

OPTIMALISASI KOMPETENSI GURU DALAM MEMANFAATKAN GAMIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

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

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

Email: era.adnyayanti@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Student-centered activities are prioritized in the 21st century learning process. Even if the teacher is no longer at the core of the learning process, they nevertheless play a significant part in defining the standard of education. Teachers have a key role in creating a variety of challenging yet enjoyable assignments for students. Unfortunately, based on the findings of preliminary observations and interviews, activities and exercises for students are frequently copied directly from textbooks or worksheets used in class without any modification or development. This becomes the setting for this workshop. This community service activity is done to support elementary school teachers in using gamification media to the best of their ability and competence. Both online and offline approaches are used to carry out this mentoring and training activity.

Keywords: *Gamification, English Learning Media, The 21st century learning*

ABSTRAK

Aktivitas yang berpusat pada siswa sangat ditekankan dalam Pembelajaran Abad 21. Sekalipun guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, namun peran penting dalam menentukan kualitas pendidikan tetap berada di pundak guru. Guru memiliki peran krusial dalam mempersiapkan rangkaian aktivitas yang menantang dan menyenangkan untuk siswa. Sayangnya, berdasarkan hasil observasi dan interview awal, aktivitas dan latihan siswa biasanya langsung diambil dari buku teks ataupun lks yang digunakan di sekolah tanpa proses adaptasi dan pengembangan. Hal inilah yang melatarbelakangi kegiatan pelatihan ini. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan untuk membantu guru mengoptimalkan potensi dan kompetensinya dalam memanfaatkan media gamifikasi di sekolah dasar. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dengan 2 metode, yaitu secara daring dan luring. Kegiatan luring dilakukan untuk membantu guru menguasai penggunaan media dan aplikasi game. Sedangkan kegiatan daring meliputi: pendampingan, refleksi, dan evaluasi

Kata Kunci: Gamifikasi, Media Pembelajaran Bahasa Inggris, Pembelajaran Abad 21

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di abad 21 menekankan pada aktivitas yang berpusat pada siswa (Camilleri & Camilleri, 2019). Siswa diberikan kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi rasa ingin tahunya dengan mengikuti instruksi dan langkah-langkah yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, peran guru adalah sebagai fasilitator. Karena dengan rancangan aktivitas yang dipersiapkan oleh guru, siswa dapat belajar memecahkan masalah mereka sendiri, berupaya untuk berpikir kritis dan kreatif, sehingga mampu mencapai target atau sasaran yang mereka inginkan (Afandi et al., 2019).

Sekalipun guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, namun peran penting dalam menentukan kualitas pendidikan tetap berada di pundak guru. Guru memiliki peran krusial dalam mempersiapkan rangkaian aktivitas yang menantang dan menyenangkan untuk siswa. Tujuannya agar siswa dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang mereka miliki dengan lebih optimal. Namun, apakah proses pembelajaran sudah berlangsung secara optimal?

Sayangnya, berdasarkan hasil observasi dan interview awal pada beberapa orang guru di gugus VII Kecamatan Buleleng, guru masih enggan memanfaatkan model dan media pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Aktivitas dan latihan siswa biasanya langsung diambil dari buku teks ataupun lks yang digunakan di sekolah. Sekalipun guru memberikan suplemen materi dari sumber-sumber lainnya, hal tersebut cukup jarang dilakukan. Aktivitas pembelajaran lebih pada penggunaan metode ceramah yang selanjutnya diikuti dengan menjawab latihan soal. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut, para siswa akan terbiasa “disuapi” materi tanpa diberi kesempatan lebih untuk membangun pemahamannya sendiri.

Terlebih untuk siswa sekolah dasar yang cenderung mudah bosan dan perhatiannya juga mudah teralihkan (Swandhina et al., 2022). Guru perlu memanfaatkan media tertentu untuk dapat menarik minat siswa. Dengan mendesain pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar tanpa perlu merasa takut ataupun cemas berlebih. Proses pembelajaran juga sebaiknya diatur secara bertahap (Putri et al., 2021). Mulai dari soal dan permasalahan yang sederhana, hingga tantangan-tantangan yang lebih kompleks perlu diberikan. Hal ini bertujuan agar para siswa terbiasa dalam memecahkan masalah sehari-hari, memiliki daya nalar, dan kemampuan berpikir kritis yang tinggi (Camilleri & Camilleri, 2019; Erdogan, 2019; Nugraha et al., 2017).

Berdasarkan kondisi tersebut, media pembelajaran gamifikasi sangat tepat diberikan kepada siswa khususnya untuk level sekolah dasar. Gamifikasi memanfaatkan permainan digital yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas (Burke, 2016). Permainan digital tersebut dapat menarik minat dan antusiasme siswa untuk berpartisipasi aktif.

Masalahnya, tidak semua guru dapat memanfaatkan media berbasis teknologi seperti gamifikasi. Untuk itu, pelatihan dan pendampingan terkait pemanfaatan media gamifikasi untuk guru sangat penting untuk dilakukan. Melalui kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi Bahasa Inggris untuk guru-guru sekolah dasar, diharapkan guru mampu meningkatkan kompetensi dan keterampilannya baik dalam memanfaatkan teknologi maupun dalam merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE

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

(1) *Pelatihan gamifikasi*

Pada tahapan awal, peserta pelatihan diperkenalkan media gamifikasi dengan segala fitur-fiturnya. Sebelum media ini diberikan kepada siswa, para guru diminta untuk mencoba memainkan media pembelajaran gamifikasi. Untuk memudahkan para guru mengikuti instruksi permainan, pada kegiatan pelatihan dan pendampingan juga menampilkan instruksi dengan jelas pada layar LCD. Tujuannya agar para guru dapat mengikuti setiap tahapan dengan tepat sehingga mereka dapat memanfaatkan media pembelajaran gamifikasi di masing-masing kelas.

Keunggulan dari media gamifikasi adalah siswa dapat belajar sambil bermain. Aktivitas pembelajaran akan berlangsung seru dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan jenuh saat diminta belajar.

(2) *Pelatihan perancangan aktivitas pembelajaran*

Setelah guru paham cara memainkan media pembelajaran gamifikasi, tahapan selanjutnya adalah pelatihan merancang aktivitas pembelajaran abad 21. Model pembelajaran abad 21 beserta materi kurikulum merdeka diperkenalkan terlebih dahulu. Dengan memiliki gambaran dasar tentang aktivitas pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru dapat memikirkan rancangan aktivitas pembelajaran yang dapat mereka kembangkan. Guru dapat memanfaatkan media gamifikasi baik sebagai suplemen ataupun media tambahan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton

Para guru tidak perlu khawatir jika para siswanya sibuk bermain. Hal ini disebabkan karena pengembangan media gamifikasi ini sudah didasari atas silabus dan kurikulum yang digunakan di sekolah dasar. Sehingga ketika siswa memainkan media gamifikasi ini, secara tidak langsung mereka juga belajar materi yang mereka dapatkan di sekolah.

(3) *pelatihan dan pendampingan menggunakan aplikasi lainnya (kahoot!, etc)*

Selain menggunakan media gamifikasi yang telah dikembangkan, para peserta pelatihan juga diperkenalkan dengan media dan aplikasi lainnya yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran. Para guru peserta workshop langsung diminta mengikuti simulasi kuis yang dapat secara langsung ditampilkan di layar LCD.

Setelah berperan sebagai siswa, para peserta workshop kemudian diminta untuk memosisikan diri sebagai guru. Mereka diminta untuk merancang kuis atau permainan lainnya yang dapat diberikan kepada siswa.

(4) *Praktek, refleksi dan evaluasi.*

Pelaksanaan praktek merancang aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media gamifikasi dilakukan dalam bentuk pendampingan. Pendampingan awal dilakukan secara tatap muka. Masing-masing panitia diminta untuk berkeliling dan mengamati peserta workshop yang berproses. Pendampingan peting dilaksanakan untuk memantau pengerjaan rancangan kegiatan dan pemanfaat media pembelajaran Bahasa Inggris gamifikasi.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Gamifikasi

Selain itu, kegiatan pendampingan kemudian dilanjutkan dengan sistem daring. melalui *Whatsapp Group (WAG)*. Berbarengan dengan proses pendampingan, peserta workshop kemudian diminta melakukan proses refleksi dan evaluasi. Masing-masing peserta diminta mengisi form yang diberikan untuk memberikan pendapat, saran, dan masukan terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi Bahasa Inggris dilaksanakan selama 4 hari berturut-turut. Kegiatannya ini dilaksanakan di aula salah satu sekolah di gugus VII Kecamatan Buleleng. Peserta workshop merupakan perwakilan 2 orang guru dari 9 sekolah di gugus VII.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan menggunakan dua metode yaitu secara luring dan daring. Kegiatan tatap muka dilakukan di awal sesi pelatihan. Mulai dari penyampaian materi, baik materi umum terkait pembelajaran abad 21 maupun pemaparan tentang media gamifikasi. Selanjutnya, para peserta workshop juga diminta untuk mencoba secara langsung pengaplikasian media gamifikasi yang diperkenalkan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan perancangan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media gamifikasi. Kegiatan ini juga dilaksanakan secara tatap muka. Sedangkan proses daring dilaksanakan saat pelaksanaan pendampingan lanjutan, refleksi dan evaluasi.

Sekalipun di awal kegiatan peserta workshop mengaku tidak paham dan belum terbiasa menggunakan media teknologi, namun setelah proses pelatihan dimulai, peserta tampak sangat bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka tampak fokus berdiskusi terkait pemanfaatan media gamifikasi dalam pembelajaran.

Materi pelatihan dan pendampingan diberikan secara bertahap. Tujuannya agar para peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan jelas. Sekalipun jarak usia peserta kegiatan pelatihan dan pendampingan ini cukup bervariasi, namun semua peserta tampak menunjukkan respon dan antusiasme yang sama dalam mengikuti proses pelatihan.

Saat berdiskusi, kesempatan bertanya dan memberikan pandangannya terkait topik yang diberikan sangat terbuka lebar. Peserta yang bertanya dan memberikan masukan bukan hanya dari guru-guru senior namun juga berasal dari guru-guru muda. Hal ini menunjukkan bahwa 2 orang perwakilan masing-masing sekolah di gugus VII merupakan orang-orang dengan minat yang tinggi terhadap topik gamifikasi. Sekalipun ada hal-hal yang belum jelas, peserta pelatihan 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.

Selain tim dosen, kegiatan pelatihan dan pendampingan media gamifikasi juga melibatkan beberapa orang mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk membawakan materi terkait keterampilan IT, khususnya pemanfaatan teknologi kahoot!. 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.

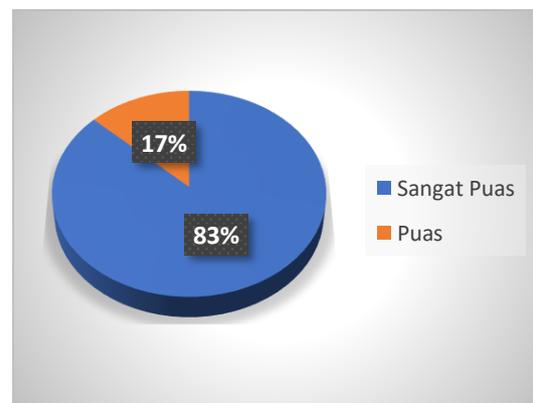
Kegiatan workshop kemudian dilanjutkan pada kegiatan pendampingan dengan aktivitas daring. Kegiatan pendampingan ini dilakukan dengan menggunakan media *whatsapp group* (WAG). guru-guru peserta workshop merancang aktivitas pembelajaran mereka sendiri dengan memanfaatkan media gamifikasi. Mereka juga dapat menggunakan aplikasi kahoot! atau aplikasi lainnya. Tujuannya agar guru-guru tersebut terbiasa dan mampu memanfaatkan media teknologi dengan baik.



Gambar 2 dan 3. Produk Media Gamifikasi

Kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran Gamifikasi Bahasa Inggris berlangsung sukses. Adapun 2 hal yang menunjukkan keberhasilan kegiatan ini adalah: 1) sikap dan partisipasi peserta pelatihan yang sangat antusias selama kegiatan berlangsung. 2) Hasil kuisioner kepuasan peserta workshop terkait pelaksanaan pelatihan dan pendampingan.

Mulai dari awal pembukaan hingga penutupan kegiatan pelatihan, guru-guru peserta workshop tampak sangat bersemangat mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini juga diakui oleh para narasumber yang memberikan materi. Dengan adanya respon positif yang diberikan oleh peserta pelatihan, hal ini berdampak baik pula pada penampilan narasumber dalam membawakan materinya.



Gambar 4. Persentase Kepuasan Peserta Workshop

Respon positif lainnya dapat dilihat dari hasil kuisioner tingkat kepuasan peserta pelatihan dan pendampingan. Sebesar 83% peserta pelatihan menyatakan “sangat puas” dengan pelaksanaannya kegiatan, sedangkan 17% lainnya memberikan respon “puas” terhadap jalannya kegiatan ini. Selain hasil kuisioner, para peserta juga menuliskan saran dan

masukannya terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan media Gamifikasi. Guru-guru menyebutkan gara kegiatan yang berkaitan dengan media dan teknologi dapat dilaksanakan kembali. Hal ini disebabkan karena para guru merasa masih perlu meningkatkan kompetensi dan kemampuannya khususnya di bidang teknologi.

SIMPULAN

Adapun simpulan dalam tulisan ini adalah bahwa kegiatan Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi Bahasa Inggris untuk guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Buleleng membawa pengaruh positif bagi guru. Guru-guru yang semula masih ragu-ragu dalam mengimplementasikan media berbasis teknologi, kini telah dapat menggunakan media Gamifikasi dengan baik. Peserta pelatihan dan pendampingan ini juga mampu merancang aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Hal ini tentu dengan dukungan teknologi berupa media pembelajaran Gamifikasi yang telah dirancang apik dan menarik perhatian para siswa. Sekalipun siswa asyik bermain menggunakan media gamifikasi, namun tanpa mereka sadari para siswa tengah belajar materi baru yang sesuai dengan silabus dan kurikulum yang digunakan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Sajidan, Akhyar, M., & Suryani, N. (2019). Development frameworks of the Indonesian partnership 21 st -century skills standards for prospective science teachers: A Delphi study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 89–100. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.11647>
- Burke, B. (2016). *Gamify How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things* ByBiran Burke (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315230344>
- Camilleri, M. A., & Camilleri, A. C. (2019). Student-Centred Learning Through Serious Games. *INTED2019 Proceedings*, 1, 2043–2052. <https://doi.org/10.21125/inted.2019.0578>
- Erdogan, V. (2019). Integrating 4C Skills of

21st Century into 4 Language Skills in EFL Classes Vacide Erdoğan. *International Journal of Education and Research*, 7(11), 113–124.

- Nugraha, A. J., Suyitno, H., & Susilaningsih, E. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Ditinjau dari Keterampilan Proses Sains dan Motivasi Belajar melalui Model PBL. *Journal of Primary Education*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpe.v6i1.14511>
- 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>
- Swandhina, M., 1, Maulana, R. A., & 2. (2022). GENERASI ALPHA : SAATNYA ANAK USIA DINI MELEK DIGITAL Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA) Volume 6, No. 1, February*, 6(1), 9. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/download/10/20>