

PENERAPAN GAME BERBASIS WEBSITE SEBAGAI SOLUSI GURU MENGHADAPI GENERASI ALPHA

**Putu Kerti Nitiasih¹, Ni Luh Putu Era Adnyayanti¹, Luh Gd Rahayu Budiarta¹,
I Nyoman Adi Jaya Putra¹**

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: rahayu.budiarta@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Technological developments, especially in the era of 4.0, have brought significant changes to every aspect of life. The education sector is not an exception. Students belonging to the Alpha generation tend to be familiar and can utilize technology well. Even though they are fluent in applying technology, they also have a tendency to become bored swiftly and lose focus quickly. For this reason, teachers need to use technology in learning process. This community service activity is carried out to help teachers use learning media in the form of website-based games. There were two techniques used to conduct this workshop activity: online and offline. To aid and facilitate workshop participants' mastery of the usage of media and gaming applications, offline activities were conducted in the beginning. Online mentorship, reflection, and evaluation were conducted as part of the activity.

Keywords: *English Learning Media, Website Based Games, Alpha Generation*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi khususnya di era 4.0 membawa perubahan signifikan pada setiap aspek kehidupan. Tidak terkecuali sektor pendidikan yang juga harus ikut beradaptasi. Para siswa yang termasuk dalam generasi Alpha cenderung akrab dan dapat memanfaatkan teknologi dengan sangat baik. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk dapat merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan menantang. Sebab, sekalipun generasi alpha fasih mengaplikasikan teknologi, mereka memiliki karakteristik mudah bosan dan cepat kehilangan konsentrasi. Untuk itu, guru perlu diberikan pelatihan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan untuk membantu guru menggunakan media pembelajaran berupa *game berbasis website*. Media ini nantinya dapat menunjang kemampuan Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Kegiatan workshop ini dilakukan dengan 2 metode, yaitu secara daring dan luring. Kegiatan luring dilakukan diawal untuk membantu dan memudahkan peserta workshop menguasai penggunaan media dan aplikasi game. Kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan, refleksi, dan evaluasi yang dilaksanakan secara daring.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Bahasa Inggris, Game Berbasis Website, Generasi Alpha

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi khususnya di era revolusi industri 4.0 membawa perubahan signifikan pada setiap aspek kehidupan (Putri et al., 2021). Teknologi yang sebelumnya hanya dimanfaatkan oleh segelintir orang kini dapat dinikmati secara luas. Perangkat komunikasi seperti telepon selular yang sebelumnya hanya digunakan oleh orang dewasa kini sudah menjadi benda yang biasa digunakan untuk anak-anak. Bahkan sejak dini, anak-anak tersebut sudah mahir memanfaatkan perangkat teknologi tersebut.

Anak-anak khususnya untuk usia sekolah dasar saat ini termasuk dalam Generasi Alpha. Generasi alpha adalah generasi yang lahir setelah tahun 2010 (Swandina & Maulana, 2022). Generasi ini merupakan generasi yang paling akrab dengan pemanfaatan teknologi digital. Sehingga ketika proses pembelajaran dialihkan menjadi sistem daring di masa pandemi, para siswa dapat beradaptasi dengan lebih mudah dibandingkan para guru (Serevina & Raida, 2021).

Sekalipun demikian, *learning loss* tetap terjadi di masa pandemi (Schleicher, 2020). Hal ini disebabkan karena menurunnya motivasi dan antusiasme para siswa dalam mengikuti pembelajaran daring (Kristiana, 2021). Para siswa yang tergolong generasi alpha lebih mudah bosan dan kehilangan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Mereka perlu diberikan aktivitas pembelajaran yang seru dan menantang untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran berupa game berbasis website sangat tepat diperkenalkan sebagai asupan tambahan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Aktivitas pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan buku teks sekolah sangat tidak sesuai dengan karakteristik generasi Alpha (Chinyelu & Fomsi, 2019). Guru perlu meningkatkan kompetensinya khususnya di bidang teknologi (Febiyanti et al., 2021). Dengan memiliki kemampuan tersebut, guru dapat merancang dan mempersiapkan aktivitas dan media pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan sesuai dengan ciri khas generasi alpha.

Berlatar belakang pada kondisi dan realitas tersebut, pengabdian kepada masyarakat tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa Game Berbasis Website untuk guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng ini kemudian diangkat. Pelatihan penggunaan dan pendampingan produk yang dirancang menggunakan Model Pembelajaran Abad 21. Dengan begitu diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi solusi yang tepat untuk membantu guru-guru Bahasa Inggris menyampaikan dan melatih keterampilan siswa di sekolah dasar dengan menarik dan menyenangkan.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian pada masyarakat ini memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Pelatihan merancang aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris

Sebelum memulai kegiatan, ada beberapa hal yang perlu disepakati dalam kegiatan ini. Yang pertama, menyepakati pelatihan peningkatan pengetahuan serta

keterampilan guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng mengenai cara menggunakan aplikasi dan game berbasis website sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di kelas. Pelatihan akan diberikan oleh pakar pengajaran *English for Young Learners* serta pakar IT dan pendidikan bahasa Inggris (Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha). Pemberian pelatihan ini dinilai mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang dan mengembangkan sendiri media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk anak usia sekolah dasar khususnya dalam pengajaran Bahasa Inggris. Model pelatihan akan dilakukan seperti proses *workshop* yang diawali dengan pemaparan materi dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab untuk lebih mempertajam pengetahuan dan pemahaman guru. Dari proses diskusi dan tanya jawab ini diharapkan guru secara terbuka menyampaikan berbagai hal yang belum dipahami berkaitan dengan penggunaan game berbasis website.

2. Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Game Berbasis Website

Setelah itu pemaparan materi dan sesi diskusi, simulasi penggunaan game tersebut dilakukan untuk memberikan gambaran awal terkait penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Para guru sebagai peserta pelatihan diminta mencoba langsung bagaimana pengaplikasian media tersebut sebagai media suplemen dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahapan ini, peserta dapat mengikuti setiap tahapannya dengan baik. Narasumber menampilkan instruksi dan proses langsung melalui layer LCD yang dapat diikuti bersama oleh para peserta. Selain itu, peserta workshop juga diperkenalkan aplikasi-aplikasi gratis lainnya yang dapat mereka manfaatkan untuk mengajar generasi alpha. Kegiatan selanjutnya para guru diminta merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan topik/materi pada media game berbasis website yang dikembangkan. Guru-guru tidak perlu merasa khawatir dengan pemilihan jenis permainan karena game tersebut telah dikembangkan berdasarkan silabus yang digunakan di sekolah dasar.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Workshop Media Game Berbasis Website

3. *Pendampingan*

Para proes pendampingan, peserta workshop berdiskusi tentang pengembangan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media game berbasis website. Pendampingan peting dilaksanakan untuk memantai pengerjaan rancangan kegiatan dan pemanfaat media pembelajaran Bahasa Inggris berupa game berbasis website.

Selain itu, pada kegiatan yang dilakukan secara daring melalui *Whatsapp Group (WAG)* ini juga dilakukan proses refleksi dan evaluasi. Masing-masing peserta diminta mengisi form yang diberikan untuk mengungkapkan tanggapan mereka terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan. Selain itu, mereka juga diminta untuk menyampaikan saran-saran dan masukan terkait pelaksanaan pengabdian ini kedepannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa Game Berbasis Website untuk guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng dilaksanakan selama 4 hari berturut-turut. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan dua metode yaitu secara luring dan daring. Kegiatan pelatihan, mulai dari penyampaian materi, praktek menggunakan media game berbasis website, hingga pengembangan aktivitas dengan memanfaatkan media pembelajaran Bahasa

Inggris game berbasis website dilakukan secara tatap muka. Sedangkan proses pendampingan, refleksi dan evaluasi dilakukan secara daring.

Dalam pemaparan materi dan diskusi, para peserta tampak antusias dalam mengikuti kegiatan workshop. Peserta merupakan guru-guru perwakilan sekolah dasar di Gugus VI Kecamatan Buleleng. Beberapa diantara guru tersebut merupakan guru penggerak di kurikulum merdeka. Sehingga pemanfaatan media game berbasis website sangat mereka perlukan terkait pengimplementasian kurikulum merdeka di sekolah masing-masing.

Materi pelatihan dan pendampingan diberikan secara bertahap. Proses ini secara langsung ditampilkan melalui layar LCD. Tujuannya agar peserta dapat langsung mengikuti instruksi yang diberikan sehingga lebih mudah memahami penjelasan pemateri. Setelah pemberian materi, sesi diskusi dilakukan sebagai bagian dari kegiatan ini. Peserta pelatihan yang belum memahami hal-hal yang dijelaskan oleh narasumber diberikan kesempatan bertanya dan menyampaikan tanggapannya terkait materi yang diberikan. Selanjutnya, peserta workshop juga langsung diminta mencoba menggunakan media game berbasis website. Kegiatan ini berlangsung sangat seru. Hal ini tampak dari respon dan antusiasme guru-guru dalam mengikuti pelatihan.

Kegiatan pengabdian ini juga melibatkan mahasiswa UNDIKSHA. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk tampil di depan bapak-ibu guru peserta workshop berbagi keterampilan IT, khususnya pemanfaatan teknologi aplikasi dan quizziz. Awalnya para peserta tampak

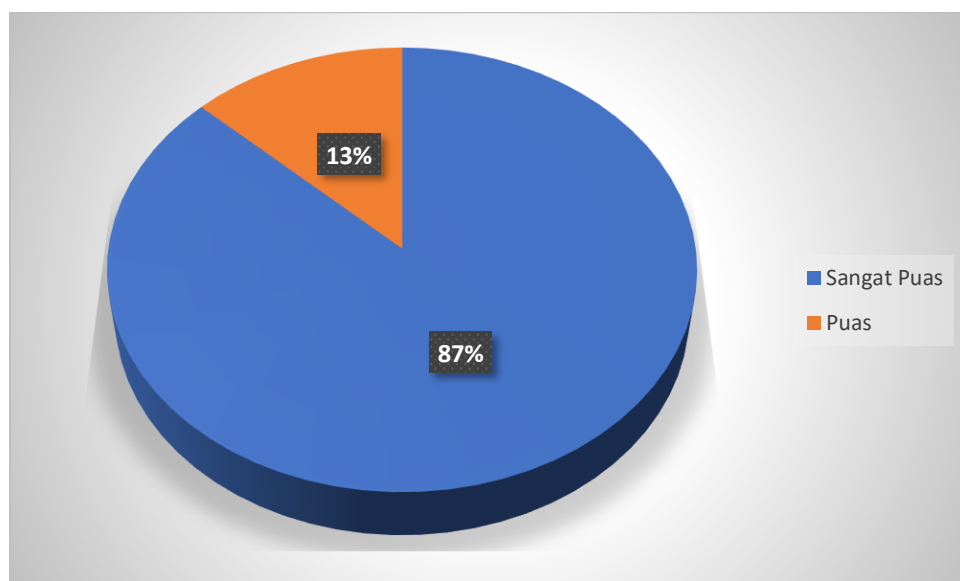
kesulitan untuk mengakses aplikasi tersebut di laptop dan telepon selular yang peserta bawa. Namun setelah dipandu dengan seksama, seluruh peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.



Gambar 2 dan 3. Produk Game Berbasis Website

Kegiatan workshop kemudian dilanjutkan pada kegiatan pendampingan dengan aktivitas daring. Kegiatan pendampingan ini dilakukan dengan menggunakan media *whatsapp group* (WAG) dan *google drive*. Semua materi dan *soft file* aplikasi dibagikan melalui WAG. Selanjutnya, guru-guru peserta workshop merancang aktivitas pembelajaran mereka sendiri dengan memanfaatkan game berbasis website yang telah dikembangkan. Mereka juga dapat mengkolaborasikan penggunaan quizziz yang mereka rancang.

Keberhasilan kegiatan workshop *educational video* ini dapat dilihat dari 2 indikator, yaitu: respon positif baik secara langsung maupun melalui angket yang diberikan. 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



Gambar 4. Persentase Kepuasan Peserta Workshop

Respon positif lainnya dapat dilihat dari hasil angket yang dikumpulkan oleh guru-guru peserta workshop. 87% Peserta workshop mengaku sangat puas dengan pelaksanaannya kegiatan, sedangkan 13% sisanya mengaku puas dengan kegiatan ini. Para peserta juga menyampaikan harapan mereka, agar kegiatan seperti ini dapat dilaksanakan kembali dengan mengundang lebih banyak peserta. Jika pada kegiatan pelatihan dan pendampingan kali ini peserta yang diundang dari perwakilan masing-masing sekolah, diharapkan pada kegiatan selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak guru lagi.

SIMPULAN

Adapun simpulan dalam tulisan ini adalah bahwa kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa Game Berbasis Website untuk guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng berdampak besar bagi guru. Guru-guru peserta workshop yang awalnya belum percaya diri terbukti mampu memanfaatkan teknologi dengan sangat baik. Mereka mampu menggunakan media pembelajaran Bahasa Inggris berupa game berbasis website dengan tepat. Mereka juga mampu merancang aktivitas-aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan memanfaatkan media ini sebagai proses latihan dan suplemen pembelajaran. Terlebih di era yang serba digital, keterampilan penggunaan IT dan media yang bermakna wajib dimiliki oleh guru. Sehingga memiliki keterampilan lebih di bidang teknologi, guru-guru peserta workshop dapat mengembangkan aktivitas yang menarik dan menantang untuk para siswa generasi Alpha.

DAFTAR RUJUKAN

Chinyelu, O.-C., & Fomsi, E. F. (2019). Gamification-Influence on Elementary Pupils' Learning Outcomes and

Engagement in English Language. *International Journal of English Language Teaching*, 7(2), 50–62.

Febiyanti, N. W., Nitiasih, P. K., Budiarta, L. G. R., & Adnyayanti, N. L. P. E. (2021). Significant Effect of Project Based Learning Video on Students' Listening Skill in Pandemic Situation. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 425. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.34901>

Kristiana, I. F. (2021). *Pengenalan dan Identifikasi Learning Loss di Masa Pandemi* (Rizkizen (ed.); 1st ed.). UNDIP.

Putri, N. K., Nitiasih, P., Budiarta, L., Adnyayanti, N. L., & Putra, I. N. (2021). The Development of HOTS Worksheet for Sixth-Grade Elementary School Students in Learning English. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 216–224. <https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p216>

Schleicher, A. (2020). The impact of COVID-19 on education: Insights from education at a glance 2020. *OECD Journal: Economic Studies*, 1–31. <https://www.oecd.org/education/the-impact-of-covid-19-on-education-insights-education-at-a-glance-2020.pdf>

Serevina, V., & Raida, R. (2021). Improving the Quality of Education in the Covid-19 Era Through the Implementation of Online Learning Resources With Poe2We Model on Parabolic Motion. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 2(1), 13. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i1.2976>