

Peran Program “*Fun and Meaningful Learning*” oleh Mahasiswa KKN UPI dalam Pembelajaran dengan Model Gamifikasi di SDN 02 Balewangi

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

¹Program Studi Teknologi Pendidikan¹, Fakultas Ilmu Pengetahuan, Universitas Pendidikan Indonesia

²Program Studi Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia

³Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia

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

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 SDG's 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; pengabdian; SDG's; pendidikan

ABSTRACT

Education is a very important area in social life. As time goes by, technology and science are also increasingly developing. The community service program carried out by UPI students in the form of Real Work Lectures (KKN) with SDG's topic especially related to the education sector in Balewangi Village which is contained in this article aims to implement 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 in solving problems. In implementing the 'Fun and Meaningful Learning' program with a gamification learning model, students showed quite high enthusiasm when the learning process was carried out.

Keywords: Dedication; Gamification; Learning Model; SDG's, Education

INTRODUCTION

Literasi 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 PT 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*). 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 Cisurupan, Desa Balewangi.

Desa Balewangi merupakan salah satu pusat kecamatan yang berbatasan langsung dengan Desa Cisurupan, 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 UU No 20 Tahun 2003, 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 permasalahan 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 (Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, 2004). 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*" 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.

METODE

This 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.

Pengumpulan Data

Dalam merumuskan program kerja di Desa Balewangi dan penyusunan laporan akhir

dilakukan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain:

Pengamatan (Observasi)

Teknik pengumpulan data dengan pengamatan (observasi) dilakukan 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.

Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan 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.

Internet Surfing

Teknik pengumpulan data *Internet Surfing* dilakukan untuk mendapatkan data terbaru yang dapat digunakan untuk membantu penyusunan program kerja.

Analisis Data dan Merumuskan Program Kerja

Data yang telah diperoleh dan dilakukan analisis untuk merumuskan program kerja yang ingin 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.

Pelaksanaan

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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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, menurut Jusuf (2016) konsep gamifikasi dalam pembelajaran dapat diterapkan dengan langkah-langkah berikut.

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:

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 (Tri Hapsari, 2010). 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.

Tentukan ide besarnya

Matematika

Pada mata pelajaran matematika menggunakan bahasa Inggris disepakati materi yang akan diajarkan adalah materi operasi bilangan bulat pada kelas 4 menggunakan model pembelajaran gamifikasi dan media pembelajaran berupa PPT interaktif dan permainan mencari kata secara berkelompok.

Bahasa Inggris

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.

Buat skenario permainan

Matematika

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.

Bahasa Inggris

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.

Buat desain aktivitas pembelajaran Matematika

Berikut adalah desain aktivitas pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran matematika:

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.

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.

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.

Bahasa Inggris

Berikut adalah desain aktivitas pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Inggris:

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.

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.

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.

Bangun kelompok-kelompok

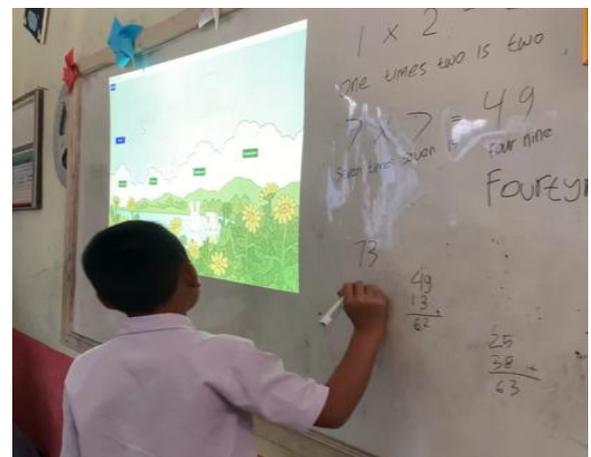
Dalam melaksanakan permainan yang sudah dirancang sebelumnya, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memberikan kesempatan peserta didik melakukan eksplorasi sendiri dan saling berkompetisi dengan temannya. Kelompok kecil tersebut dibagi dengan cara berhitung sesuai urutan tempat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

Terapkan dinamika permainan Matematika

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. Pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media PPT interaktif.



Gambar 2. Peserta didik menjawab soal yang berada di PPT interaktif

Setiap kelompok memiliki seorang penanggung jawab dari Mahasiswa KKN 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. 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.

Bahasa Inggris

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. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik yang disajikan melalui media PPT interaktif



Gambar 4. Pendidik membantu peserta didik dalam mengingat nama hewan dalam bahasa Inggris dari gambar yang ditempelkan peserta didik

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.

Kelebihan

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.

Kekurangan

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.

SIMPULAN

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.

REFERENCE

- Budiman, Haris. 2017. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8(1):31. doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095
- 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.
- Lestari, Sudarsri. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi." *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2(2):94-100. doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M. Sc. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. 2nd ed. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Ratnaya, I. G. (2011). Dampak negatif perkembangan teknologi informatika dan komunikasi dan cara antisifasinya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1).
- Utami, T. H. (2010). Indikator dan tujuan pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA yang diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/281288294_INDIKATOR_DAN_TUJUAN_PEMBELAJARAN_DALAM_RENCANA_PELAKSANAAN_PEMBELAJARAN*.