

**PENGGUNAAN MEDIA MAGIC BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS V**

Mumuh Supriadi¹
Universitas Muhammadiyah Sukabumi
Mumuhsupriadi1222@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is due to the low learning outcomes of fifth grade students who only focus on open books when learning without the help of media. The problem in this study is how the application of MAGIC media can improve student learning outcomes in understanding the concept of science of fifth grade students of SDN Cibereum Hilir CBM, Sukabumi City. This study is a classroom action research (CAR) which aims to determine the process and results of the application of MAGIC media in science learning on the material of the human respiratory system. Data collection techniques used are observation, testing and documentation. The subjects in this study were class teachers and students totaling 30 people consisting of 14 women and 16 men. This study was conducted with two research cycles. In the learning cycle I, the results of the study showed an average result in understanding the concept of science of 66.8 and the percentage of completeness of the learning test results was 40%. In cycle II, the results of the study on learning with MAGIC media showed an average value of 80 with a percentage of completeness of learning outcomes of 80%. The conclusion of this study is that the application of MAGIC media in understanding science concepts can improve the learning process and results in understanding science concepts of class V students at SDN Cibereum Hilir CBM, Sukabumi City.

Keywords: Instructional Media, Learning Outcomes, Science Concept Understanding

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini karena rendahnya hasil belajar siswa kelas V dimana hanya berfokus pada buku ajar saja saat belajar tanpa berbantuan media. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media MAGIC untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam pemahaman konsep IPA siswa kelas V SDN Cibereum Hilir CBM Kota Sukabumi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk untuk mengetahui proses dan hasil penerapan dari media MAGIC dalam pembelajaran IPA pada materi sistem pernapasan manusia. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini yakni guru kelas dan siswa yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 14 perempuan dan 16 laki-laki. Penelitian ini

dilaksanakan dengan dua siklus penelitian. Pada pembelajaran disiklus I hasil penelitian nya menunjukkan hasil rata –rata pada pemahaman konsep IPA 66,8 Dan presentase ketuntasan hasil tes belajar yaitu 40 %. Pada siklus II hasil penelitian pada pembelajaran dengan media MAGIC menunjukkan nilai rata-rata nilai 80 dengan presentase ketuntasan hasil belajar yaitu 80%. Kesimpulan pada penelitian ini yakni penerapan media MAGIC dalam pemahaman konsep IPA dapat meningkatkan proses dan hasil belajar dalam pemahaman konsep IPA siswa kelas V SDN Cibeureum Hilir CBM Kota Sukabumi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Hasil belajar, Pemahaman Konsep IPA,

A. Pendahuluan

Teknologi saat ini memiliki pengaruh besar pada kehidupan manusia, sehingga dampak dari kemajuan teknologi seperti televisi, radio, handphone, dengan cepat mempengaruhi kehidupan masyarakat, baik dalam kehidupan sehari- hari maupun pendidikan. Teknologi ini memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai bidang seperti hiburan maupun pendidikan yang menggunakan media internet sebagai media utamanya.

Pendidikan memiliki peran utama untuk mewujudkan perubahan sikap dan usaha yang terencana dalam mendewasakan manusia melalui proses pengajaran. Pendidikan ini menjadi pintu untuk kehidupan yang lebih baik lagi dengan memperjuangkan hal- hal yang akan dilewati oleh setiap manusia baik itu hal kecil sampai terbesar. Sehingga

dengan pendidikan setiap orang dapat memiliki peluang menuju kehidupan yang lebih baik lagi. Menurut (Dhiah dan Meggie, 2019) dalam (Hidayah & Syahrani, 2022) pendidikan dapat disebut sebagai bekal untuk mencapai target dalam kehidupannya yang dimiliki oleh seseorang. Pendidikan didalamnya terdapat pembelajaran sebagai perpaduan antara materi, peralatan, fasilitas dan prosedur yang dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran salah satu inovasi yang bisa dilakukan dalam meningkatkan proses pembelajaran yakni memasukkan unsur- unsur game pada kegiatan pembelajaran. Salah satunya menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi.

Ilmu Pengetahuan Alam yang sekarang dikenal juga IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam yang merupakan materi dengan konsep pembelajaran

alam dan konsep yang terkait kehidupan manusia (Surahman, 2020). Pembelajaran IPA dalam proses pembelajaran diharapkan memberikan kemampuan dalam memahami diri sendiri dan alam sekitar serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah terdapat capaian yang harus di capai untuk setiap mata pelajaran. Salah satu capaian pembelajaran dalam pelajaran IPA di sekolah dasar untuk kelas V seperti materi sistem pernapasan manusia, peserta didik dapat melakukan simulasi tentang sistem organ tubuh manusia seperti sistem pernafasan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia.

Akan tetapi yang terjadi dilapangan capaian pembelajaran ini terkadang masih belum bisa tercapai. Hal ini diperkuat dari hasil nilai belajar V di SD Negeri Cibeureum Hilir Cipta Bina Mandiri masih ada peserta didik yang belum mencapai indikator kompetensi dasar pada pembelajaran IPA, hal ini dibuktikan dari pencapaian peserta didik di kelas V dengan jumlah 30 peserta didik presentasi pencapaiannya 9 mencapai KKM dan

21 peserta didik dari jumlah peserta didik tidak mencapai KKM, Ketika proses pembelajaran beliau juga mengungkapkan bahwa masih terkendala untuk menjelaskan materi yang bersifat konteks, Sehingga dalam proses pembelajarannya masih terkendala pada media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dikarenakan proses pembelajaran hanya menggunakan buku ajar saja, selain itu beliau juga mengakui dengan menggunakan media pembelajaran buku ajar saja proses pembelajaran menjadi monoton.

Dari kasus tersebut pada pembelajaran IPA dikelas V masih menggunakan buku ajar saja dikhawatirkan muncul hambatan dan kesulitan untuk siswa dalam memahami materi IPA tersebut terutama pada materi pembelajaran yang kompleks. Hasil observasi awal diatas menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran menyenangkan untuk menumbuhkan semangat belajar dan media yang bisa membantu dalam menggambarkan materi yang bersifat abstrak khususnya terkait penjelasan

sirkulus pernafasan manusia untuk membantu proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran digital seperti media pembelajaran MAGIC berbasis gamifikasi bisa menjadi salah satu solusi dalam menjawab permasalahan yang di temukan, menurut (Jusuf, 2016) adalah pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen game atau video game untuk meningkatkan memotivasi peserta didik, serta memaksimalkan perasaan enjoy pada peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Seperti yang dinyatakan (Aryo Kusuma Yaniaja et al., 2021), gamifikasi adalah penerapan elemen desain game di lingkungan yang bukan game serta menerapkan gagasan desain game pada materi pembelajaran.

Konsep gamifikasi ini pernah dilakukan pada penelitian terdahulu oleh (Oktaviani.J, 2018) pada penelitian tersebut hasil yang didapat relative baik untuk validitas dan kepraktisan dalam penelitiannya memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran, selain itu dalam penelitian (Riska, Dkk : 2023) dalam penggunaan media pembelajaran digital pada pelajaran IPA di Sekolah

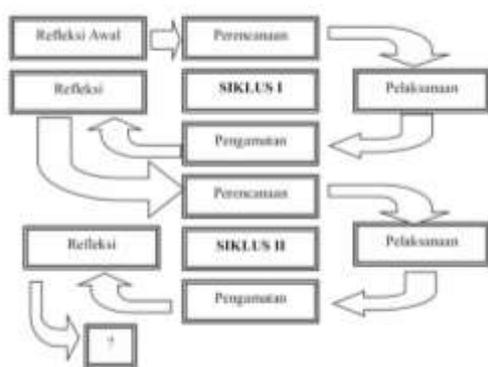
dasar bahwa media pembelajaran ini dapat membantu pemahaman materi kepada peserta didik, dalam menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yang juga dapat mempengaruhi dari hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar salah satunya media pembelajaran berbasis gamifikasi yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa, dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPA materi sistem pernafasan manusia di SDN Cibeureum Hilir CBM pada peserta didik kelas V. Sehingga dari latar belakang masalah tersebut maka akan dilakukakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Magic Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Di Kelas V “

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya. Menurut

Suyadi (2017:70) pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan merupakan pengertian dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini disebut penelitian tindakan kelas partisipan karena penulis terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal hingga menghasilkan laporan. Penulis merencanakan, memantau, mencatat, mengumpulkan data, lalu menganalisis data, dan mendapatkan kesimpulan akhir (Asrori dan Rusman, 2020:23). Penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart, yang melalui proses penelitian yang bertahap.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan PTK Desan Kemmis & Mc. Taggart (Mahpudin, 2018)

Siklus pada Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan

tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi. Tujuan dari tahap tersebut yang dilakukan secara berulang berupa peningkatan hasil belajar peserta didik. Memperbaiki dasar pemikiran dan kepastian dari praktik-praktik belajar-mengajar, memperbaiki pemahaman dari praktik belajar-mengajar, serta memperbaiki situasi atau lembaga tempat praktik dilakukan merupakan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Suyadi, 2017:70).

Subjek penelitian ini termasuk guru dan siswa kelas V di SDN Cibeureum Hilir CBM pada tahun ajaran 2024-2025, dengan jumlah siswa sebagai 30 orang terdiri dari 14 perempuan dan 16 laki-laki. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap ajaran 2024-2025 yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran, penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti di SDN Cibeureum Hilir CBM yang beralamat di Jl Pembangunan No 1 kecamatan Cibeureum Kota Sukabumi, Provinsi Jawa Barat.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni menggunakan observasi, tes, dokumentasi. Observasi adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta

pencatatan secara sistematis (Suharsimi Arikunto, 2009). Dalam Penelitian Tindakan Kelas, observasi menjadi hal yang sangat penting dalam pengumpulan data karena observasi sebagai proses pengamatan langsung. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati semua yang terjadi di dalam kelas dengan menggunakan lembar observasi baik itu observasi guru dan siswa.

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2009). Adapun tes dalam penelitian ini menggunakan tes sebagai alat ukur dalam menguji sejauh mana siswa mengalami perubahan dari peserta didik setelah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis yang disesuaikan dengan indikator pemahaman konsep IPA.

Indikator pemahaman konsep IPA yang digunakan dalam penelitian ini yakni indikator pemahaman konsepnya akan menyatakan kembali suatu konsep, mengklasifikasi kan objek menurut sifatnya, memberi contoh dan menyajikan konsep,

meringkas, membandingkan, dan menjelaskan, Kasum (dalam Mawwadah: 2016).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cibeureum Hilir CBM pada kelas V dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta proses belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran MAGIC berbasis gamifikasi yang dilaksanakan dalam 2 siklus penelitian.

Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025 dengan hasil observasi guru pada siklus I yaitu 49 dengan nilai rata-rata 4 dan berkategori Baik, adapun hasil belajar kemampuan menyimak cerita pada siklus I hasil perhitungan ketuntasan belajar diperoleh dan dilihat bahwa ketuntasan belajar dari peserta didik pada siklus I dari perhitungan nilai rata-rata 66,8 dengan kategori cukup dan presentase keberhasilannya sebesar 40 % dengan kriteria Rendah. Dengan jumlah 12 siswa tuntas dan 18 siswa tidak tuntas Sehingga dari hasil tersebut bahwa siklus I masih belum memenuhi kriteria keberhasilan atau belum mencapai ketuntasan yakni 75% yang telah ditetapkan, sehingga penelitian di lanjutkan ke siklus II.

Pada penelitian siklus II dilaksanakan 10 Juni 2025, adapun pada siklus II ini hasil 54 dari 65 dengan rata-rata mendapatkan skor 4,1 dengan kriteria Baik, adapun hasil observasi siswa yang dilaksanakan pada observasi guru mendapatkan skor 57 dari 65 dengan nilai rata-rata 4,3 berkriteria Baik, adapun hasil observasi siswa pada siklus II mendapatkan dari hasil 54 dari 65 dengan nilai rata-rata 4,1 dengan kriteria Baik, dengan ini menyatakan aktivitas guru diperoleh siklus II yaitu 57 dengan nilai rata-rata 4,3 dengan kategori Baik. Adapun hasil belajar kemampuan menyimak cerita pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 80 dengan presentase ketuntasan mencapai 80%. Dari hasil tersebut dapat diperoleh bahwa hasil dari observasi guru, siswa dan hasil belajar pemahaman konsep IPA telah memencapai indikator keberhasilan dan ketuntasan yang telah ditetapkan >75 %. Sehingga penelitian ini dianggap telah berhasil dan diberhentikan di siklus II. Berikut tabel perbandingan hasil belajar memahami konsep IPA.

No	Siklus	Jumlah	Rata-rata	Presentase	Kriteria
1	Prasiklus	1788	60	23%	Tidak Tuntas
2	I	2004	66,8	40%	Tidak Tuntas
3	II	2413	80	80%	Tuntas

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pemahaman konsep IPA menggunakan media pembelajaran MAGIC berbasis gamifikasi, terlihat adanya peningkatan dari hasil belajar siswa, serta hasil dari observasi guru dan siswa dengan kriteria Baik sesuai dengan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan tindakan peneliti yang menerapkan media pembelajaran MAGIC berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar pemahaman konsep IPA di kelas V.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa hasil instrumen yang telah dijabarkan sebelumnya telah terbukti bahwa dengan pelaksanaan seluruh proses dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi menunjukkan bahwa penerapann media pembelajaran MAGIC berbasis gamifikasi dengan benar dan tepat dapat meningkatkan hasil belajar pemahaman konsep IPA

pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V di SDN Cibeureum Hilir CBM Kota Sukabumi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran MAGIC berbasis gamifikasi dengan baik dan tepat dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dalam pemahaman konsep IPA di kelas V di SDN Cibeureum Hilir CBM Kota Sukabumi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah dan hasil pelaksanaan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan dari media pembelajaran MAGIC berbasis gamifikasi dapat meningkatkan proses belajar dalam pemahaman konsep IPA tentang materi sistem pernapasan manusia di kelas V di SDN Cibeureum Hilir CBM Kota Sukabumi.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharni. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Akasara: Jakarta.

Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. ADI Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 22–30.

Asrori, Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Banyumas : CV Pena Persada

Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.

Oktaviani.J. (2018). “Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Siswa Smp.” *Sereal Untuk 51*, (1): 51.

Riska, Dkk. (2023). *Systematic Literature Review : Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar : Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*

Surahman, ritman ishak paudi dan dewi tureni. (2020). meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pokok bahasan makhluk hidup dan proses kehidupan melalui gambar kontekstual pada siswa kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*.

Suyadi. 2017. *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Strategi Cooperative Learning Teknik Jigsaw Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri1 Tawang Sari Semester 1 Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Edunomika*: 01 (02) : 67-70.

Mawwadah, A., & Maryanti, S. (2016).
*Metodologi Penelitian Pendidikan:
Teori dan Praktik*. Yogyakarta:
Penerbit XYZ