



Peran program Fun and Meaningful Learning dalam pembelajaran dengan model gamifikasi di SDN 02 Balewangi

Celline Putriana Oktaviandi Syeira¹, Fatimah Az-Zahra², Wulanda Wafi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

cellineputrianaos@upi.edu¹, fatimah.az-zahra@upi.edu², wulandawafi@upi.edu³

ABSTRACT

Education is one of the most essential fields in community life. Along with the development of the era, technology and science are also developing. The Community Service Program carried out by UPI Students in the form of Student Study Service themed SDGs, especially related to the field of education in Balewangi Village, which is included in this article, aims to apply a fun learning model as a solution so that students do not easily feel bored during teaching and learning activities in the classroom. Gamification is a learning approach that uses game design techniques to solve problems. In implementing the Fun and Meaningful Learning program with the gamification learning model, students showed high enthusiasm during the learning process.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 17 Dec 2023

Revised: 23 May 2024

Accepted: 29 May 2024

Available online: 7 Jun 2024

Publish: 21 Jun 2024

Keywords:

education; gamification; learning model; SDGs; services

Open access

Jurnal Abmas

is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Pendidikan menjadi salah satu bidang yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan ilmu pengetahuan juga semakin berkembang. Program pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh Mahasiswa UPI dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertemakan SDGs khususnya terkait bidang pendidikan di Desa Balewangi yang termuat dalam tulisan ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan sebagai solusi supaya peserta didik tidak mudah merasa jenuh saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknik desain permainan dalam penyelesaian masalahnya. Dalam pelaksanaan program Fun and Meaningful Learning dengan model pembelajaran gamifikasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Kata Kunci: gamifikasi; model pembelajaran; pendidikan; pengabdian; SDGs

How to cite (APA Style)

Syeira, C. P. O., Az-Zahra, F., & Wafi, W. (2024). Peran program Fun and Meaningful Learning dalam pembelajaran dengan model gamifikasi di SDN 02 Balewangi. *Jurnal Abmas*, 24(1), 47-56.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright



2024, Celline Putriana Oktaviandi Syeira, Fatimah Az-Zahra, Wulanda Wafi. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: cellineputrianaos@upi.edu

INTRODUCTION

Literasi merupakan poin penting dalam mewujudkan visi perguruan tinggi adalah Tri Dharma Perguruan Tinggi yang terdiri dari Pendidikan dan Pengajaran, Penelitian dan Pengembangan, serta Pengabdian kepada Masyarakat. Dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi tersebut, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) memiliki sebuah lembaga yang dinamakan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) sebagai salah satu unsur pelaksana akademik yang mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengabdian, serta menerapkan kebijakan dalam setiap programnya, seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang merupakan salah satu program unggulan dari Pusat Pemberdayaan Masyarakat, Kewirausahaan, dan Pengembangan KKN LPPM UPI.

Secara akademis, KKN merupakan salah satu perwujudan aplikasi ilmu pengetahuan yang telah mahasiswa terima di kampus ke dalam kehidupan masyarakat di lapangan dengan fungsi pembelajaran dan motivasi (*self planning, self action, dan self evaluation*). Kegiatan ini menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang dilaksanakan oleh sekelompok mahasiswa dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan kehidupan bangsa (Laila, 2022). Oleh karena itu, kegiatan KKN ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak nyata kepada masyarakat, namun dapat memberikan pengalaman bagi mahasiswa.

Pada tahun 2023, KKN Tematik UPI kembali dilaksanakan pada beberapa kabupaten/kota dengan mengusung dua tema besar, yaitu Membangun Eksistensi Desa Berbasis SDG's pada 11 lokasi, dan Mahasiswa Peduli Stunting Berbasis MBKM pada 10 lokasi. Salah satu lokasi KKN Tematik Membangun Eksistensi Desa Berbasis SDG's, yaitu Kabupaten Garut, Kecamatan Cisarupan, Desa Balewangi.

Desa Balewangi merupakan salah satu pusat kecamatan yang berbatasan langsung dengan Desa Cisarupan, Desa Sirnajaya, Desa Karamatwangi, dan Desa Tambakbaya. Dengan luas wilayah sebesar 103,49 ha, desa ini memiliki tiga kampung dan lima RW, yaitu Kampung Gudang yang terdiri dari RW 1, Kampung Pasar Kaler yang terdiri dari RW 2 dan RW 3, serta Kampung Cibojong yang terdiri dari RW 4 dan RW 5. Dari ketiga kampung tersebut, Desa Balewangi memiliki banyak sekali instansi pendidikan, seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Taman Kanak-Kanak (TK), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA), Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), Perlindungan Sosial Anak (PSA), dan Pesantren. Terdapat dua sekolah dasar di desa ini, yaitu SDN 01 Balewangi yang terletak di Kampung Gudang dan SDN 02 Balewangi yang terletak di Kampung Cibojong.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Globalisasi membawa pengaruh yang sangat besar terhadap kemajuan teknologi di seluruh dunia, salah satunya Indonesia. Teknologi menjadi salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat kini, bahkan dijadikan sebagai salah satu kebutuhan. Kemajuan teknologi yang begitu pesat menjadi sesuatu hal yang tidak dapat dihindari perkembangannya karena berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang ada di zaman tersebut (Ngafifi, 2014). Hal ini tentu menyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan manusia, baik sisi positif maupun sisi negatif. Beberapa dampak negatif dari adanya kemajuan teknologi, seperti *cybercrime*, penyebaran virus komputer, hilangnya kemampuan berbaur di masyarakat, dan hal buruk lainnya (Ratnaya, 2011). Di samping itu, kemajuan teknologi masih memberikan banyak dampak positif, salah satunya adalah perkembangan teknologi di bidang pendidikan (Jamun, 2018).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat, dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung terciptanya teknologi baru untuk menjawab masalah-masalah yang belum terdapat solusinya. Saat ini teknologi yang berkembang telah memasuki tahap digital termasuk dalam pembelajaran, kini pembelajaran tidak hanya melalui buku

atau guru saja tetapi menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya, seperti mengakses berbagai materi melalui web (Lestari, 2018).

Teknologi baru di dalam dunia pendidikan memberikan guru atau pendidik sebuah peluang untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk mendukung proses dan kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan tersebut berupa penggunaan ataupun pembuatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, dengan memanfaatkan teknologi dapat memudahkan dalam menyampaikan materi dari guru ke peserta didik serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adanya perubahan pendidikan dengan bentuk digital membuat guru harus memiliki penguasaan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran (Budiman, 2017). Pembelajaran digital pada prosesnya berpusat pada peserta didik bukan lagi pada guru. Peserta didik secara aktif memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memperoleh pengetahuan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing seperti yang disampaikan Miarso pada bukunya yang berjudul “Menyemai Benih Teknologi Pendidikan”. Hal tersebut membuat peserta didik memperoleh bahan ajar lebih mudah serta membuat mereka lebih mandiri dalam mengakses pembelajaran. Pembelajaran digital pun memungkinkan guru tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka langsung dengan peserta didik. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang telah banyak dikembangkan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Salah satu contoh bentuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah dalam bentuk model pembelajaran gamifikasi. Model pembelajaran gamifikasi merupakan model pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Program kerja oleh kelompok mahasiswa KKN Universitas Pendidikan Indonesia 2023, yaitu *Fun and Meaningful Learning* yang dirancang untuk mengenalkan dan menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan untuk para peserta didik melalui model pembelajaran gamifikasi. Program ini dilaksanakan di SDN 02 Balewangi Desa Balewangi, Kecamatan Cisarupan, Kabupaten Garut pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris.

METHODS

Metode yang digunakan disarankan untuk disertai dengan referensi. Modifikasi yang relevan harus dijelaskan. Prosedur dan analisis data harus ditekankan dalam literatur mengulas artikel. Tahapan dan analisis pengabdian harus dijelaskan secara rinci. Apabila ada, sampel dan teknik sampling dijelaskan secara rinci. Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik dengan tema umum “Membangun Eksistensi Desa Berbasis SDG's” dilaksanakan dari tanggal 26 Juli - 26 Agustus 2023 di Desa Balewangi yang terletak di Kecamatan Cisarupan, Kabupaten Garut.

Dalam merumuskan program kerja di Desa Balewangi dan penyusunan laporan akhir dilakukan beberapa teknik pengumpulan data. Kegiatan ini dilakukan melalui teknik pengamatan atau observasi dengan cara mengamati dan menelaah secara langsung keadaan desa dan masyarakat Balewangi, sehingga dapat merumuskan program kerja yang akan dilaksanakan dan menyiapkan segala kebutuhan terkait program tersebut.

Selain itu, teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara bersama perangkat desa, tokoh desa, pihak sekolah, dan warga desa Balewangi. Pihak-pihak tersebut memiliki informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam mempertimbangkan dalam merancang dan melaksanakan program kerja. Pengumpulan data sekunder melalui dokumen-dokumen secara daring juga dilakukan untuk mendapatkan data terbaru yang dapat digunakan untuk membantu penyusunan program kerja.

Selanjutnya dilakukan analisis data dan perumusan program kerja. Data yang telah diperoleh dan dilakukan analisis untuk merumuskan program kerja yang akan dilakukan. Dari segi bidang pendidikan, didapatkan data bahwa proses pembelajaran di sekolah masih sering hanya terbatas dengan metode ceramah dan pelajaran bahasa Inggris sudah dihapuskan di SDN 2 Balewangi. Oleh karena itu, mahasiswa KKN merancang program kerja bernama *Fun and Meaningful Learning* dimana program kerja ini dimaksudkan untuk dapat menjadi saran gambaran proses pembelajaran selain metode ceramah.

Setelah analisis data dan prumusan program kerja telah dilakukan. Langkah berikutnya adalah pelaksanaan program kerja. Dalam hal ini, program kerja *Fun and Meaningful Learning* dilaksanakan di SDN 2 Balewangi pada tanggal 8 Agustus 2023 dengan konsep proses pembelajaran dibantu dengan model pembelajaran gamifikasi.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil dan diskusi harus disajikan dalam bagian yang sama, jelas dan singkat. Diskusi bagian harus mengandung manfaat pengabdian hasil, bukan bagian hasil yang berulang. Tabel atau grafik harus menyajikan data yang orisinal disertai dengan sumber. Hasil data analisis harus dapat diandalkan dalam menjawab pengabdian masalah. Rujukan yang terdapat dalam pembahasan tidak boleh mengulangi rujukan dalam pendahuluan maupun kajian literatur. Perbandingan dengan temuan pengabdian sebelumnya harus dimasukkan.

Implementasi Program Fun and Meaningful Learning

Program *Fun and Meaningful Learning* dengan model pembelajaran gamifikasi diimplementasikan oleh mahasiswa KKN UPI di SDN 02 Balewangi sebagai pendidik kepada peserta didik kelas 1 dan 4 SDN 2 Balewangi dalam mata pelajaran matematika dan bahasa inggris.

Secara umum, konsep gamifikasi dalam pembelajaran dapat diterapkan dengan langkah-langkah berikut (Jusuf, 2016) yakni: 1) Kenali tujuan pembelajaran; 2) Tentukan ide besarnya; 3) Buat skenario permainan; 4) Buat desain aktivitas pembelajaran; 5) Bangun kelompok-kelompok; 6) Terapkan dinamika permainan

Secara lebih lanjut, berikut penjelasan langkah-langkah yang dilakukan dalam program *Fun and Meaningful Learning* dengan konsep gamifikasi, yaitu:

1. Kenali tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu elemen dasar dan terpenting dalam menentukan langkah yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran digunakan untuk menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar (Nurdianti, *et al.*, 2023). Pada program kerja *Fun and Meaningful Learning*, secara umum tujuan pembelajaran dari mata pelajaran matematika menggunakan bahasa Inggris terkhusus pada materi operasi bilangan bulat pada kelas 4 dan mata pelajaran bahasa Inggris pada materi hewan pada kelas 1 adalah untuk mengenalkan bahasa inggris yang merupakan bahasa internasional dengan pendekatan pelajaran yang mereka pelajari dan sering temui dan model pembelajaran gamifikasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Tentukan ide besarnya

Pada mata pelajaran matematika disepakati materi yang akan diajarkan adalah materi operasi bilangan bulat pada kelas 4 menggunakan model pembelajaran gamifikasi dan media pembelajaran berupa PowerPoint (PPT) interaktif dan permainan mencari kata secara berkelompok. Sedangkan pada mata pelajaran bahasa inggris disepakati materi yang akan diajarkan adalah materi hewan pada kelas 1 menggunakan model pembelajaran gamifikasi dan media pembelajaran berupa PPT interaktif dan gambar hewan-hewan yang dicetak.

3. Buat skenario permainan

Skenario permainan yang dilakukan pada mata pelajaran matematika, yaitu menggunakan PPT interaktif kemudian dilanjutkan dengan permainan Word Search Lab yang merupakan permainan mencari kata bahasa inggris dari jawaban soal matematika yang telah dipecahkan. Peserta didik akan diminta pendidik berdiskusi secara kelompok kecil untuk menjawab soal dan menemukan jawabannya di kertas Word Search Lab". Bagi kelompok yang sudah selesai menjawab akan maju ke depan untuk diperiksa hasil pekerjaan kelompoknya.

Skenario permainan yang dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu menggunakan gambar-gambar hewan yang telah dicetak. Dimana gambar-gambar tersebut akan menjadi media interaktif peserta didik dalam

mengingat nama-nama hewan dalam bahasa Inggris. Dalam pelaksanaannya, peserta didik akan mendapat penjelasan terlebih dahulu nama-nama hewan dalam bahasa Inggris. Kemudian, peserta didik akan diminta pendidik berdiskusi secara kelompok kecil untuk menjawab nama hewan dalam bahasa Inggris yang ditunjukkan. Bagi peserta didik perwakilan dari kelompok yang bisa menjawab akan maju ke depan untuk menempelkan gambar hewan tersebut.

4. Buat desain aktivitas pembelajaran

Pada mata pelajaran Matematika desain aktivitas pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Peserta didik bersiap diri mendengarkan arahan pendidik untuk membuka kelas dengan menyanyikan lagu sebagai ice breaking awalan.
- 2) Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran
- 3) Peserta didik menyimak penjelasan pendidik mengenai tujuan pembelajaran hari ini
- 4) Peserta didik menyimak motivasi yang diberikan oleh pendidik.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan pendidik mengenai operasi bilangan bulat yang diberikan oleh pendidik melalui media PPT interaktif.
- 2) Peserta didik secara aktif menjawab latihan soal yang diberikan pendidik di depan kelas melalui fitur interaktif PPT interaktif.
- 3) Peserta didik duduk secara berkelompok sesuai arahan pendidik.
- 4) Peserta didik menjawab 15 soal operasi bilangan bulat yang meliputi penjumlahan, pengurangan, dan perkalian secara berkelompok.
- 5) Peserta didik menemukan jawaban soal pada kertas Word Search Lab yang berisi huruf acak baik secara vertikal, horizontal maupun diagonal.
- 6) Peserta didik yang telah selesai menjawab soal memberitahukan ke pendidik untuk diperiksa.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Peserta didik mendiskusikan jawaban soal dalam kelompok besar dengan bantuan arahan pendidik.
- 2) Peserta didik mendapatkan konfirmasi terkait jawaban soal yang keliru dari pendidik.
- 3) Peserta didik membaca doa untuk menutup pembelajaran.

Pada mata pelajaran Bahasa Inggris desain aktivitas pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Peserta didik bersiap diri mendengarkan arahan pendidik untuk membuka kelas dengan menyanyikan lagu sebagai ice breaking awalan.
- 2) Peserta didik berdoa sebelum melakukan pembelajaran
- 3) Peserta didik menyimak penjelasan pendidik mengenai tujuan pembelajaran hari ini
- 4) Peserta didik menyimak motivasi yang diberikan oleh pendidik.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan pendidik mengenai nama hewan dalam bahasa Inggris yang diberikan oleh pendidik melalui media PPT interaktif.
- 2) Peserta didik berdiskusi bersama dalam satu baris tempat duduk sebagai kelompok kecil dalam menjawab nama hewan dalam bahasa Inggris dari gambar hewan yang ditunjukkan.
- 3) Peserta didik menjawab nama hewan dalam bahasa Inggris dari gambar hewan yang ditunjukkan dengan maju ke depan kelas sambil menempelkan gambar hewan ke papan tulis.
- 4) Peserta didik mengikuti arahan pendidik dalam menyebutkan nama hewan tersebut dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

c. Kegiatan Penutup

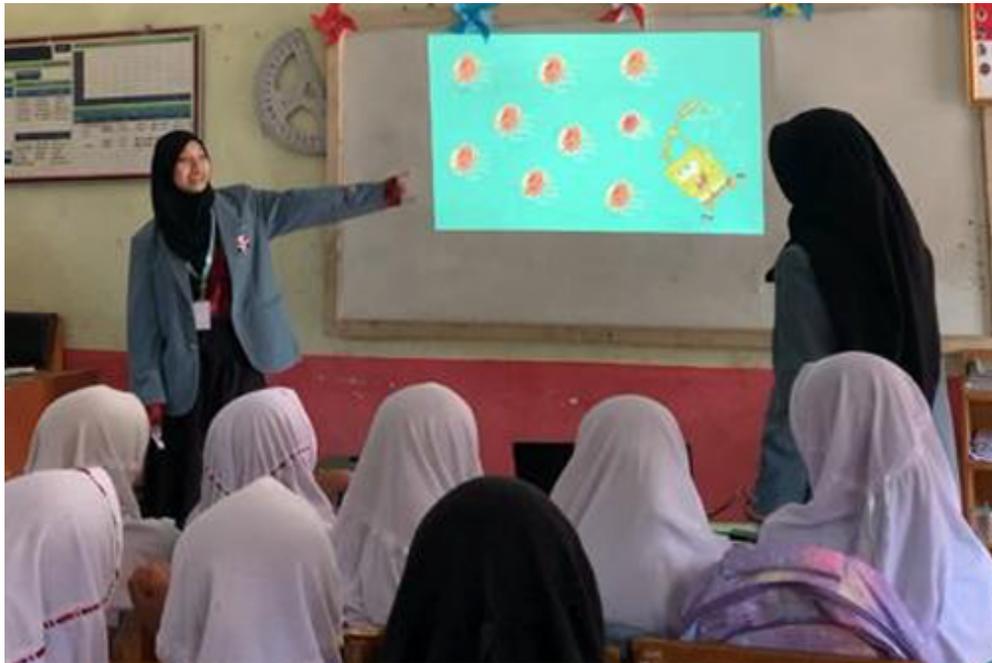
- 1) Peserta didik mengulang bersama dalam kelompok besar untuk mengingat nama hewan dalam bahasa Inggris dengan bantuan arahan pendidik
- 2) Peserta didik membaca doa untuk menutup pembelajaran.

5. Bangun kelompok-kelompok

Dalam melaksanakan permainan yang sudah dirancang sebelumnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memberikan kesempatan peserta didik melakukan eksplorasi sendiri dan saling berkompetisi dengan temannya. Kelompok kecil tersebut dibagi dengan cara berhitung sesuai urutan tempat duduk agar adil sehingga terbentuk beberapa kelompok dengan anggota acak.

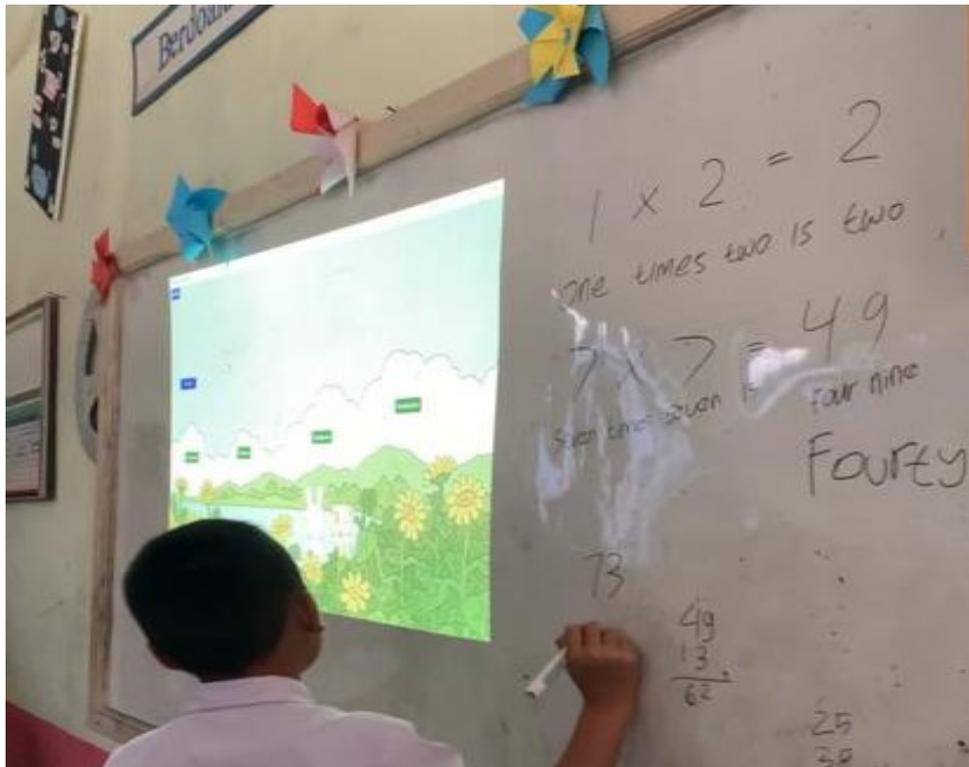
6. Terapkan dinamika permainan

Permainan kelompok yang diterapkan ke dalam mata pelajaran Matematika bernama Word Search Labs. Setiap kelompok diberikan selembar kertas yang berisi huruf acak dan beberapa bilangan dalam Bahasa Inggris di bagian bawah kertas. Mahasiswa KKN UPI menuliskan soal Matematika pada whiteboard dan harus peserta didik selesaikan. Setelah menyelesaikan soal tersebut, peserta didik harus mencari istilah Bahasa Inggris dari hasil perhitungan tersebut dalam kumpulan huruf acak yang disediakan, baik secara horizontal, vertikal, maupun diagonal. **Gambar 1** dan **Gambar 2** memperlihatkan proses pembelajaran Matematika.



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media PPT interaktif

Sumber: Dokumentasi Penulis 2023



Gambar 2. Peserta didik menjawab soal yang berada di PPT interaktif
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Setiap kelompok memiliki seorang penanggung jawab dari tim KKN yang bertugas untuk mengawasi keberlangsungan diskusi sehingga dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan rencana awal. Para peserta didik terlihat sangat antusias dalam menyelesaikan permainan. Beberapa kelompok sudah bisa membagi tugas tiap anggotanya dengan jelas. Sistem pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan metode gamifikasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik ikut mengambil bagian dalam kelompok, mereka akan belajar untuk bekerja sama dan menghargai setiap pendapat yang disampaikan anggotanya (Srimuliyani, 2023; Winatha & Ariningsih, 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran ini, satu kelompok yang berhasil menjawab semua pertanyaan dengan cepat dan tepat mendapatkan hadiah. Di samping itu, kelompok lain juga tetap mendapatkan hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi untuk kerja keras mereka dalam mengerjakan soal. Melalui sistem *rewarding* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sazidah, *et al.*, 2023)

Sedangkan permainan kelompok yang diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan kartu bergambar. Kartu bergambar ini berisikan gambar-gambar hewan. pendidik menunjukkan sebuah kartu bergambar hewan dan menyebutkan nama hewan tersebut dalam Bahasa Inggris. Kemudian, peserta didik diarahkan untuk menebak setiap kartu gambar yang ditunjukkan oleh pendidik dan menyebutkan nama hewan tersebut dalam Bahasa Inggris. pendidik menunjuk salah satu peserta didik untuk menebak soal kartu bergambar yang ditunjukkan. **Gambar 3** dan **Gambar 4** memperlihatkan proses pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 3. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik yang disajikan melalui media PPT interaktif
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023



Gambar 4. Pendidik membantu peserta didik dalam mengingat nama hewan dalam bahasa Inggris dari gambar yang ditempelkan peserta didik.
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Kelebihan dan Kekurangan Program *Fun and Meaningful Learning*

Penggunaan konsep gamifikasi sebagai model pembelajaran dalam program *Fun and Meaningful Learning* menghasilkan cukup banyak kelebihan dan kekurangan.

Beberapa kelebihan yang dirasakan selama pelaksanaan program *Fun and Meaningful Learning*, antara lain: 1) Pembelajaran terasa tidak monoton dan lebih menyenangkan; 2) Peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif di dalam kelas; 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik tanpa merasa terbebani; 4) Melatih kekompakan kelompok dan jiwa kompetitif dengan kelompok lain; 5) Pemberian apresiasi kepada peserta didik yang menyelesaikan aktivitas belajarnya.

Di samping kelebihan, adapun kekurangan yang dirasakan selama pelaksanaan program *Fun and Meaningful Learning*, di antaranya: 1) Terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran; 2) Kurangnya bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran; 3) Suasana kelas menjadi tidak kondusif.

Hasil Program *Fun and Meaningful Learning*

Program *Fun and Meaningful Learning* membawa dampak baik yang signifikan terlihat dari adanya perubahan dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif yang ditunjukkan peserta didik setelah mengikuti program *Fun and Meaningful Learning*. Dari segi kognitif atau pengetahuan, permainan yang telah dilaksanakan menuntut peserta didik untuk mengingat dan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah. Selain itu, peserta didik pun diajak untuk berdiskusi dengan anggota kelompok dengan bertukar pikiran, gagasan, dan ide. Adapun dari aspek psikomotor atau perilaku, peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal secepat dan setepat mungkin sehingga dapat dilihat kemampuan peserta didik tersebut dalam memecahkan masalah. Kemudian, dari segi afektif atau sikap, dapat dilihat dari respon peserta didik ketika mengikuti permainan dan memecahkan masalah. Peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti setiap arahan yang diberikan pendidik untuk mengikuti permainan. Dari tercapainya aspek-aspek tersebut, maka dapat dikatakan bahwa Program *Fun and Meaningful Learning* melalui model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dari segi pengetahuan, perilaku, dan sikap yang ditunjukkan secara langsung saat pembelajaran berlangsung. Disisi lain, adanya model gamifikasi dalam program *Fun and Meaningful Learning* ini dapat menjadi salah satu solusi metode pembelajaran dengan teknologi ramah anak (Tiwa, 2020). Pembelajaran yang merujuk pada *fun and meaningful* ini mendorong peserta didik untuk memberikan *feedback* kepada guru sehingga terjadi proses timbal balik selama proses pembelajaran berlangsung (Koskinen & Pitkäniemi, 2022). Selain itu pembelajaran dengan metode *fun and meaningful* juga dapat meningkatkan pengalaman peserta didik serta partisipasi mereka pada proses pembelajaran (Hsbollah & Hassan, 2022).

CONCLUSION

Mahasiswa UPI berhasil menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Balewangi dengan beberapa program kerja, salah satunya adalah program yang bergerak dalam bidang pendidikan dengan nama *Fun and Meaningful Learning*. Model pembelajaran gamifikasi dipilih karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna dengan adanya elemen permainan.

Penerapan model pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Matematika dan Bahasa Inggris di SDN 02 Balewangi memiliki cukup banyak kelebihan dan kekurangan. Salah satu kelebihan yang sangat terasa adalah peserta didik menjadi lebih aktif dan pembelajaran terasa menyenangkan. Namun, suasana kelas terkadang menjadi tidak kondusif. Di samping kekurangannya, model pembelajaran gamifikasi memberikan banyak dampak baik bagi peserta didik dalam beberapa aspek, antara lain aspek kognitif, psikomotor, dan afektif.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa artikel ini bebas dari tindakan plagiarisme dan tidak ada konflik kepentingan dalam penulisan dan publikasi artikel ini.

REFERENCES

Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.

- Hsbollah, H. M., & Hassan, H. (2022). Creating meaningful learning experiences with active, fun, and technology elements in the problem-based learning approach and its implications. *Malaysian Journal of Learning and Instruction (MJLI)*, 19(1), 147-181.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Koskinen, R., & Pitkäniemi, H. (2022). Meaningful learning in mathematics: A research synthesis of teaching approaches. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 17(2), 1-10.
- Laia, B. (2022). Sosialisasi dampak kegiatan kuliah kerja nyata di desa (studi: Desa Sirofi). *Haga: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 74-84.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1), 33-47.
- Nurdianti, I., Rahma, C. P., Daulay, L. M. Y., Sari, F. Y., Nurani, T., & Setiawan, B. (2023). Penyusunan silabus serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta pengaplikasian dasar mengajar dalam pembelajaran PKN SD. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3082-3091.
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak negatif perkembangan teknologi informatika dan komunikasi dan cara antisifasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1), 17-28.
- Sazidah, M., Hanifah, R. M., Haliza, R. V., & Marini, A. (2023). Pemberian reward dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 829-838.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Tiwa, T. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jambura Elementary Education Journal*, 1(2), 91-99.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265-274.