
Analisis Penggunaan Media Games Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Fifin Aryanti Mendrofa¹, Yoren Oktariani Hulu², Natalia Kristiani Lase³

^{1,2,3}Universitas Nias

fivinaryantimendrofa@gmail.com¹, yorenoktariani@gmail.com², natalialase16@gmail.com³

ABSTRACT; *Media games have great potential to be used as learning media. Games can make learning more interesting, interactive and fun for students. Apart from that, games can also help students understand abstract and complex material more easily. It is hoped that this research can make a contribution to the field of education, especially in terms of developing effective and interesting learning media to improve student learning outcomes on digestive system material. This research uses a qualitative research method with a literature review approach. Literature review is a research method that aims to collect, analyze and interpret information from various library sources such as books, scientific journals, scientific articles and research reports.*

Keywords: *Media Games, Digestive System.*

ABSTRAK; Media games memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Games dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, games juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang abstrak dan kompleks. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka (literature review) kajian pustaka merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi dari berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, dan laporan penelitian.

Kata Kunci: Media Games, Sistem Pencernaan.

PENDAHULUAN

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, Ada yang lebih mudah memahami materi dengan cara visual, auditori, atau kinestetik. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi semua peserta didik. Hal

tersebut misalnya saja dalam pembelajaran IPA disekolah khususnya pada materi sistem pencernaan tentunya membutuhkan usaha yang guru agar materi tersebut dapat di pahami dan menarik bagi peserta didik sehingga suasana kelas tidak membosankan. Materi sistem pencernaan pada umumnya dianggap sebagai materi yang abstrak dan kompleks bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan materi tersebut melibatkan banyak organ dan proses yang saling berkaitan. Media games memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Games dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, games juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang abstrak dan kompleks.

Menurut Sukmah dalam (Aini, 2021) bahwa Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar harus dioptimalkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan teknologi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyimpangan dari rencana pembelajaran yang telah disusun dan membuat pembelajaran menjadi tidak aktif dan pasif. Itu artinya bahwa media yang digunakan agar situasi kelas itu benar-benar harus di siapkan dan direncanakan oleh seorang pendidik. Penggunaan media games dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Pentingnya suasana kelas yang menarik dapat membuat hasil belajar ataupun kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bertambah sehingga pada penelitian ini yaitu Penelitian tentang penggunaan media games pada materi sistem pencernaan Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kajian pustaka (literature review) kajian pustaka merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi informasi dari berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, dan laporan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media games dalam pembelajaran adalah alat bantu pengajaran yang menggunakan unsur permainan untuk menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media games memiliki beberapa keuntungan, di antaranya: Meningkatkan motivasi belajar: Games membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar. Mempermudah pemahaman materi: Games dapat membantu peserta didik memahami materi yang abstrak dan kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Memberikan umpan balik: Banyak games yang memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat belajar dari kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka. Meningkatkan interaktivitas: Games mengharuskan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun, penggunaan media games dalam pembelajaran juga perlu diperhatikan beberapa hal: Kesesuaian dengan materi: Media games yang dipilih harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik: Media games yang dipilih perlu dipertimbangkan dari segi usia dan kemampuan peserta didik. Waktu penggunaan: Penggunaan media games sebaiknya tidak berlebihan dan diintegrasikan dengan metode pembelajaran lainnya. Tujuan pembelajaran Media games harus digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga secara keseluruhan, media games dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan jika digunakan dengan tepat.

Berikut beberapa artikel tentang media games.

Menurut (Aini, 2021) bahwa penggunaan media games dalam pembelajaran sistem pencernaan membuktikan bahwa Quizziz, aplikasi edukasi berbasis game, efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Quizziz menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi dan merasa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut (N. I. Lestari et al., 2022) bahwa Berdasarkan analisis mendalam dan tinjauan komprehensif, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berdampak positif pada hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan melalui meta-analisis 20 jurnal penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan dari 55,75% menjadi 69,93%. Kenaikan sebesar 14,18% ini secara signifikan menunjukkan pengaruh positif model pembelajaran TGT terhadap pencapaian belajar siswa.

Menurut (Ernawati, 2020) Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPA tentang alat pencernaan manusia terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya semangat belajar yang tinggi dan peningkatan pemahaman materi pada siswa. Media puzzle memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, yang selaras dengan pendapat Supratiknya (2012) tentang hasil belajar sebagai kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut penelitian (P. T. Lestari et al., 2023) Membuktikan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini dibuktikan dengan skor N-Gain yang tinggi dan respons positif dari siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT. Kegiatan pembelajaran model TGT yang dilakukan secara online juga mendapatkan kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Isa et al., 2021) Membuktikan bahwa model pembelajaran role playing dengan bantuan media pembelajaran komik digital secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung (6,488) yang lebih besar dari t tabel (1,674) dengan tingkat signifikansi 5%.

Penelitian yang dilakukan oleh (Aprianti et al., 2024) Menunjukkan bahwa metode drill and practice berbasis audiovisual dan aplikasi game anatomi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada materi sistem pencernaan manusia

Penelitian yang dilakukan oleh (Sudiana et al., 2024) Hasil penelitian ini merekomendasikan media pembelajaran Scratch sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

(Bashari, 2021) menyatakan bahwa Media pembelajaran puzzle teka-teki ini dirancang dengan mengikuti model pengembangan ADDIE dan terbukti valid serta layak digunakan untuk membantu siswa belajar materi sistem pencernaan manusia.

(Indrayani & Widodo, 2022) menyatakan bahwa Permainan Call Cards dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Guru dapat mengaplikasikan metode ini dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

(Thinking et al., 2023) penerapan pembelajaran berorientasi HOTS perlu ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, seperti media flashcard berbasis guessing game.

Dari semua penelitian yang telah dilakukan maka diketahui bahwa penggunaan media games sangat berpengaruh positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media games memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Games dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, games juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang abstrak dan kompleks. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media games memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan. Hal ini dapat dijelaskan dengan beberapa alasan, yaitu: Media games dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Media games dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang abstrak dan kompleks, seperti materi sistem pencernaan. Media games dapat memberikan umpan balik yang cepat dan tepat kepada peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dari kesalahan mereka dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi

KESIMPULAN

Penggunaan media games dalam materi sistem pencernaan mampu untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang akan dia ajarkan dan suanan kelas pun lebih menarik. Media games memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Games dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, games juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang abstrak dan kompleks

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, V. N. (2021). Pengaruh Quizziz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas Viii Di Mtsn 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(3), 1–8. <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.42>
- Aprianti, Y., Rifki, M., Prastowo, A., & Prasetyo, S. (2024). Penerapan Aplikasi Games Anatomi Model Drill And Practice untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Sekolah

- Ramah Inklusi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 702–709.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.873>
- Bashari, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Teka-Teki Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09 No 7, 2928–2937. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41748>
- Ernawati. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Tentang Alat Pencernaan Manusia Melalui Media Puzzle. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4), 105–112.
- Indrayani, W., & Widodo, W. (2022). Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Pengaplikasian Call Cards Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(2), 179–184.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Isa, V., Meha, A. M., & Manggoa, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas Viii Smp Negeri Mandala Raimanuk Tahun Ajaran 2018/2019. *Indigenous Biologi: Jurnal Pendidikan Dan Sains Biologi*, 3(2), 83–91.
<https://doi.org/10.33323/indigenous.v3i2.62>
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30.
<https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Lestari, P. T., Sudibyoy, E., Aulia, V., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2023). *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 11(1), 16–21.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Sudiana, I. N., Putrayasa, I. B., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH PADA TOPIK SISTEM PENCERNAAN MANUSIA*. 8(1), 159–167.

Thinking, H., Skill, O., Order, H., & Skills, T. (2023). *Analisis Kebutuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Thinking Order Skill (Hots) Dengan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Guessing Game Materi Sistem Pencernaan. 4, 665–675*