

## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGGUNAAN GAMIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI GUGUS II BULELENG

I Nyoman Adi Jaya Putra<sup>1</sup>, Luh Gd Rahayu Budiarta<sup>2</sup>, Ni Luh Putu Era Adnyayanti<sup>3</sup>, Putu Kerti Nitiasih<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [rahayu.budiarta@undiksha.ac.id](mailto:rahayu.budiarta@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*Community service aimed at improving the quality of English language education in Gugus II Buleleng, Bali, Indonesia, employs an innovative approach by integrating the concept of gamification into the local elementary school English curriculum. In the initial training phase, participants are provided with a deep understanding of gamification theory and practices. They learn how to design and implement educational games that can enhance student motivation and participation in the learning process. Sustained mentoring follows, where participants are tasked with developing educational games tailored to local needs and assessing their impact on students' English language proficiency. The program aims to enhance the quality of English language education in Gugus II Buleleng, inspire students to learn with greater enthusiasm, and improve success rates in English language learning. Furthermore, this program can serve as an inspirational model for other regions seeking to introduce innovations in English language education.*

**Keywords:** Gamification, Learning Activities, English Language Learning

### ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di Gugus II Buleleng, Bali, Indonesia ini menggunakan pendekatan inovatif dengan mengintegrasikan konsep gamifikasi ke dalam kurikulum bahasa Inggris sekolah dasar setempat. Dalam pelatihan awal, para peserta diberikan pemahaman mendalam tentang teori dan praktik gamifikasi. Mereka mempelajari cara merancang dan mengimplementasikan permainan pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Pendampingan berkelanjutan kemudian dilakukan, di mana para peserta diminta untuk mengembangkan permainan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan lokal dan mengukur dampaknya terhadap kemampuan bahasa Inggris siswa. Hasil dari program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris di Gugus II Buleleng, memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias, dan meningkatkan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, program ini juga dapat menjadi model inspiratif bagi daerah lain yang ingin memperkenalkan inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Aktivitas Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Inggris

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah kunci untuk semua kemajuan dan pengembangan kualitas, sebab dengan pendidikan generasi muda dapat menyadari semua potensinya. Perubahan dari generasi ke generasi dalam siklus kehidupan memberikan pengaruh yang besar dalam kemajuan peradaban dan mempengaruhi metode-metode dalam pembelajaran. Metode pembelajaran dengan menerapkan dan memasukan unsur dinamika serta mekanika game disebut dengan gamifikasi. Tujuan dengan memasukan metode pembelajaran gamifikasi dapat memberikan peningkatan kualitas luaran dalam sebuah pembelajaran.

Adanya metode pembelajaran gamifikasi memberikan ruang kepada peserta didik dalam belajar dengan menyenangkan dan menghibur. Pendidikan dapat diimplementasikan melalui beragam konsep, salah satunya adalah konsep gamifikasi yang kemudian diadopsi sebagai media pembelajaran (Ariessanti et al. 2020). Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan sistem pembelajaran dengan didukung adanya penunjang pembelajaran fitur dan aplikasi dalam komputer, laptop, ataupun smartphone.

Teknik gamifikasi didefinisikan dengan menyematkan elemen-elemen game pada konteks aplikasi non-game. Teknik gamifikasi merupakan tren UX yang sedang banyak dibahas oleh para peneliti di berbagai jurnal ilmiah (Santika, Herumurti, and Kuswardayan 2016).

Pemanfaatan gamification dalam pembelajaran memerlukan strategi dalam menggunakannya seperti mekanika permainan, estetika, dan pemikiran permainan untuk melibatkan orang, memberikan dorongan semangat dan motivasi, dan belajar memecahkan masalah (Sobrino et al. 2022). Pemanfaatan dan penerapan gamification untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran di sekolah dan pelatihan-pelatihan dibanyak bidang perusahaan telah menjadi topik yang mengemuka saat ini yang didukung dengan kemajuan perkembangan teknologi informasi (Wang, Hsu, and Fang

2022). Mempersiapkan generasi penerus yang memiliki inovasi dan kreativitas diperlukan sebagai pondasi sebuah bangsa. Pengalaman-pengalaman belajar peserta didik harus diciptakan untuk pembentukan identitas mengenai konsep pendidikan dan mempersiapkan masa depan peserta didik. Seiring dengan perkembangan peradaban, teknologi juga mengalami kemajuan yang sangat signifikan di abad 21 ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam banyak sektor terus mengalami kemajuan tak terkecuali pada bidang teknologi pendidikan. Para pendidik saat ini di tuntut untuk dapat beradaptasi dengan kemandirian teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi (Sari et al., 2015). Pembelajar harus mampu memiliki kompetensi yang berguna bagi masa depannya. Seiring dengan perkembangan teknologi berikut infrastruktur penunjangnya, upaya peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi. Jika guru masih menggunakan cara konvensional dan menggunakan metode teacher center, maka pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal. Permainan digital memiliki aturan-aturan, tujuan yang jelas, bersifat interaktif dan adaptif, disertai umpan balik yang membuat permainan tersebut sangat menyenangkan (Prensky, 2001) serta dapat memikat perhatian siswa sebagai pemainnya selama berjam-jam dan berhari-hari (Prensky, 2001; Gee, 2003). Karena bermain permainan digital sangat menyenangkan bagi siswa tanpa perasaah khawatir dan stress (Jafarian & Shoari, 2017), mereka tidak akan keberatan bermain hal tersebut berjam-jam hingga mereka mencapai target atau tujuan permainan (Eskelinen, 2012).

Oleh karena itulah penggunaan Gamifikasi sebagai permainan yang berbasis IT sangat diperlukan untuk dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi dapat memberikan

motivasi kepada peserta didik serta merangsang minat, mewujudkan pengalaman menarik kepada pemain, serta menggalakkan pembelajaran, menyelesaikan masalah, serta membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan.

Hal tersebut juga didukung dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di sekolah mitra yang terletak di SD Negeri 1 Tukad mungga, ditemukan kendala bahwa guru sama sekali tidak mengenal apa itu gamifikasi dan tidak pernah menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Penguasaan materi Bahasa Inggris yang belum maksimal serta terbatasnya media pembelajaran yang sesuai menyebabkan proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menjadi agak dikesampingkan.

Terlebih suasana pembelajaran tatap muka baru kembali bisa dilakukan setelah lama dibatasi akibat pandemi Covid 19. Guru memiliki tugas besar dalam mendesain aktivitas yang seru, menantang dan juga menarik bagi siswa. Mereka harus dapat memotivasi dan membuat para siswa menjadi tertarik untuk belajar Bahasa Inggris. Aktivitas belajar yang kurang menarik dan terkesan monoton juga menyebabkan siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Padahal kegiatan pembelajaran khususnya untuk anak-anak sebaiknya dirancang menantang dan menyenangkan.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk tridarma perguruan tinggi dengan tujuan memberikan dan berbagi pengetahuan kepada masyarakat luas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ini bertempat di SDN 1 Tukadmungga, Kabupaten Buleleng. SDN 1 Tukadmungga adalah sekolah inti yang berada di Gugus II Buleleng. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan dilakukan di SD 1 Tukadmungga dengan melibatkan 9 sekolah yang tergabung dalam gugus ini.

## **METODE**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan diawali dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh khalayak atau subjek sasaran. Berdasarkan hasil identifikasi masalah ini

kegiatan pelatihan dirancang. Metode pelaksanaannya dirancang dalam bentuk pelatihan dengan mode luring dan daring. Dalam tahap pelaksanaan, dilakukan pemaparan materi oleh narasumber terkait pentingnya integrasi teknologi khususnya gamifikasi dalam proses pembelajaran. Setelah memberikan penjelasan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, materi selanjutnya adalah pemberian pelatihan dan pendampingan membuat Kahoot kepada guru-guru.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian ini 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 1 Tukadmungga. Sekolah ini dipilih sebagai tempat pelatihan karena ini merupakan sekolah inti dan juga tempatnya yang strategis. Hal ini juga telah dilakukan kordinasi dengan ketua gugus II Buleleng dalam hal ini Kepala Sekolah SD Negeri 1 Tukadmungga. Khayalak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru sekolah dasar yang berada dibawah naungan Gugus II Buleleng yang terdiri dari 9 sekolah, yang dimana setiap sekolah diwakilkan oleh 2 guru. Jenis kegiatan berupa pelatihan Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar. 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.

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 Gugus II yang merupakan perwakilan dari sekolah-sekolah yang ada di Gugus II yang berjumlah 20 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 30 Mei- Juni 2023 dan selanjutnya dilakukan pendampingan kepada guru-guru.

Pada hari pertama dilakukan penyampaian materi oleh narasumber tentang Inovasi pembelajaran di Era Merdeka Belajar. Inovasi pembelajaran sangat penting dalam Era Merdeka Belajar, yang merupakan konsep pendidikan yang lebih mandiri, fleksibel, dan berfokus pada pengembangan kemampuan individu. Integrasi teknologi dalam inovasi pembelajaran sangat penting dalam Era Merdeka Belajar karena teknologi memberikan alat dan peluang yang luar biasa untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dalam penyampaian materi, dipaparkan pula beberapa alasan mengapa integrasi teknologi dalam inovasi pembelajaran begitu penting: (1) Akses ke Sumber Daya Luas: Teknologi memungkinkan siswa dan pendidik untuk mengakses sumber daya pendidikan yang luas, termasuk materi pembelajaran, buku teks, video, dan konten pendidikan lainnya dari seluruh dunia. Ini membuka akses ke pengetahuan yang lebih banyak dan beragam. (2) Pembelajaran Berbasis Online: Integrasi teknologi memungkinkan pendidikan berbasis online, yang mendukung pembelajaran jarak jauh, belajar mandiri, dan penggunaan platform pembelajaran daring. Ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal mereka. (3) Pembelajaran Interaktif: Teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi, simulasi, dan permainan pendidikan. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam Era Merdeka Belajar, di mana siswa diharapkan untuk menjadi lebih mandiri dalam pengembangan pengetahuan mereka, integrasi teknologi dapat menjadi alat yang sangat

berguna untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan relevan. Hal ini juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan individu dan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Selanjutnya, dihari kedua, penyampaian materi yang diberikan adalah signifikan keberhasilan penggabungan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam penyampaian materi oleh narasumber, disampaikan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang sangat penting pada kesuksesan pembelajaran karena alasan berikut ini: (1) Akses Luas ke Informasi: Teknologi memungkinkan akses mudah ke berbagai sumber informasi dan materi pembelajaran dari seluruh dunia. Siswa dapat menjelajahi topik yang lebih luas dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang subjek tertentu. (2) Pembelajaran Interaktif: Melalui teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan menarik. Aplikasi, simulasi, dan multimedia memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka. (3) Kolaborasi dan Komunikasi: Integrasi teknologi memfasilitasi kolaborasi antara siswa, guru, dan bahkan ahli dari berbagai lokasi geografis. Ini mendukung pembelajaran berbasis proyek dan mengajarkan keterampilan kerja sama. (4) Efisiensi Pembelajaran: Teknologi juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan mengurangi keterlambatan yang terkait dengan proses konvensional, seperti pencarian buku di perpustakaan atau penilaian manual. (5) Konteks Pembelajaran yang Relevan: Teknologi dapat menghadirkan situasi belajar yang realistis dan relevan, seperti simulasi industri atau lingkungan virtual yang memungkinkan siswa untuk memahami dan menguji konsep dalam konteks nyata. Serta (6) Mendorong Kreativitas dan Inovasi: Integrasi teknologi juga dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mencari solusi untuk masalah dan tantangan yang dihadapi. Penggabungan teknologi dalam pembelajaran memberikan manfaat substansial bagi siswa, guru, dan sistem pendidikan secara keseluruhan. Ini membuka pintu untuk pengalaman pembelajaran yang lebih bervariasi, relevan, dan menarik, yang pada gilirannya berkontribusi pada kesuksesan siswa

dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Dihari ketiga dan keempat adalah pendampingan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi khususnya gamifikasi dalam proses pembelajaran. Guru diberikan latihan bagaimana cara membuat Gamifikasi berbasis Mobile Assisted Language Learning seperti Kahoot, Quizziz.

Keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat dari respon positif baik secara lisan dan tulisan yang diberikan oleh para peserta workshop. Untuk melihat tercapainya tujuan pelaksanaan workshop dapat ditinjau dari tanggapan dan respon yang diberikan oleh guru-guru sebagai peserta kegiatan. Respon yang diberikan baik dalam bentuk lisan dan partisipasi aktif selama kegiatan dapat dilihat dari video kegiatan workshop selama kegiatan berlangsung. Sedangkan dalam bentuk tulisan, dapat dilihat dari angket dan kegiatan diskusi yang dilaksanakan melalui WAG. Untuk melihat tercapainya tujuan pelaksanaan workshop dapat ditinjau dari tanggapan peserta. Berdasarkan kesan dan pesan yang disampaikan, seluruh peserta dan kepala sekolah meminta agar Undiksha terutama Tim P2M ini menganggarkan kembali untuk melaksanakan P2M di Sekolah ini untuk tahun-tahun berikutnya. Berikut adalah dokumentasi kegiatan yang dilakukan.



Gambar 1. Foto bersama dengan para peserta



Gambar 2. Pemaparan materi oleh narasumber



Gambar 3. Peserta diajak untuk bermain Quiz



Gambar 4. Peserta pelatihan didampingi untuk belajar membuat Quiz sendiri

## SIMPULAN

Program Iptek Bagi Masyarakat (IbM) ini bertujuan untuk: (1) Memfasilitasi guru-guru Bahasa Inggris di Gugus II Buleleng 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 Merdeka Belajar yaitu dengan menggunakan media Gamification

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 diakiri 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 di Gugus II.

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.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-JURNAL*
- Eskelinen, S. (2012). Applying Video Games in Language Learning and Teaching: The Learner Perspective: a Case Study. Bachelor Thesis: University of Jyvaskyla.
- Gee, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan
- 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.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* 9 no 1: 1-6
- 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.
- Santika, A. P., Darlis, H., & Imam, K. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Edutainment Untuk Anak SD Dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis Dan Machinations Framework. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), 679–84.
- Wang, Y. F., Hsu, Y. F., & Fang, K. (2022). The key elements of gamification in corporate training–The Delphi method. *Entertainment Computing*, 40, 100463.