



UPAYA PENDAMPINGAN PROSES PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN TEKNIK *GAMLING* DALAM PEMBELAJARAN DARING BAGI SISWA SDN 4 SESETAN

I Gusti Ayu Vina Widiadnya Putri¹⁾, Ni Kadek Lily Antari²⁾

^{1,2}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: miss.vina@unmas.ac.id¹

ABSTRAK

Salah satu sektor yang terdampak pandemi covid saat ini adalah sektor pendidikan, pemerintah senantiasa mengubah sistem pembelajaran yang semulanya dilaksanakan di dalam kelas menjadi pembelajaran dengan sistem daring atau secara online. Hal ini tentunya tidak dapat diterima langsung oleh seluruh pelajar dan orang tua di Indonesia. Pembelajaran daring ini menyebabkan banyak pelajar yang tertekan dalam segi psikis maupun jasmaninya karena ketidaksiapan dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran ini. Pembelajaran daring menggunakan berbagai fitur aplikasi yang ada pada gawai dan juga teknologi lainnya secara online. Namun proses pembelajaran online ini tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan rencana. Melalui kegiatan pengabdian ini, beberapa permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat sasaran dengan pembelajaran online. Kurangnya pemahaman dari siswa dan orang tua siswa dalam pemakaian fitur-fitur aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran online. Selain itu, pembelajaran online menyebabkan kejenuhan pada siswa karena kurangnya interaksi dan pemberian materi dari sekolah yang kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut beberapa solusi dilaksanakn mengenai cara penggunaan fitur aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran online dan penggunaan fun learning.

Kata Kunci: Covid-19, Pembelajaran daring, fitur aplikasi.

PENDAHULUAN

Pada awalnya pemerintah menerapkan Kebijakan berupa Social Distancing atau pembatasan sosial yang dilakukan di Indonesia selama dua minggu. Pemerintah berharap dengan di lakukannya kebijakan Social Distancing tersebut dapat mengurangi penyebaran Virus Covid-19. Namun, ternyata kebijakan tersebut tidak dapat mengurangi penyebaran Covid-19. Hingga pada akhirnya pemerintah meliburkan berbagai tingkat jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi sampai batas waktu yang belum dapat ditentukan. Pemerintah melakukan berbagai cara agar Pendidikan bisa terus berjalan di era Pandemi ini, karena pendidikan merupakan aset yang sangat penting bagi sebuah bangsa demi kemajuan suatu negara.

Pemerintah akhirnya membuat kebijakan baru dengan cara menerapkan sistem pembelajaran dari rumah masing-masing yaitu daring (Pembelajaran dalam



jaringan) melalui berbagai platform mulai dari aplikasi zoom, google meet, e-learning, student dan media pembelajaran lainnya. Metode tersebut memanfaatkan jaringan online yang sudah pasti terhubung dengan internet dengan tetap berada di rumah masing-masing dan mengerjakan seluruh kegiatan pembelajaran melalui online.

Salah satu daerah yang terdampak yaitu Desa Sidakarya. Setelah dilakukannya observasi adalah mereka yang tinggal di sekitar rumah pengamat (Jalan Sidakarya No. 137, Banjar Sekar Kangin) dan memiliki masalah dalam pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya efektif. Masyarakat sasaran yaitu siswa Sekolah Dasar Negeri 4 Sasetan, belum terlalu mengerti dalam penggunaan gawai atau handphone, laptop, maupun komputer. Terlebih lagi proses pembelajaran daring yang harus diawasi oleh orang tua, dimana orang tua yang biasanya disebut gaptek (gagap teknologi) yang berarti kurang paham dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan analisis situasi di atas, persoalan prioritas yang dialami masyarakat sasaran dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat sasaran mengenai penggunaan teknologi dan media pembelajaran daring dengan benar.
2. Adanya kendala bagi masyarakat sasaran dalam proses pembelajaran yang kurang menarik atau monoton.

METODE

Program KPBC Universitas Mahasaraswati tahun 2022 ini mengupayakan pendampingan belajar bagi masyarakat sasaran yaitu siswa SD yang sedang melakukan proses pembelajaran daring. Maka dari itu, langkah-langkah atau tahapan yang akan dilalui dalam pelaksanaan program kerja yang diusulkan oleh pengabdian dapat dijabarkan sebagai berikut

1. Memberikan sosialisasi kepada orang tua siswa tentang beberapa aplikasi yang ada pada gawai atau *handphone* dan cara pengoperasiannya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring untuk siswa.
2. Memberikan pengetahuan dasar bahasa Inggris sesuai tingkat dari siswa dengan menggunakan aplikasi *game online learning* yang sudah ada.



3. Memberikan test setelah pemberian materi menggunakan fitur pada aplikasi *game online learning*.
4. Mengajak siswa untuk mencoba sendiri dalam penggunaan aplikasi tersebut bersama temannya.
5. Mengajak siswa untuk melakukan permainan sambil belajar dengan langkah-langkah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Solusi dalam bentuk program kerja yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra sesuai dengan prioritas permasalahan yakni sebagai berikut:

1. Dengan mengatasi permasalahan minimnya pengetahuan masyarakat sasaran mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring, diberikan sosialisasi tentang media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring. Solusi ini akan dilakukan dengan memberikan pengetahuan kepada masyarakat sasaran yaitu siswa Sekolah Dasar Negeri 4 Sesetan mengenai beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring. Mulai dari nama aplikasi dan cara penggunaannya.
2. Untuk mengatasi kejenuhan pada saat proses pembelajaran daring, ditawarkan untuk menggunakan teknik *gamling* (game online learning). Solusi ini akan dilakukan dengan memberikan pengetahuan kepada masyarakat sasaran yaitu siswa Sekolah Dasar dengan cara membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan memanfaatkan aplikasi game online learning. Siswa Sekolah Dasar dalam rentan umur mereka yang sangat ingin berpetualang dan bermain, pengabdian akan memberikan pembelajaran dengan permainan yang menyangkut dengan pembelajaran sekolah yang sedang berlangsung.



Tabel 1. Realisasi Pencapaian Program Kerja

| No | Jenis Program Kerja | Spesifikasi Kegiatan | Realisasi |
|----|---|---|-----------|
| 1 | Memberikan sosialisasi kepada orang tua siswa dan siswa tentang media aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring | Memberikan sosialisasi tentang penggunaan aplikasi pada <i>handphone</i> yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring Bahasa Inggris yaitu aplikasi <i>Lingo Play</i> | 100% |
| 2 | Mengajak siswa untuk mencoba aplikasi pembelajaran dan melakukan games | Mengajak siswa untuk mencoba langsung aplikasi <i>Lingo Play</i> , mencoba melakukan game langsung yang pada fitur aplikasi tersebut. Mengajak siswa dan temannya mencoba permainan mendeskripsi sesuatu seperti di TV menggunakan aplikasi tersebut. | 100% |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ketercapaian program kerja dengan upaya pendampingan proses pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan teknik *gamling* dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran siswa SDN 4 Sasetan di Desa Sidakarya serta berbagai spesifikasi program kerja yang dirancang dapat terealisasi dengan baik hingga mencapai presentase 100%. Hal ini didukung dengan berbagai faktor yang membantu kelancaran program pengabdian kepada masyarakat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan menjadi beberapa hal sebagai berikut:

1. Program kerja upaya pendampingan proses pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan teknik *gamling* (game online learning) untuk siswa SDN 4 Sasetan dengan spesifikasi program kerja; memberikan penyuluhan tentang media aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring Bahasa Inggris, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan tidak membosankan. Dengan antusias dari para siswa SDN 4 Sasetan yang berada di Jalan Sidakarya No.137, Br. Sekar Kangin, Desa Sidakarya, proses



kegiatan dapat berjalan dengan sangat baik, serta tidak lupa dengan peran dari orang tua siswa yang mendukung penuh program kegiatan pengabdian ini. melalui program ini, siswa beranggapan bahwa belajar Bahasa Inggris tidak lagi membosankan karena bisa dilakukan dengan bermain game online.

2. Kelancaran program kegiatan pengabdian ini tidak luput dari dukungan dari banyak faktor. Adapun faktor yang menghambat program kegiatan pengabdian ini namun faktor tersebut teratasi dengan lebih banyak adanya faktor pendukung. Antusias dari mitra masyarakat sasaran sangat baik dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam penerapan ilmu pengetahuan yang didapat pada masa perkuliahan dan juga memperoleh pengalaman yang amat tidak terlupakan. Dari program ini mahasiswa dapat mengukur seberapa pemahaman mahasiswa terhadap permasalahan yang terdapat pada lingkungan masyarakat sekitar serta memahami situasi dan proses merealisasikan program kerja dalam konteks yang sebenarnya.

Setelah merealisasikan program kerja upaya pendampingan proses pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan teknik *gamling* (game online learning) pada proses pembelajaran daring untuk siswa SDN 4 Sasetan, yang ditinggal di Jalan Sidakarya No.137, Br. Sekar Kangin, Desa Sidakarya, penulis selaku tim pengabdian kepada masyarakat berharap setelah berakhirnya program kegiatan pengabdian masyarakat ini, metode dan teknik yang sudah dikenalkan dan diterapkan dapat digunakan oleh para guru sekolah dan juga orang tua siswa dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Hal ini disarankan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan dan beranggapan bahwa pelajaran Bahasa Inggris tidak lagi membosankan.

DAFTAR RUJUKAN

- LPPM. (2022). *KKN 45.1 Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata Peduli Bencana COVID-19*. Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Puspitasari, Apriliani. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pendidikan Di Indonesia. <https://yoursay.suara.com/kolom/2021/07/01/143058/dampak-covid-19-terhadap-sektor-pendidikan-di-indonesia>
- Anggraeni, W. S. (2021). Proposal Upaya Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Siswa Sd Melalui Metode "Fun Learning" Di Desa Sibanggede. Universitas Mahasaraswati Denpasar

- Dewi, A. P. (2021) Pelatihan Manajemen Stres Dan Relaksasi Serta Dukungan Psikososial Pada Masa Pandemi Covid-19. Universitas Mahasaraswati Denpasar
- Anggraeni, W. S. (2021). Laporan Upaya Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Siswa Sd Melalui Metode “Fun Learning” Di Desa Sibangede. Universitas Mahasaraswati Denpasar
- Dinata, Aditya. (2021). Laporan Upaya Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Dengan Membuat Desain Papan Poster Dan Hand Saniizer Berbahan Alami Dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 Secara Klinis. Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Koesoemawati, Ria. (2021). Upaya Pencegahan Virus Covid-19 Pada Masyarakat Dan Umkm Lingkungan Banjar Benaya, Desa Peguyangan Kaja. Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Tempo.co. (2022). 5 Aplikasi Gratis Ini Bisa Bantu Belajar Bahasa Inggris.
<https://tekno.tempo.co/read/1491344/5-aplikasi-gratis-ini-bisa-bantu-belajar-bahasa-inggris>
- Nur, Aisah. (2020). Cara Menggunakan Aplikasi Duolingo.
<https://www.pusatilmupengetahuan.com/cara-menggunakan-aplikasi-duolingo/>

Lampiran Foto Kegiatan



Lampiran 1. Observasi ke Rumah Siswa



Lampiran 2. Sosialisasi Media Aplikasi ke Orang Tua Siswa



Lampiran 3. Sosialisasi Media Aplikasi ke Siswa



Lampiran 4. Siswa Mencoba Media Aplikasi yang Diajarkan



Lampiran 5. Siswa Mencoba Game yang Diberikan



Lampiran 6. Siswa Mencoba Game yang Diberikan