

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami atau penguasaan sejumlah materi pembelajaran. Menurut Deliany dkk, (2019:93) mengemukakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk menerima dan menguasai suatu pengertian, mengemukakan kembali materi dengan bahasa yang mudah dipahami, serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi. Pemahaman ini tidak hanya sebatas mengenal atau mengingat konsep, tetapi juga mencakup kemampuan menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya secara bermakna.

Hal ini sejalan dengan pendapat Laila & Rahmat (2018:17) mengemukakan bahwa pemahaman konsep merupakan gambaran bagaimana peserta didik dapat mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Memahami sesuatu bisa terjadi jika ada hubungan antara pengetahuan yang sudah diketahui dan pengetahuan baru yang saling berkaitan, melalui pengelompokan berdasarkan hal-hal yang sama.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Suteja dkk, (2022:36) mengemukakan bahwa pemahaman konsep merupakan seorang peserta didik yang memiliki pemahaman ia akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Selain itu, peserta didik mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan konsep lain serta menerapkannya dalam berbagai situasi atau permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik untuk menerima, memahami, dan menguasai materi pembelajaran secara bermakna. Pemahaman ini ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri, menghubungkan satu konsep dengan konsep lain, serta menerapkannya dalam berbagai situasi atau permasalahan. Pemahaman konsep tidak sekadar mengingat atau mengenal konsep, tetapi juga melibatkan proses mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki melalui pengelompokan dan pengolahan informasi.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Terdapat beberapa indikator dalam kemampuan pemahaman konsep. Menurut Anderson dan Krathwohl dalam Rizkianida Rima, dkk (2023:1452) mengemukakan bahwa terdapat beberapa indikator pemahaman konsep yaitu:

1) Menafsirkan (Interpreting)

Menafsirkan berarti proses mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya, misalnya dari teks menjadi gambar atau grafik, atau dari teks menjadi angka. Salah satu contoh kegiatan menafsirkan adalah merangkum atau membuat parafrase.

2) Memberikan Contoh (Exemplifying)

Memberi contoh berarti meminta peserta didik untuk mengetahui ciri-ciri khusus dari suatu konsep, lalu peserta didik menggunakan ciri-ciri tersebut untuk membuat contoh sendiri.

3) Mengklasifikasikan (Classifying)

Mengklasifikasikan berarti memahami dan mengenali, jadi dalam kegiatan ini peserta didik bisa mengelompokkan sesuatu berdasarkan sifat, jenis, dan hal-hal lainnya.

4) Meringkas (Summarizing)

Meringkas berarti kegiatan membuat pernyataan yang mewakili seluruh informasi atau membuat rangkuman dari sebuah tulisan.

5) Menarik Inferensi (Inferring)

Menarik inferensi adalah proses mencari pola dari sekumpulan contoh atau fakta, sehingga peserta didik bisa membuat kesimpulan berdasarkan apa yang mereka amati.

6) Membandingkan (Comparing)

Membandingkan berarti kegiatan yang melibatkan proses mengamati dan mencari tahu apa saja yang sama dan berbeda antara dua benda, gagasan, atau situasi. Contohnya, peserta didik membandingkan media belajar yang bersifat nyata dan konkret dengan media belajar berupa digital.

7) Menjelaskan (Explaining)

Menjelaskan berarti kegiatan yang dilakukan saat peserta didik mampu membuat dan menggunakan metode hubungan sebab-akibat dalam sebuah sistem.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep peserta didik itu memiliki tingkatan yang berbeda, ternyata hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Nurhangesti Mutiara (2024:5-8) mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi konsep peserta didik di antaranya:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi cara belajar dan hasilnya. Faktor ini meliputi faktor fisik, seperti kondisi kesehatan dan daya tahan tubuh, serta faktor psikologis seperti tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, rasa disiplin, kemampuan belajar mandiri, dan semangat belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu atau yang biasa kita sebut dengan faktor sosial. Contohnya seperti keluarga dan kondisi rumah tangga, guru serta cara mengajarnya, alat yang digunakan saat belajar, lingkungan sekitar, kesempatan yang ada, dan motivasi yang berasal dari masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pemahaman konsep merupakan gabungan dari faktor internal dan faktor eksternal yang saling memengaruhi proses belajar peserta didik. Faktor internal berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis peserta didik, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan sosial, keluarga, sekolah, serta sarana pembelajaran. Kedua faktor tersebut berperan penting dalam menentukan tingkat pemahaman konsep peserta didik.

2. Metode Pembelajaran Gamifikasi

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara atau langkah-langkah yang digunakan oleh guru dalam memberikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan cepat, melalui interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar. Menurut Suemdi Budi (2019:143) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah proses atau langkah-langkah yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang ditetapkan. Memilih cara pembelajaran yang tepat bisa membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran atau menginternalisasi materi yang diajarkan. Menurut Noza dan Wandira (2024:160) diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan strategi pembelajaran yang digunakan oleh

guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sedangkan metode pembelajaran menurut Nuraiha (2020:44) merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik. Menurut Bayanuddin (2023:144) yaitu cara penyampaian materi pelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sehingga penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta situasi pembelajaran agar proses belajar berjalan efektif dan tujuan belajar dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran diartikan sebagai cara, langkah, atau teknik yang direncanakan dan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui kegiatan yang teratur, nyata, dan berinteraksi agar tujuan atau kompetensi yang ditetapkan dapat tercapai. Metode pembelajaran berperan sebagai strategi dalam proses belajar yang menghubungkan guru, peserta didik, dan sumber belajar agar materi pembelajaran dapat diserap, dipahami, diinternalisasi, serta dimanfaatkan dengan baik. Penerapan metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta kondisi pembelajaran agar proses belajar berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Pengertian Metode Gamifikasi

Metode gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur permainan, seperti poin, tantangan, dan penghargaan, ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Menurut Lutviana dkk, (2025:287) mengemukakan bahwa metode gamifikasi merupakan penerapan dan

pemanfaatan komponen yang ada pada *game* ke dalam konteks *non-game*, menjadi jauh lebih menarik melalui implementasi beberapa aspek yang mencakup: “*game thinking, game design, dan game mechanics.*” Komponen yang dapat diimplementasikan pada gamifikasi seperti poin, level, badge, dan leaderboard bisa menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang untuk peserta didik. Menurut Tyaningsih dkk, (2022:318) metode gamifikasi berfungsi mengubah kegiatan belajar yang biasa saja menjadi lebih menarik dengan menggunakan unsur-unsur seperti tantangan, poin, dan penghargaan. Gamifikasi adalah *tren* baru yang menerapkan mekanisme, ide, dan aspek *game* seperti menumpuk poin, naik level, peringkat, dan hadiah dalam konteks *non-game*.

Sedangkan metode gamifikasi menurut Jusuf (2016:2) sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika, dan pemikiran berbasis permainan untuk mengikat keterlibatan individu, memotivasi tindakan, mendorong proses pembelajaran, serta membantu dalam menyelesaikan berbagai permasalahan secara lebih menarik dan efektif. Menurut Sultan M Asrul dkk, (2025:31) gamifikasi yaitu cara menggunakannya elemen-elemen permainan dalam situasi yang sebenarnya bukan permainan. Beberapa elemen yang digunakan antara lain poin, lencana, daftar peringkat, tingkatan, dan media sosial. Saat ini, gamifikasi tidak hanya fokus pada penggunaan elemen-elemen tersebut, tetapi juga pada bagaimana cara meningkatkan.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi merupakan cara belajar yang menggabungkan unsur-unsur, mekanisme, dan cara berpikir dari permainan ke dalam situasi yang bukan permainan. Hal ini membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan menantang. Dengan menggunakan hal-hal seperti poin, tingkatan, lencana, dan peringkat, gamifikasi bisa meningkatkan semangat belajar, membuat peserta didik lebih tertarik, serta

memperkuat pemahaman mereka. Selain itu, metode ini juga mendorong peserta didik untuk belajar dengan semangat tanpa merasa tertekan, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan lebih baik.

c. Kelebihan Metode Gamifikasi

Menurut Jusuf (2016:2-3) metode pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan metode pembelajaran lainnya, antara lain:

- 1) Belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
- 2) Mendorong peserta didik agar lebih aktif dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan setiap tugas pembelajaran.
- 3) Membantu peserta didik lebih berkonsentrasi dan lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari.
- 4) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat, bereksplorasi, dan menunjukkan kemampuan mereka dalam proses belajar di kelas.

Sedangkan kelebihan metode gamifikasi menurut Sultan M Asrul & Muslimin (2025:36) yaitu mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui penerapan unsur permainan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, mendorong peserta didik untuk aktif menyelesaikan tantangan pembelajaran, serta membantu meningkatkan fokus dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi memiliki kelebihan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, mendorong keaktifan serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, membantu meningkatkan fokus dan pemahaman materi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik

untuk berkompetisi secara sehat dan mengembangkan potensi diri dalam proses pembelajaran.

d. Kekurangan Metode Gamifikasi

Menurut Vhalery dkk, (2024:447) metode pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa kekurangan di antaranya:

- 1) Perencanaan dan persiapan gamifikasi membutuhkan waktu yang relatif lama, terutama dalam penyusunan materi dan sistem penilaian.
- 2) Instruksi pembelajaran yang kurang jelas dapat menghambat pemahaman peserta didik terhadap alur kegiatan.
- 3) Keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan aktivitas gamifikasi tidak dapat dilaksanakan secara optimal.
- 4) Guru mengalami kesulitan dalam mengontrol seluruh peserta didik serta menyamakan persepsi terkait tujuan dan mekanisme gamifikasi.

Sedangkan kekurangan metode gamifikasi menurut Sultan dkk, (2024:140) yaitu semangat belajar peserta didik bisa berkurang jika cara penerapannya terlalu rumit. Hal ini terjadi karena aturan permainan, sistem skor, atau mekanisme tantangan yang tidak jelas, sehingga peserta didik merasa bingung dan kesulitan mengikuti alur pembelajaran. Selain itu, metode ini juga memberi tantangan dalam mengelola kelas, terutama bagi guru yang harus mengatur aktivitas permainan, mengatur waktu pembelajaran, serta memastikan fokus dan disiplin peserta didik secara optimal.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi memiliki kekurangan dalam merencanakan dan menerapkannya. Gamifikasi memerlukan persiapan yang cukup lama, instruksi yang harus jelas, serta pengelolaan kelas yang baik. Jika penerapan terlalu rumit dan waktu pembelajaran terbatas, peserta didik

bisa merasa bingung, sehingga menurunkan semangat belajarnya, sekaligus mempersulit guru dalam mengatur kelas.

e. Langkah-Langkah Metode Gamifikasi

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menurut Jusuf (2016:2) yaitu:

- 1) Materi pembelajaran disusun dalam beberapa tahap atau tingkatan yang harus diselesaikan secara berurutan.
- 2) Setiap tahap pembelajaran diakhiri dengan kuis atau aktivitas tantangan yang disertai pemberian skor sebagai bentuk evaluasi.
- 3) Peserta didik diberikan penghargaan berupa lencana, sertifikat, atau bentuk pencapaian tertentu atas keberhasilan yang diraih.
- 4) Proses pembelajaran menerapkan tugas-tugas berbasis tantangan yang relevan dengan konteks dan bermakna bagi peserta didik.
- 5) Kuis atau tantangan dilaksanakan dengan batas waktu tertentu guna meningkatkan fokus serta konsistensi dalam belajar.
- 6) Pembelajaran melibatkan kegiatan kolaboratif, seperti kerja kelompok, untuk mengembangkan kemampuan kerja sama antar peserta didik.
- 7) Sistem papan peringkat atau pencapaian diterapkan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Kemudian terdapat enam sintaks metode gamifikasi menurut Erdiana dkk, (2024:715) yaitu:

- 1) Mengenali tujuan pembelajaran yaitu guru terlebih dahulu menetapkan kompetensi atau hasil yang ingin dicapai oleh peserta didik.
- 2) Menentukan ide utama yaitu guru menetapkan konsep atau tema permainan yang akan digunakan agar proses belajar lebih terarah dan menarik.

- 3) Menyusun skenario permainan yaitu merancang alur permainan yang berisi aturan, tantangan, serta langkah-langkah yang harus ditempuh peserta didik selama pembelajaran.
- 4) Merancang aktivitas belajar yaitu guru membuat kegiatan belajar yang terkait dengan unsur permainan agar peserta didik dapat belajar sambil bermain.
- 5) Membentuk kelompok belajar yaitu peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendorong kerja sama, interaksi, serta kompetisi yang sehat.
- 6) Menerapkan dinamika permainan yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan elemen permainan seperti skor, level, penghargaan, dan tantangan agar peserta didik lebih termotivasi.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi memiliki langkah-langkah dan sintaks yang saling melengkapi dalam penerapannya. Proses ini dimulai dengan menentukan tujuan dan menyusun materi secara bertahap, kemudian merancang skenario serta aktivitas belajar yang berbasis permainan. Selanjutnya, dilakukan evaluasi melalui kuis atau tantangan yang dilengkapi skor, penghargaan, dan batas waktu. Selain itu, gamifikasi juga mendorong pembelajaran secara bersama-sama melalui kerja kelompok serta menerapkan dinamika permainan seperti level, lencana, dan papan peringkat untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran.

f. Manfaat Metode Gamifikasi

Menurut Vhalery dkk, (2024:447) mengemukakan bahwa metode gamifikasi memberikan manfaat seperti membuat belajar lebih menyenangkan, membantu menyelesaikan tugas belajar, meningkatkan kemampuan fokus dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, serta memberi kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan mencapai prestasi dalam kelas. Sedangkan menurut Putra dkk,

(2024:133-134) metode gamifikasi memberikan banyak manfaat terutama dalam meningkatkan semangat belajar, membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi, serta meningkatkan kerja sama antar peserta didik. Dengan tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang beragam, serta media pembelajaran yang bisa dipakai dalam berbagai cara, gamifikasi mampu membuat peserta didik tertarik dan merasa senang dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa metode gamifikasi memiliki manfaat dalam meningkatkan semangat belajar dan partisipasi peserta didik, membantu pemahaman terhadap materi pelajaran, meningkatkan konsentrasi saat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan unsur-unsur visual, kompetisi, dan kerja sama, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

3. Media Pembelajaran Pajama

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai secara sengaja untuk menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman belajar peserta didik, sehingga informasi tidak hanya diberikan, tetapi juga dipahami, dirasakan, dan diproses secara aktif oleh peserta didik. Menurut Maharani dkk, (2024:78) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi antara guru dan peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih jelas dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dan meningkatkan keberhasilan belajar. Sedangkan menurut Daniyati dkk, (2023:285) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran seperti merangsang pikiran perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar yang efektif untuk menambah

informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Sedangkan media pembelajaran menurut Teni (2018:174) adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Menurut Maira (2020:2) media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan secara sengaja oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui berbagai cara, sehingga pesan yang diberikan lebih jelas, menarik, mudah dipahami, dan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat waktu.

b. Pengertian Media Konkret

Media konkret adalah cara belajar menggunakan benda nyata yang bisa dilihat, disentuh, dan diubah langsung oleh siswa, sehingga konsep yang diajarkan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti, dan terhubung dengan pengalaman sehari-hari. Menurut Anshari dkk, (2024:28102) media konkret adalah jenis media pembelajaran yang dibuat dari benda-benda nyata yang sering ditemukan di sekitar kita. Media ini berupa objek sebenarnya dari materi yang dipelajari dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Menurut Mahmudi Ali dkk, (2023:4148) media konkret adalah jenis media pembelajaran yang berupa benda nyata atau objek sebenarnya yang sering ditemukan di sekitar kita. Guru menggunakan media ini untuk menyampaikan materi

pelajaran kepada peserta didik, sehingga isi pelajaran lebih mudah dimengerti dan proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Sedangkan media konkret menurut Nurul (2024:140) adalah bentuk alat pembelajaran yang berupa benda nyata atau peralatan fisik yang dapat disentuh, dilihat, dan diubah oleh peserta didik. Alat ini membantu menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan konsep yang sulit dipahami.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa media konkret merupakan media pembelajaran yang menggunakan benda nyata di sekitar peserta didik yang bisa dilihat, disentuh, dan dimanipulasi secara langsung. Media ini membantu menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan materi pembelajaran, sehingga isi pelajaran menjadi lebih jelas, lebih mudah dipahami, dan proses belajar terasa lebih bermakna serta menyenangkan.

c. Langkah-Langkah Membuat Media Pajama

Berikut ini adalah langkah-langkah membuat Media Pajama (papan jaring-jaring makanan):

1) Menyiapkan alat dan bahan

Untuk bahan yang digunakan terdiri dari kardus tebal atau karton, stik kayu, dan kertas untuk mencetak gambar makhluk hidup. Selanjutnya untuk alat yang digunakan terdiri dari gunting, lem, spidol, serta perekat seperti velcro atau double tape.

2) Membuat papan dasar pajama

Papan dipotong sesuai ukuran yang diinginkan, lalu dilapisi kertas berwarna agar terlihat menarik. Di bagian atas papan ditulis judul pajama (papan jaring-jaring makanan).

3) Mencetak dan menyiapkan gambar makhluk hidup

Gambar makhluk hidup dicetak pada kertas tebal, kemudian digunting sesuai bentuknya. Setiap gambar diberi label nama agar

peserta didik lebih mudah mengenali jenis dan perannya dalam jaring-jaring makanan.

4) Menempelkan perekat pada gambar

Bagian belakang gambar diberi perekat agar bisa ditempel dan dilepas secara mudah pada papan pajama, sehingga media ini bisa digunakan secara interaktif.

5) Menata gambar pada papan pajama

Gambar-gambar makhluk hidup ditempel pada papan dengan jarak yang cukup agar peserta didik bisa menyusun hubungan makan dan dimakan secara mandiri.

6) Membuat jaring-jaring makanan

Hubungan antara makhluk hidup ditunjukkan dengan menghubungkan gambar menggunakan stik kayu yang dilengkapi tanda panah untuk menunjukkan arah aliran energi.

7) Menyempurnakan dan menyiapkan petunjuk penggunaan

Media pajama diperiksa kembali agar terlihat rapi dan jelas. Selanjutnya disiapkan petunjuk singkat agar media ini bisa digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pajama

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok (pembagian kelompok dibagi secara heterogen).
- 2) Guru menjelaskan aturan permainan, tujuan kegiatan, serta cara menyusun jaring-jaring makanan menggunakan gambar dan stik panah.
- 3) Peserta didik menempelkan gambar makhluk hidup pada papan pajama sesuai pemahaman mereka tentang ekosistem.
- 4) Peserta didik menghubungkan gambar makhluk hidup menggunakan stik kayu berpanah untuk menunjukkan hubungan makan dan dimakan.

- 5) Peserta didik berdiskusi untuk memastikan susunan jaring-jaring makanan sudah tepat dan saling berhubungan.
- 6) Setiap kelompok menjelaskan jaring-jaring makanan yang telah dibuat di depan kelas secara singkat.
- 7) Guru memberikan koreksi, penguatan konsep, dan penjelasan tambahan terkait harmoni dalam ekosistem.
- 8) Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran dan merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan.

c. Contoh Media Pajama (Papan Jaring-Jaring Makanan)



Gambar 2.1 Media Pajama

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Anggita dkk, (2023:80) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah studi terpadu yang

mengkaji fenomena alam dan sosial serta membimbing siswa mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional dalam memahami kehidupan dan lingkungannya.

Sedangkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Farhan dan Soleh (2025:281) adalah mata pelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu pembelajaran yang terpadu sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Dengan menggabungkan kedua bidang ilmu ini, IPAS membantu guru dan peserta didik memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Menurut Adha dkk, (2025:326) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pelajaran yang menggabungkan pembelajaran sains dan sosial untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara alam, lingkungan, teknologi, dan kehidupan manusia.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan berbagai bidang, yang membahas fenomena alam dan sosial secara lengkap, termasuk makhluk hidup, benda tidak hidup, serta kehidupan manusia sebagai individu dan anggota masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga membantu peserta didik memahami hubungan antara alam dan kehidupan sosial serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif.

b. Karakteristik Materi Harmoni dalam Ekosistem

Harmoni dalam ekosistem ditunjukkan oleh hubungan saling bergantung antara makhluk hidup dan lingkungannya. Setiap bagian dalam ekosistem, baik yang hidup maupun yang tidak hidup seperti air, tanah, dan cahaya, punya peran dan fungsi sendiri yang saling membantu. Makhluk hidup saling berkaitan melalui cara makan,

jaringan makanan, serta hubungan simbiosis agar ekosistem tetap seimbang.

Selain itu, harmoni dalam ekosistem juga terlihat dari jumlah makhluk hidup yang seimbang serta penggunaan sumber daya alam yang tidak berlebihan. Tidak ada satu makhluk hidup yang terlalu dominan karena semua punya peran penting. Peran manusia sangat penting dalam menjaga keharmonisan ekosistem, seperti menjaga lingkungan, melestarikan habitat makhluk hidup, dan menggunakan sumber daya alam secara bijak agar ekosistem tetap seimbang dan bisa bertahan lama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik materi harmoni dalam ekosistem merupakan kondisi keterkaitan dan keseimbangan antara komponen biotik dan abiotik yang saling bergantung satu sama lain. Keharmonisan ini terlihat dari interaksi yang teratur, seperti rantai makanan dan hubungan timbal balik antar makhluk hidup, serta mempertahankan jumlah populasi makhluk hidup secara seimbang.

c. Kesulitan Peserta Didik pada Materi Harmoni dalam Ekosistem

Peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun sering merasa kesulitan memahami materi tentang harmoni dalam ekosistem karena konsep tersebut abstrak dan melibatkan hubungan saling tergantung antar makhluk hidup. Mereka kesulitan membayangkan bagaimana perubahan pada satu komponen ekosistem, seperti berkurangnya satu jenis hewan atau tumbuhan, bisa memengaruhi keseimbangan seluruh ekosistem. Akibatnya, peserta didik cenderung hanya menghafal konsep tanpa benar-benar memahami hubungan dan alur dalam ekosistem.

Selain itu, peserta didik juga kesulitan dalam menghubungkan konsep harmoni ekosistem dengan kehidupan sehari-hari. Mereka belum paham sepenuhnya akibatnya jika keseimbangan ekosistem terganggu, baik bagi makhluk hidup maupun lingkungan sekitarnya. Ini

membuat pemahaman mereka kurang dalam dan sulit dalam menjelaskan serta menerapkan konsep harmoni ekosistem secara utuh.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kesulitan peserta didik pada materi harmoni dalam ekosistem merupakan akibat dari sifat materi yang abstrak dan melibatkan hubungan saling ketergantungan antar komponen ekosistem, peserta didik cenderung hanya menghafal konsep tanpa memahami hubungannya dan dampaknya. Selain itu, kemampuan mereka menghubungkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari masih kurang, sehingga pemahaman mereka tentang pentingnya keseimbangan ekosistem tidak dalam dan sulit diterapkan.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Media Pajama terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik” yang diteliti oleh penulis, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Asrul Sultan, Muslimin, Annisa Zahra Suryaningsi (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V UPTD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V.	Memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran IPAS.	Terdapat perbedaan antara variabel Y dan media pembelajaran.

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	SD Negeri 85 Parepare			
2.	Rizkianida Rima, Wuryandini Endang Suneki Sri, (2023). Penerapan Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Pandeanlamper	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan pemahaman dengan menggunakan model project based learning, dilihat dari tes kognitif yang dilakukan.	Variabel Y sama pada penelitian tersebut yaitu pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.	Variabel X nya berbeda pada penelitian ini yaitu menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dengan pendekatan kualitatif.
3.	Nur Aisyah, Dewi Hikmah Marisda, Nurfadilah (2024). Penerapan Media Benda Konkret terhadap Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik pada Materi Gaya, Gerak dan Energi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media benda konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik pada materi gaya, gerak dan energi.	Memiliki persamaan yaitu sama-sama meneliti pemahaman konsep peserta didik.	Terdapat perbedaan antara variabel bebas dan bentuk inovasi pembelajaran.
4.	Dionisia Retno Irnawati, Amelia Makmur, dan Lucia Sri	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran	Memiliki persamaan yaitu penggunaan metode	Penelitian terdahulu berfokus pada motivasi belajar

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Istiyowati (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19	berbasis gamifikasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	gamifikasi sebagai inovasi pembelajaran.	matematika peserta didik
5.	Muhammad Asrul Sultan, Zaid Zainal, Anna Aprilianti Momang (2024). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 28 Parepare.	Memiliki persamaan yaitu sama- sama meneliti pengaruh metode gamifikasi sebagai variabel bebas dalam pembelajaran di sekolah dasar.	Perbedaan terletak pada variabel terikat dan media yang digunakan.
6.	Franz Coelho, Belén Rando, David Aparício, Patrícia Pontífice Sousa, Daniel Gonçalves, Ana Maria Abreu (2025). <i>The impact of educational</i>	Tidak adanya hasil signifikan pada variabel lain, sehingga menekankan pentingnya menyelaraskan gamifikasi dengan tujuan pengajaran.	Memiliki persamaan yaitu terletak pada penggunaan metode gamifikasi sebagai variabel bebas dalam pembelajaran.	Perbedaan terletak pada fokus variabel terikat dan konteks penerapan.

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<i>gamification on cognition, emotions, and motivation</i>			
7.	Rina Astuti, Putri Agustina, Lina Agustina (2025). <i>Analysis of the Influence of Gamification Based Digital Learning Media on Students' Learning Interests Evolution</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital dan mekanisme gamifikasi dapat secara efektif mengatasi tantangan belajar pada materi abstrak seperti evolusi.	Kesamaan terletak pada penggunaan gamifikasi sebagai variabel bebas dalam pembelajaran, di mana keduanya sama-sama meneliti pengaruh gamifikasi dalam konteks pendidikan.	Perbedaan terletak pada fokus variabel terikat dan media yang digunakan.
8.	Francisco Antonio Nieto-Escamez, and María Dolores Roldán-Tapia (2021). <i>Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang dirasakan positif oleh peserta didik, namun hasil tersebut masih bersifat subjektif dan belum menunjukkan perbedaan yang jelas dibandingkan dengan cara	Kesamaan terletak pada penggunaan gamifikasi sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.	Perbedaan terletak pada konteks, media, dan fokus hasil belajar.

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		belajar yang biasa digunakan sebelumnya.		
9.	Cettra Shandilia Latunusa Ambawani, Thitha Meista Mulya Kusuma, Aan Yunianto, Budi Murtiyasa, Masduki1, Sigit Haryanto (2024). <i>Influence of Gamification Media on the Learning Activities of Sociology in the High School of Surakarta</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai korelasi (R) sebesar 0,335 menandakan adanya hubungan positif antara penggunaan media gamifikasi dan aktivitas peserta didik. Nilai koefisien determinasi (R ²) sebesar 0,112 menunjukkan bahwa media gamifikasi memberikan pengaruh sebesar 11,2% terhadap aktivitas peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap aktivitas peserta didik.	Kesamaan terletak pada penggunaan gamifikasi sebagai variabel bebas dalam proses pembelajaran.	Perbedaan terletak pada variabel terikatnya dan konteks mata pelajaran serta media yang digunakan.

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
10.	Almira Ulimaz, Saidatul Karimah, Tri Bigrit Cleveresty, I Putu Agus Dharma, Hita (2025). <i>The Impact Of Gamification On Online Learning: Its Effect On Motivation And Understanding Of Students</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berdampak positif dalam pembelajaran daring dengan meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik.	Kesamaan terletak pada penggunaan metode gamifikasi dalam pembelajaran dan menempatkan gamifikasi sebagai variabel bebas.	Perbedaannya terletak pada variabel terikat yang diteliti.

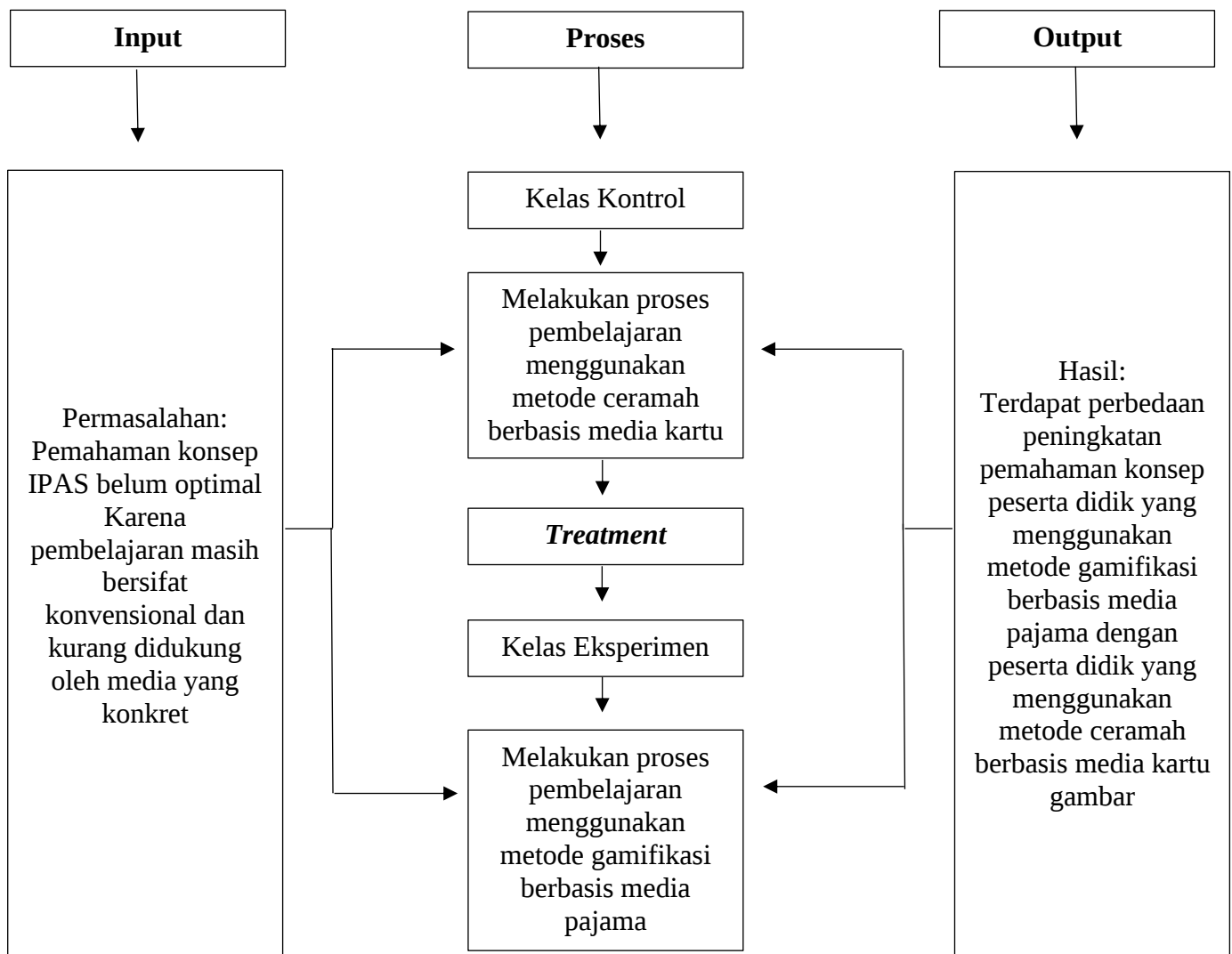
C. Kerangka Pemikiran

Pemahaman konsep adalah tujuan utama pembelajaran IPAS karena memungkinkan peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dan pemahaman konsepnya belum optimal.

Kondisi tersebut terjadi pada pembelajaran IPAS BAB II di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun, di mana peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan kurang didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Metode pembelajaran yang digunakan juga belum mampu meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan peserta didik secara aktif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, digunakan metode gamifikasi berbasis Media Pajama (Papan jaring-jaring makanan). Metode ini menggabungkan unsur permainan dan media konkret sehingga proses belajar menjadi lebih

menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan penerapan metode tersebut, diharapkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS BAB II lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Berikut ini adalah alur kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan judul dari penelitian ini yaitu “Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Media Pajama terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS BAB II di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun)”, dan berdasarkan pada deskripsi teoritik, tinjauan hasil penelitian terdahulu, dan kerangka penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis penelitian yang penulis ajukan adalah:

1. H_1 : Terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.
 H_0 : Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.
2. H_2 : Terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.
 H_0 : Tidak terdapat peningkatan pemahaman konsep peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di Kelas V SD Negeri 2 Purwawinangun.