

Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menyenangkan dan Efektif



Sebagian besar guru di Indonesia masih menggunakan metode ceramah sebagai metode utama dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode ceramah secara terus menerus dalam proses pembelajaran kurang tepat karena dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa. Di era digital seperti sekarang, proses belajar di sekolah tidak lagi hanya mengandalkan papan tulis dan buku teks. Inovasi media pembelajaran terus berkembang demi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Fungsi media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan proses belajarnya. Oleh karena itu mengajar dengan media pembelajaran dipandang lebih efektif dan efisien. Salah satunya media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa KKN-T Desa Jayabakti, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

Menurut hasil observasi yang sudah dilakukan, SDN Pasirreungit belum menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk proses pembelajaran siswa. Oleh sebab itu, para mahasiswa KKN-T mempunyai peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran yang dibuat berjumlah dua, dengan mata pelajaran IPAS dan Seni Budaya. Media pembelajaran yang dibuat adalah; ular tangga, dan kartu kuartet. Masing-masing memiliki manfaat dan tujuan yang berbeda-beda.

Siapa yang tak kenal dengan ular tangga? Permainan klasik ini dimainkan dari generasi ke generasi. Tetapi permainan ular tangga ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Mahasiswa KKN-T Jayabakti memodifikasi permainan ular tangga

menjadi alat bantu belajar yang menarik. Modifikasi dilakukan dengan cara mengganti kotak pada permainan menjadi soal, tantangan, atau informasi sesuai materi pembelajaran. Mahasiswa KKN-T mengenalkan media pembelajaran berbasis ular tangga dengan materi ekosistem, yang ada di kelas V.

Selain ular tangga, mahasiswa KKN-T juga membuat kartu kuartet untuk pembelajaran Seni Budaya. Media pembelajaran berbasis kartu kuartet dibuat untuk mempermudah siswa mengenal kebudayaan Indonesia terkait makanan daerah, baju daerah, alat musik, rumah adat, dan tarian daerah.



Pengenalan dan penyerahan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dan kartu kuartet yang dilakukan di SDN Pasirreungit Desa Jayabakti pada Hari Senin 28 Juli 2025, lebih tepatnya dilakukan di kelas VB. Selama pengenalan media pembelajaran yang dilakukan di kelas, sangat terasa antusias siswa saat pemaparan media pembelajaran tersebut. Dampaknya

sangat terasa, terutama dalam hal meningkatkan semangat belajar siswa. Mereka lebih antusias, berani mencoba, dan tidak mudah menyerah saat menghadapi soal atau tugas. Bahkan, media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu siswa memahami materi lebih baik karena mereka belajar melalui pengalaman dan eksplorasi langsung. Selain dampak yang diterima oleh siswa, ada pula dampak yang akan dirasakan oleh guru. Guru akan lebih terbantu dalam proses pembelajaran di kelas.



Penyerahan diterima oleh kepala sekolah dan guru-guru. Respon dari warga sekolah akan hal ini sangat baik. Dari awal Pak Rudi Prihatna, S.Pd., M.M.Pd selaku kepala sekolah SDN Pasirreungit mendukung program kerja ini dengan baik. Harapan kedepannya dengan adanya media pembelajaran sederhana ini dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

KKN-T Desa Jayabakti, Kec. Cidahu, Kab. Sukabumi