

Gamifikasi Sebagai Inovasi Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru SD Negeri 3 Panji Anom

Luh Gd Rahayu Budiarta

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: rahayu.budiarta@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Dalam era teknologi modern, memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran adalah hal penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan guru sekolah dasar khususnya di SD Negeri 3 Panji Anom, pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan teknologi gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mereka. Gamifikasi sebagai alat yang efektif untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Metode pelatihan ini membantu guru bekerja sama, mengajar mereka untuk membuat tugas pembelajaran Gamifikasi, dan berbagi praktik terbaik. Metode pendampingan digunakan, dan instrumen yang digunakan adalah angket. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik dalam membuat media pembelajaran menggunakan Gamifikasi setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan yang tepat.

Kata kunci: gamifikasi, pembelajaran, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

In the era of modern technology, incorporating technology into the learning process is crucial for enhancing the quality of education. The aim of this community service activity is to provide elementary school teachers, particularly at SD Negeri 3 Panji Anom, with a better understanding of how to use gamification technology to improve their students' learning outcomes. Gamification allows teachers to provide engaging, interactive, and relevant lesson evaluations for their students. Gamification serves as an effective tool to improve the learning process and enhance student outcomes, as well as to increase student engagement and motivation. This training method assists teachers in collaborating, teaching them how to create gamification learning tasks, and sharing best practices. A mentoring method is employed, and the instrument used is a questionnaire. The results of this activity indicate that after receiving appropriate training and mentoring, teachers have gained better knowledge and skills in creating learning media using gamification.

Keywords: gamification, learning, elementary school students

PENDAHULUAN

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 di mana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia (Kemenristekdikti, 2018). Era globalisasi ini, telah memberikan dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk tuntutan dalam penyelenggaraan pendidikan. Menurut Zubaidah (2017) dalam era informasi dan globalisasi seperti saat ini, literasi memegang peranan yang sangat penting. Literasi dasar dalam bentuk kemampuan membaca dan menulis merupakan fondasi utama untuk memahami literasi lain dan merupakan bekal hidup di era abad 21 ini. Menurut Wijaya, Sudjimat, Nyoto, & Malang (2016), salah satu tantangan nyata tersebut adalah bahwa pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumberdaya manusia yang memiliki kompetensi utuh, yang dikenal dengan kompetensi abad ke-21.

Trilling dan Fadel (2009: 45-84) menyatakan bahwa ada tiga keterampilan utama dalam kerangka pendidikan abad 21, yaitu (1) *career and life skills*, yang diindikasikan oleh beberapa indikator yaitu fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan dapat mengatur diri sendiri, interaksi sosial dan antar-budaya, produktivitas dan akuntabilitas, kepemimpinan dan tanggungjawab, (2) *digital, technology, media and literacy skills*, yang menyangkut keterampilan untuk menggunakan teknologi, media dan keterampilan literasi, (3) *learning and innovation skills* yang menyangkut 4 C, yaitu *collaboration, competition, creativity* dan *critical thinking*. Sehingga munculah paradigma baru yang mengatakan pembelajaran diharapkan mampu mengarah pada ranah meaningful learning serta mengedepankan deep learning yang dimana kita tidak hanya belajar untuk sekedar ‘tahu’, tetapi sampai meyakini makna dari apa yang perlu ‘diketahui’ tersebut.

Pemahaman literasi yang memadai memungkinkan siswa untuk melaksanakan keterampilan abad 21 yaitu berkolaborasi dengan siswa lain dari daerah atau negara lain, berkompetisi, berkreaitivitas dan juga mengembangkan pola pikir tingkat tinggi. Literasi Bahasa Inggris yang memadai merupakan investasi awal agar keterampilan abad 21 lainnya bisa berkembang dengan baik, dan merupakan modal penting dalam pengembangan generasi emas. Pada era modern saat ini, istilah ‘digital native’ mungkin sudah tidak asing lagi di telinga kita. Teknologi saat ini tidak bisa dipandang sebagai sesuatu yang terpisah, melainkan bagian dari

hidup anak pada era ini (Sari, K. B. P., dkk, 2020) Peralatan digital, seperti smartphone, tidak lagi dapat dipisahkan dari beragam kegiatan anak sehari-hari.

Untuk itu didalam proses pembelajaran bahasa Inggris Abad 21, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau yang biasa dikenal dengan istilah ICT, yang dimana internet sangat penting karena peserta didik dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas di sekolah, sehingga melatih kemandirian siswa dalam mencari kebutuhan informasi serta meningkatkan kreativitas siswa dalam mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang dapat dijadikan sumber pembelajaran.

Namun kenyataannya, pengajaran bahasa Inggris di sekolah masih menggunakan cara konvensional. Masih saja ada guru yang mengajar Bahasa Inggris hanya dengan mengandalkan buku teks tanpa diperbantukan dengan media lainnya. Hal itu tentu saja akan membuat anak-anak merasa bosan, karena komunikasi hanya terjadi dari guru ke siswa, dan juga proses pembelajaran adalah teacher center. Padahal di era ini, anak-anak milenial akan lebih cepat menyerap informasi jika kita bisa mengemas pembelajaran dengan cara kreatif dan inovatif (Nitiasih, P. K., dkk, 2022). Oleh sebab itu perlu adanya sebuah inovasi baru mengembangkan model pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan era revolusi industri ini yaitu dengan pemanfaatan teknologi.

Menurut Lee & Hammer (2016) derasny arus globlalisasi menyebabkan perkembangan teknologi ICT telah berdampak terhadap perkembangan industri games, yang membuat para pendidik semakin kreatif dalam mendesain proses pembelajarannya. Hal itu disambut baik mengingat melibatkan permainan digital kedalam proses pembelajaran membuat suasana menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar (Sari et al., 2015).

Di Indonesia khususnya, belum banyak yang melakukan pengembangan media permainan digital ke dalam proses pembelajaran. Padahal permainan digital, jika digunakan dengan baik akan memberikan pembelajaran yang kontekstual dalam pembelajaran bahasa dan memberikan tantangan serta kompetisi yang melibatkan siswa dalam belajar mandiri (Mahayanti, 2018).

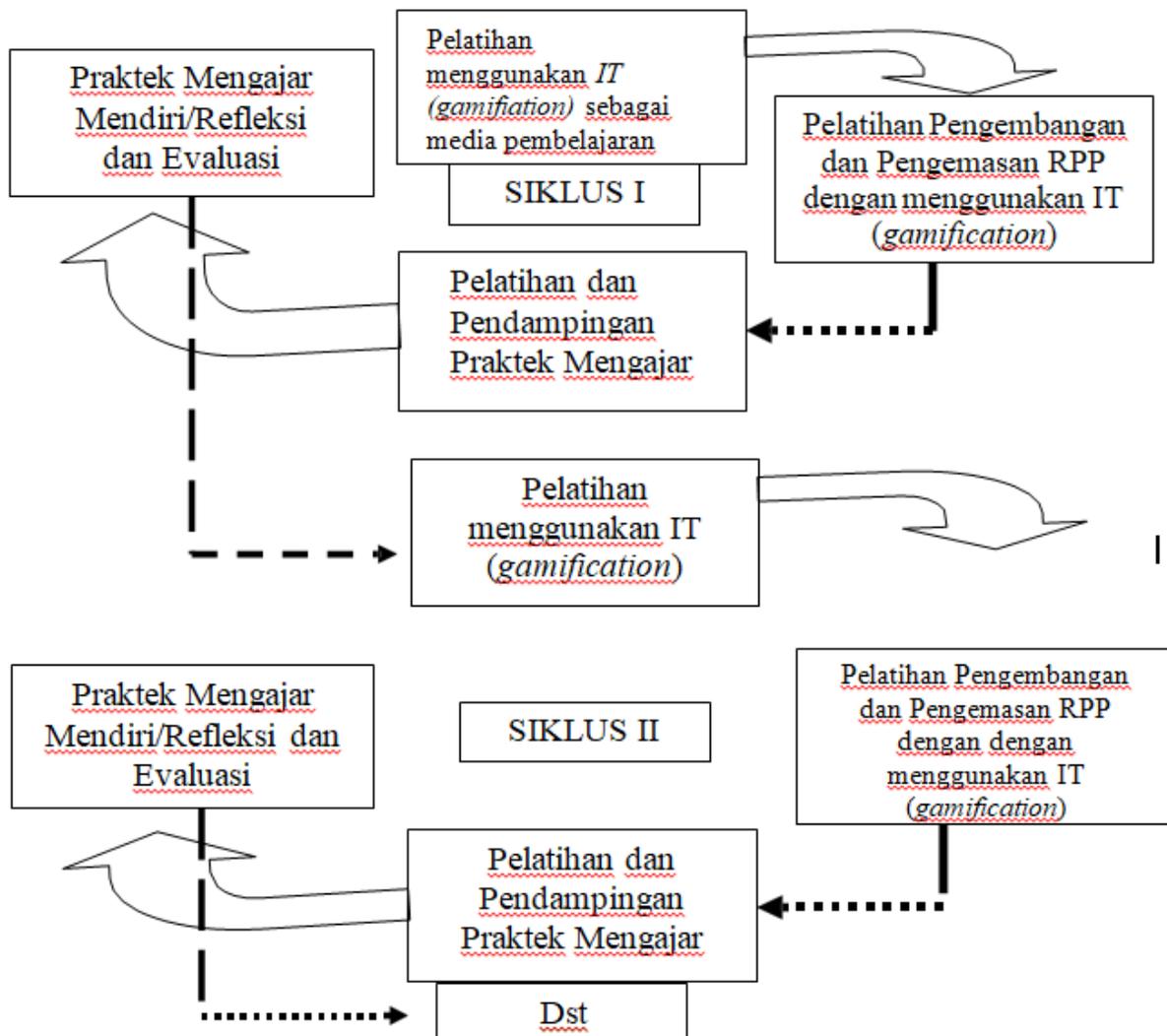
Salah satu yang sedang trend saat ini adalah pembelajaran dengan metode gamifikasi. Menurut Kristiadi & Mustofa (2017) gamifikasi adalah penggunaan unsur-unsur desain game (permainan) pada konteks non-permainan. Gamifikasi memberikan manfaat yang positif dalam

bidang pendidikan yaitu peningkatan motivasi dan keterlibatan (peran aktif) peserta dalam aktivitas pembelajaran yang digamifikasi (Hamari & Sarsa, 2014). Gamifikasi menerapkan konsep desain game terhadap materi pembelajaran sehingga karakteristik model pembelajaran ini yaitu adanya tantangan, penghargaan, kompetisi serta mencakup kompetensi 4C yang dibutuhkan di era revolusi 4.0 ini (Purnawan, Nyoman A., et al, 2022). Selain itu penggunaan game tidak hanya merujuk ke dunia fiktif, tetapi bisa juga dibuat sesuai dengan kontekstual materi yang diajarkan.

Khusus di Kabupaten Buleleng, salah satu kabupaten di Bali Utara yang mendapat julukan kota pendidikan, masih dijumpai keterbatasan media pembelajaran yang segayut dengan tuntutan era distrupsi saat ini. Penggunaan gamifikasi masih sangat terbatas dalam memfasilitasi siswa dalam belajar. Padahal Mahayanti, Suprianti, dan Utami (2018) telah menemukan bahwa 96% siswa di salah satu SD terkemuka telah memiliki gadget mereka sendiri dan telah aktif menggunakannya untuk bermain permainan digital, namun permainan tersebut belumlah memuat konten pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Melihat potensi tersebut, guru sebenarnya sangat menyambut positif pelatihan permainan digital yang dapat membantu siswa belajar bahasa Inggris dengan mudah dan menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Gamifikasi sebagai Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Guru SD Negeri 3 Panji Anom ini akan dilakukan dengan adaptasi dari siklus penelitian tindakan kelas. Adapun desain pelaksanaan tiap siklusnya dapat digambarkan pada Bagan 1. Berdasarkan siklus pada Bagan 1, pelaksanaan iptek bagi masyarakat ini akan dimulai dari: (1) Pelatihan tentang cara menggunakan IT (*gamification*), (2) Pelatihan pengembangan dan pengemasan RPP dengan menggunakan IT (*gamification*), sebagai media pembelajaran, (3) pelatihan dan pendampingan praktek mengajar dengan menggunakan IT (*gamification*), dan (4) praktek mengajar mandiri/refleksi dan evaluasi. Demikian seterusnya sampai para guru memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan IT (*gamification*).



Bagan 1. Siklus Pelaksanaan (IbM)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 8 bulan yang terbagi dalam tiga tahapan yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan, dilakukan pemilihan lokasi kegiatan yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Panji Anom. Sekolah ini dipilih sebagai tempat pelatihan karena ini merupakan sekolah inti dan juga tempatnya yang strategis.. Khayalak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru sekolah dasar di SD Negeri 3 Panji Anom. Jenis kegiatan berupa pelatihan *Gamification* sebagai Media Pembelajaran Berbasis IT. Pada tahap ini juga proses menyiapkan

administrasi yang dibutuhkan seperti penyusunan instrument, kusioner serta pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman guru mengenai kemampuan mereka menggunakan teknologi gamifikasi. Kemudian pada tahap pelaksanaan berupa penyajian materi mengenai gamifikasi apa saja yang bisa digunakan dalam memberikan materi kepada siswa. Terlebih disituasi pandemi saat ini, yang dimana siswa belajar dari rumah, sehingga pemberian tugas dan materi melalui daring.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan media Gamifikasi ini dimulai dengan penyiapan administrasi yang diperlukan antara lain permohonan ijin melaksanakan pengabdian masyarakat, kordinasi dengan ketua gugus mengenai jadwal kegiatan pelatihan dan pendampingan, serta penyiapan materi dan instrument penilaian yang akan digunakan. Peserta pelatihan dan pendampingan ini adalah guru sekolah dasar di SD Negeri 3 Panji Anom sebanyak 15 orang. Selain kepakaran kedua narasumber yang akan terlibat dalam kegiatan ini, tim pelaksana yang berjumlah 3 orang juga memiliki kualifikasi akademik dan kepakaran yang sangat relevan untuk mengatasi masalah mitra. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 28 Juli 2020 dan selanjutnya dilakukan pendampingan kepada guru-guru. Di awal peserta melakukan registrasi.



Gambar 1. Registrasi Peserta

Peserta yang hadir berjumlah 15 orang, acara selanjutnya adalah pembukaan. Acara dihadiri oleh Korwil Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Sukasada, Putu Sukradati, M. Pd.



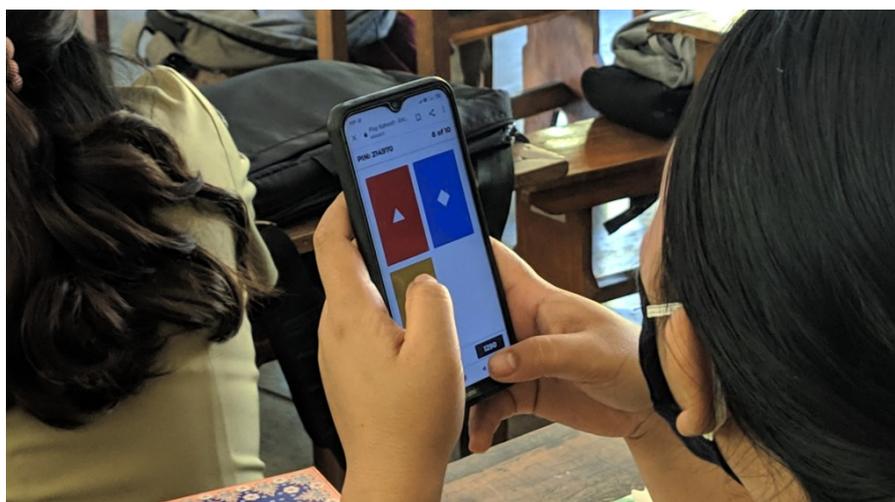
Gambar 2. Pembukaan oleh Bapak Korwil Didampingi Sekretaris dan Ketua Panitia

Acara selanjutnya adalah penyampaian materi tentang gamifikasi. Peserta diperkenalkan salah satu aplikasi gamifikasi bahasa Inggris tentang cerita rakyat. Aplikasi ini bisa diunduh secara offline melalui link yang diberikan. Dalam game pertualangan ini, para peserta diperkenalkan bagaimana caranya melatih kosakata kepada siswa dalam permainan yang tersedia.



Gambar 3. Penyampaian Materi Mengenai Gamifikasi Cerita Rakyat Bahasa Inggris

Acara selanjutnya adalah pengenalan media gamifikasi yang lain yang bisa digunakan oleh guru didalam memberikan evaluasi kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Namun, sebelum lanjut kemateri, para peserta diberikan test dengan media gamifikasi Kahoot untuk mengetahui kemampuan mereka mengenai teknologi. Pertanyaan akan muncul dilayar LCD dan peserta menjawab dengan memilih jawaban yang ada di Handphone maupun laptop mereka.



Gambar 4. Peserta Mengikuti Kuis Melalui Aplikasi Kahoot

Setelah pemberian kuis, acara selanjutnya adalah pemberian materi serta praktek secara langsung pembuatan kuis berbasis Kahoot dan Quizzizz. Guru terlihat sangat antusias didalam membuat soal melalui Kahoot maupun Quizzizz. Semua guru berusaha membuat pertanyaan sesuai dengan kelas yang mereka ajar.



Gambar 5. Penjelasan Mengenai Perbedaan Kahoot dan Quizzizz



Gambar 6. Peserta Latihan Membuat Kuis

Dari hasil kuis yang mereka buat, tampak para peserta sangat puas bisa menggunakan aplikasi tersebut. Mereka mengatakan senang diberikan kesempatan belajar untuk membuat pembelajaran secara online dengan membuat kuis kepada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Program Iptek Bagi Masyarakat (IbM) ini bertujuan untuk: (1) Memfasilitasi guru-guru Bahasa Inggris di Kecamatan Sukasada dalam meningkatkan pengembangan profesionalismenya terutama dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis IT yaitu dengan menggunakan Gamification dalam pembelajaran, (2) Untuk meningkatkan keterampilan Guru menggunakan IT (Gamification) dalam pembelajaran bahasa Inggris, (3) untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris pada era Revolusi Industri 4.0 yaitu dengan menggunakan media Gamification (4) untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa di SD Kecamatan Sukasada sehingga mampu menopang pengembangan pariwisata di kecamatan Sukasada.

Untuk mencapai tujuan program seperti yang dipaparkan diatas, akan digunakan beberapa metode pelatihan. (1) Untuk meningkatkan kemampuan guru-guru dalam merencanakan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan IT yaitu media Gamification akan diberikan pelatihan terprogram tentang pembuatan dan pengembangan RPP dengan menggunakan

media Gamification. (2) Untuk meningkatkan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran berbasis IT dan keterampilan Guru menggunakan Gamification dalam pembelajaran bahasa Inggris dilakukan dengan model pendampingan praktek mengajar oleh tim pakar Universitas Pendidikan Ganesha. Sebagai cara untuk memastikan para guru telah memiliki keterampilan yang memadai terkait implementasi tersebut, akan dilakukan dengan praktek mengajar mandiri yang diakhiri dengan refleksi dan evaluasi. Metode tersebut juga dipergunakan untuk melihat adanya peningkatan motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris dan peningkatan kualitas proses dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa di SD Kecamatan Sukasada.

Adapun secara keseluruhan kegiatan ini sudah berjalan lancar. Saran yang bisa diajukan adalah agar kegiatan ini bisa terus dilakukan setiap tahunnya, mengingat antusias para guru dalam mengikuti kegiatan ini sangat tinggi. Selain itu, pengabdian ini juga sangat baik dilakukan karena para guru disana haus akan pelatihan-pelatihan, yang sejauh ini pelatihan masih sangat minim dilakukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diberikan kepada Universitas Pendidikan Ganesha, berkat bantuan dana pengabdian yang bersumber dari DIPA Universitas, kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya terimakasih juga kami ucapkan kepada kepala sekolah SD Negeri 3 Panji Anom atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan di tempat ini. Tim pengabdian dan adik-adik mahasiswa yang telah membantu sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar. Terimakasih juga untuk semua pihak yang tidak dapat diucapkan satu persatu sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cameron, L. 2001. *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press. ISBN 0521 77439 3 Paperback. Retrieved on 7th May 2018 on <http://assets.cambridge.org/052177/3253/sample/0521773253ws.pdf>
- Eskelinen, S. (2012). *Applying Video Games in Language Learning and Teaching: The Learner Perspective: a Case Study*. Bachelor Thesis: University of Jyväskylä.
- Gee, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan

- Hamari, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work ? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Harmer, J. 2007. *The Practice of English Language Teaching*. Longman: London. Retrieved on 8th May, 2018 on <http://www.researchgate.net/publications/PublicPostFileLoader.html?id=53c8bdf6d4c1185f198b45b9&key=b79a1a24-bc57-440a-9c05-38287944ba81>.
- Jafarian, R.B. & Shoari, E. (2017). The Effect of Games on Irian Young EFL Learners' Vocabulary Learning. *European Journal of English Language and Literature Studies*. Vol 5, No.5, pp 12-24.
- Kemenristekdikti. (2018). Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0. Retrieved from <https://ristekdikti.go.id/siaran-pers/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/>
- Kristiadi, D., & Mustofa, K. (2017). Platform Gamifikasi untuk Perkuliahan. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 11(2), 131–142.
- Lee & Hammer. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- McKay, P. 2008. *Assessing Young Language Learner*. Cambridge University. Retrieved from: <http://efyou.persiangig.com/.s6SfVnZ6qf/teaching/Assessing%20Young%Language%Learners.pdf>
- Nitiasih, P. K., Permana, I. G. Y., & Budiarta, L. G. R. . (2022). Enhancing Students' Reading Comprehension with Gamification of Local Wisdom Stories during Emergency Online Learning. *Journal of Education Technology*, 6(3), 515–520. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.47289>
- Purnawan, Nyoman A., et al. "The Effect of Online Gamification Quiz Application on Vocabulary Mastery for Young English Learners." *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, 2022, pp. 33-43, doi:[10.17977/um031v9i12022p033](https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p033).
- Sari, B. W., Utami, E., Al, H., Sari, B. W., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2015). Penerapan Konsep Gamification pada Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 5(2), 155–166
- Sari, K. B. P., Nitiasih, P. K., & Budiarta, L. G. R. (2020). Gamification Based On Local Stories' Effect On Students' Learning Motivation. *International Journal of Language and Literature*, 4(2), 69–80. <https://doi.org/10.23887/ijll.v4i2.30291>