Based Learning and. Applications Used in Educational Systems*
- [10] Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). *Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body*
- [11] hidayat (2018). McGonigal (2011). *Terkait dengan aspek kependidikan, merumuskan empat fitur utama dari sebuah game, yaitu adanya tujuan, aturan, feedback*
- [12] Anjani, Ketut Sri, dkk. (2013. 2016). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual. (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.*
- [13] Noviyanti, G. V. (2018). "Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran"
- [14] Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). *Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah. Atas. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*
- [15] Sidarta, K. T., & Yunianta, T. N. H. (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran. Matematika Berbasis Web pada Materi. Barisan dan Deret. 8(1), 1–7.*
- [16] Arsyad, Azhar.(2016). *Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.*
- [17] Noviana Ulfa. (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia.*
- [18] Febriyanto, Budi, dkk. (2018). "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis. Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar"
- [19] Alamsyah Said dan Andi Budiman jaya. (2015). ... dkk. *Peran Guru Dalam Pengembangan Sikap Positif*
- [20] Budi Febriyanto, Ari Yanto (2019) "Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar".
- [21] Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.. Pengantar Metode Penelitian.*
- [22] Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan* Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik. Jakarta: PT Bumi Aksara. Ikatan Akuntan Indoneisa. 2013.*
- [23] Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95.
- [24] Widari, Ni Kdk. 2014. Penerapan Teori Konseling Rasional Emotif Behavioral dengan Teknik Relaksasi Untuk Menurunkan Kejenuhan Belajar Siswa Kelas X MIA 2 SMA Negeri Singaraja. *Jurnal BK Undiksa. Vol. 2 (1) h.1-11.*
- [25] Martini, J. 2014. kesulitan Belajar Perspektif, Asesman, dan Penanggulangannya. *Ghalia Indonesia: Bogor.*