

Optimalisasi pembelajaran bahasa inggris berbasis gamifikasi dalam implementasi kurikulum merdeka

Luh Made Dwi Wedyanthi¹, I Nengah Sueca², I Putu Andika Subagya Putra³

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, ITP Markandeya Bali, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, ITP Markandeya Bali, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Bisnis, ITP Markandeya Bali, Indonesia

Penulis korespondensi : Luh Made Dwi Wedyanthi

E-mail : wedawid06@gmail.com

Diterima: 18 Oktober 2024 | Direvisi: 21 November 2024 | Disetujui: 22 November 2024 | © Penulis 2024

Abstrak

Perkembangan teknologi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan di Indonesia, termasuk penyempurnaan kurikulum yang mempengaruhi pengajaran di semua level. Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, memiliki peran penting di era globalisasi dan teknologi. Pengajaran bahasa Inggris sejak usia dini dinilai efektif dalam meningkatkan akses informasi dan teknologi. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Sulahan melalui pendekatan gamifikasi, yang diterapkan pada siswa kelas 1 dan kelas 4 sebagai perwakilan kelas rendah dan tinggi. Program ini terdiri dari pelatihan guru mengenai strategi pengajaran, penggunaan media gamifikasi online dan offline, serta pengembangan media ajar berbasis digital. Hasil dari program ini menunjukkan peningkatan motivasi siswa dan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendampingan di kelas 1 dan kelas 4 juga memperlihatkan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Inggris. Dengan demikian, program ini berhasil memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris dasar di SDN 1 Sulahan, Bali.

Kata kunci: gamifikasi; bahasa inggris; kurikulum merdeka; pengajaran berbasis teknologi

Abstract

Technological advancements have brought significant changes to the educational landscape in Indonesia, including curriculum improvements that affect teaching at all levels. English, as an international language, plays a crucial role in the era of globalization and technology. Teaching English from an early age is considered effective in enhancing access to information and technology. This community service program aims to optimize English learning at SDN 1 Sulahan through a gamification approach, implemented for 1st and 4th-grade students as representatives of lower and upper grades. The program includes teacher training on teaching strategies, the use of online and offline gamification media, and the development of digital-based teaching materials. The results of this program showed an increase in students' motivation and mastery of English vocabulary through interactive and enjoyable learning methods. Assistance in 1st and 4th-grade classes also demonstrated that students became more interested and motivated to learn English. Therefore, this program successfully delivered a positive impact on improving the quality of basic English teaching at SDN 1 Sulahan, Bali.

Keywords: gamification; english; merdeka curriculum; technology-based teaching

PENDAHULUAN

Perkembangan dalam dunia pendidikan di Indonesia sangat berkembang pesat menyesuaikan dengan lajunya perkembangan teknologi. Perkembangan di dunia pendidikan diupayakan melalui

penyempurnaan kurikulum yang dilakukan. Menurut (Saifudin, 2022) perubahan kurikulum ini pun membawa dampak yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan di semua level di Indonesia. Dalam perubahannya, tentu banyak hal yang diupayakan menjadi lebih baik dengan cara memperbaiki fasilitas, strategi, metode, alat evaluasi, serta merubah dan memodifikasi isi maupun nama mata pelajaran yang ada.

Bahasa Inggris memiliki peran penting di dunia internasional, terutama di era globalisasi ini dan kemajuan teknologi saat ini. Bahasa menjadi alat komunikasi utama di berbagai bisnis dan level pendidikan. Oleh karena itu pengajaran bahasa Inggris sejak usia dini menjadi sangat penting. (Prayatni, 2019) menekankan bahwa kemampuan berbahasa Inggris memberikan akses lebih besar terhadap dunia informasi dan teknologi. (Santrock, 2007) juga menyatakan bahwa anak-anak memiliki kemampuan belajar bahasa asing lebih cepat dari orang dewasa, yang membuat pengajaran di usia dini lebih efektif. (Mustafa, 2007) juga menambahkan bahwa penguasaan bahasa asing sejak dini berdampak pada perkembangan kognitif dan sosial siswa. Ditambahkan oleh (L. M. Wedayanthi & Purnami, 2022) yang dalam penelitiannya mengenai praktek pengajaran bahasa Inggris anak usia dini menemukan bahwa anak-anak sangat mudah untuk menyerap suatu bahasa asing dikarenakan karakter anak adalah rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka akan lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan tidak terpaku pada satu kegiatan yang statis (Anggrarini, 2019). Pembelajar dini dikategorikan dalam anak usia 0 tahun sampai dengan usia 8 tahun, karakter seperti anak usia sekolah dasar. Intinya mereka masih suka belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain memiliki banyak efek bagi anak, mulai dari efek perkembangan kognitif, sosial, emosional dan fisik (Mulyati, 2019).

Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang pernah ditempatkan dalam pelajaran muatan lokal selama kurikulum tingkat satuan pendidikan dilaksanakan (., 2014). Kemudian dalam perkembangannya, Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib mulai dari SD kelas 1 sampai SMA Kelas 12 dalam kurikulum merdeka yang mulai diterapkan di tahun 2022. Pembelajaran bahasa Inggris menjadi penting karena mulai disadari pengaruhnya dengan kemampuan kita dalam memahami dan mengikuti laju teknologi yang tidak akan pernah berhenti berkembang (Rizali, Sidi, & Dharma, 2009).

SDN 1 Sulahan merupakan salah satu sekolah dasar di kecamatan Susut, kabupaten Bangli, Bali, yang pada tahun ajaran 2024/2025 ini diwajibkan untuk menerapkan mata pelajaran bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan dari kelas 1 sampai kelas 6. Tentunya hal ini menjadi suatu tantangan besar untuk sekolah mitra dikarenakan kesiapan serta sumberdaya yang dimiliki. Dalam tahap awal observasi yang dilakukan melalui kegiatan wawancara dan pengamatan langsung didapatkan beberapa hal yang dihadapi oleh SDN 1 Sulahan untuk menerapkan pembelajaran bahasa Inggris. Melalui wawancara dengan kepala sekolah ditemukan bahwa hal mendasar yang menjadi permasalahan adalah sumber daya pengajar yang merupakan lulusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Tentunya hal ini akan membuat guru-guru akan belajar kembali untuk mengajar bahasa Inggris di kelas. Kepala sekolah memberikan kesempatan dan memberikan fasilitas kepada gurunya untuk menggali diri untuk menambahkan nilai belajar dalam setiap kegiatan program yang ditawarkan oleh pemerintah atau dilaksanakan oleh sekolah. Permasalahan kedua yaitu bahan literasi siswa yang masih kurang koleksinya di perpustakaan. Begitu banyak koleksi buku yang dimiliki oleh perpustakaan yang dapat menunjang literasi siswa dalam bahasa Indonesia namun sedikit sekali koleksi buku perpustakaan yang menggunakan bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan kurangnya media siswa untuk memperbanyak literasi mereka dan kosakata bahasa Inggris mereka sehingga motivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris pun akan terpengaruhi secara tidak langsung. Kemudian melalui wawancara dengan kepala sekolah dan dikuatkan oleh hasil wawancara dengan guru didapatkan bahwa, media pembelajaran juga menjadi salah satu permasalahan yang ditemukan merupakan keterbatasan media yang dimiliki oleh guru untuk mengajar bahasa Inggris dasar di kelas. Fasilitas yang sangat menunjang kegiatan pembelajaran adalah LCD Proyektor yang disediakan oleh sekolah. Hal ini juga menjadi terbatas karena guru sangat sedikit mempersiapkan materi yang akan diajarkan dalam bentuk digital. Sehingga dalam praktek belajar mengajar di kelas guru kebanyakan akan berpatokan

pada buku pelajaran yang menjadi standar nasional pembelajaran bahasa Inggris di kelas masing-masing.

Melalui permasalahan yang ditemukan pada masa observasi awal ini, penulis menawarkan suatu pengabdian yang memfokuskan pada proses belajar dan mengajar bahasa Inggris dasar di kelas 1 dan kelas 4 sebagai perwakilan percontohan masing-masing tingkat di SD sebagai kelas rendah dan kelas tinggi. Solusi yang ditawarkan dalam program PKM ini adalah pendekatan Gamifikasi yang merupakan suatu pendekatan yang kian dipergunakan dan cocok dengan karakter anak-anak dalam memfasilitasi proses mereka dalam belajar. Hal ini didukung oleh Huda dan Adlina (2021) yang menjelaskan penerapan Gamifikasi mulai dikenal semenjak tahun 2010 dimana pada saat itu marak perkembangan permainan online anak-anak yang terkadang membuat mereka kecanduan dalam melakukan permainan tersebut. Gamifikasi dalam dunia pendidikan merupakan pendekatan yang membawa unsur-unsur menyenangkan di dalam permainan tersebut menjadi suatu media pembelajaran bagi yang melaksanakannya permainan itu (Jusuf, 2020). Gamifikasi dalam penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut (Mukarromah & Agustina, 2021), penerapan gamifikasi diharapkan dapat memberikan dua jenis dampak yaitu peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa sebagai efek jangka pendek dari pendekatan ini, serta peningkatan hasil belajar sebagai manfaat jangka panjang. Hal ini menunjukkan gamifikasi tidak hanya mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar tapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran mereka dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Gamifikasi dalam pendidikan bertujuan untuk mencapai tiga hal utama dalam lingkungan digital. Pertama, gamifikasi membantu siswa memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah dalam menyerap informasi yang diberikan. Kedua, gamifikasi bertujuan untuk menumbuhkan kebiasaan belajar yang positif. Melalui elemen-elemen permainan seperti penghargaan dan tantangan yang diberikan akan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam permainan yang merupakan proses belajar. Ketiga, gamifikasi memungkinkan siswa untuk memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan di kelas. Hal ini didukung oleh (L. M. D. Wedayanthi, Darmayanti, Adiwijaya, & Putra, 2022) yang menyebutkan lingkungan digital memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara praktis dan relevan, memperkuat pemahaman mereka secara menyeluruh. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pengetahuan, kebiasaan, dan pemahaman siswa dalam jangka panjang (Anunpattana, Khalid, Iida, & Inchamnan, 2021)

Gamifikasi ini tentunya memerlukan media pembelajaran yang menunjang dalam prosesnya. Media ini bisa berupa media digital atau media yang berupa fisik untuk membuat gamifikasi menjadi lebih dan sangat menarik (PUTRI, 2024). Metode ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terus berpartisipasi dan penasaran dengan akhir permainan. Gamifikasi melibatkan semua siswa secara merata, tanpa memandang perbedaan status. Kegiatan belajar melalui permainan yang dirancang dalam gamifikasi memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan berkompetsisi secara sehat (Isnawati, Zamhari, Yusuf, & Sujoko, 2021)

Berdasarkan analisis situasi, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan sebagai dasar pertimbangan dalam pelaksanaan PKM tentang Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis gamifikasi dalam kurikulum merdeka yang akan dilaksanakan di SDN 1 Sulahan. PKM ini dilaksanakan selama masa pengabdian selama 8 bulan.

METODE

Berdasar pada permasalahan yang ditemukan di sekolah mitra yaitu SDN 1 Sulahan yang telah dipaparkan dalam pendahuluan sebelumnya maka ditentukan solusi untuk permasalahan ini. Maka tahapan dan langkah yang akan dilaksanakan dalam menerapkan solusi yang ditawarkan dibagi menjadi empat aspek yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan kegiatan, tahap evaluasi, dan

keberlanjutan program. Tahapan-tahapan tersenut kemudian dilaksanakan melalui pendekatan berupa pelatihan dalam kegiatan “workshop” dan pendampingan pembelajaran yang kemudian ditindaklanjuti dengan sebuah realisasi program untuk menjadi solusi bagi permasalahan mitra.

Pada tahapan persiapan, penulis melaksanakan suatu analisis mengenai keadaan dan permasalahan yang ditemui serta mengurutkan permasalahan tersebut. Dari pengumpulan permasalahan tersebut, kemudian penulis menghubungkan permasalahan satu dengan yang lainnya dan membuat suatu solusi berdasarkan hal yang penulis angkat sebagai solusi global dalam pembelajaran bahasa Inggris di SDN 1 Sulahan. Kemudian menuju ke tahapan implementasi kegiatan PKM ini, dilaksanakan selama lima kali pelaksanaan workshop kemudian dilanjutkan dengan program pendampingan di kelas yang menyasar siswa dan guru. Pada tahapan evaluasi kegiatan PKM sebuah evaluasi dirancang untuk membantu penulis menentukan keberhasilan program yang dilaksanakan serta menentukan bagaimana langkah selanjutnya. Post-activity diberikan pada guru-guru untuk mengetahui tingkat pemahaman beliau terhadap materi-materi pelatihan yang diberikan selama lima kali tersebut.

Tahapan terakhir yaitu keberlanjutan program PKM yang menjamin bagaimana langkah dan arah selanjutnya untuk PKM ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini penulis mengajak anggota sejumlah 5 orang yang terdiri dari tiga orang dosen dan 2 orang mahasiswa pendidikan bahasa Inggris untuk membantu pelaksanaannya. Dari hasil observasi ditemukan bahwa workshop yang dilakukan terdapat 3 topik pembahasan utama yaitu Strategi pengajaran bahasa Inggris dasar di SD. Dalam topik ini dijelaskan tentang strategi-strategi yang bisa dilaksanakan untuk mengajarkan bahasa Inggris dasar dengan mudah. Hal ini mengingat sumber daya pengajar di SDN 1 Sulahan bukanlah berasal dari Pendidikan Bahasa Inggris, namun dalam Pendidikan Guru PGSD para guru mengatakan sudah mendapatkan pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini sangat membantu para guru dalam upaya menyiapkan pembelajaran bahasa Inggris yang berkualitas pada siswa. Topik kedua yaitu media pembelajaran berbasis gamifikasi offline yang berisi9kan tentang permainan-permainan online yang bisa diadaptasi menjadi sebuah pembelajaran atau permainan tradisional yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar suatu bahasa baru yaitu bahasa Inggris. Media yang diperkenalkan adalah media permainan ular tangga dan media relevan lainnya. Topik ketiga yaitu media ajar berbasis gamifikasi online yang memperkenalkan guru dengan hal yang mungkin sudah diketahui atau pernah diketahui seperti penggunaan media *quizziz* secara offline dan online, menggunakan *kahoot* di kelas secara group atau individu, dan permainan online lainnya. Diakhir masa workshop diadakan pendampingan pengajaran bahasa Inggris dasar di kelas 1 dan kelas 4 yang dipergunakan sebagai subjek dalam pengabdian ini. Hasil yang didapatkan dari pelaksanaan media pembelajaran menggunakan ular tangga ini siswa merasa senang dan tertantang untuk belajar bahasa Inggris. Media lain yang dipergunakan yaitu media *flascard* yang dimodifikasi menjadi permainan gamifikasi yaitu permainan “Memory Match” yang mencocokkan gambar dengan kata-kata yang tersedia. Meski hal ini bisa dilakukan dengan menjodohkan secara biasa seperti yang ada di buku pelajaran namun ketika ini dimodifikasi dengan gamifikasi permainan ini menjadi lebih menegangkan bagi anak dan lebih seru sehingga tanpa sadar mereka mengupayakan dirinya untuk bisa dan menang, kemudian hal yang mereka menangkan menjadi ingatan jangka panjang dan menambah kosa kata yang dimiliki oleh siswa akibat dari permainan tersebut.

Dalam pelaksanaan workshop dengan topik pertama yaitu “Strategi Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak SD” guru-guru ditemani dengan kepala sekolah dengan total peserta workshop adalah 13 orang sangat antusias dalam pelaksanaan kegiatan ini. Hal ini mengingat untuk membantu dan mengingatkan kembali bagaimana pengajaran bahasa Inggris yang baik dan mudah diterapkan di kelas. Mengingat pengajaran bahasa Inggris untuk usia SD merupakan hal yang baru diterapkan secara luas di kecamatan Susut. Tentunya pengajaran memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan pengajaran pada siswa yang lebih dewasa. Anak-anak cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan belajar lebih efektif melalui aktivitas yang interaktif serta menyenangkan. Oleh karena

itu dalam workshop ini dibahas pula tentang penggunaan metode pengajaran yang sesuai dengan usia anak seperti teknik bermain sambil belajar, storytelling, bermain peran. Kemudian untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media visual, lagu, dan permainan interaktif yang mendukung kemampuan berbahasa Inggris. Serta strategi untuk memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris guru diajak untuk bagaimana menumbuhkan minat siswa dengan membuat pelajaran terasa relevan dan menyenangkan. Dengan workshop ini guru mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Ketika guru merasa termotivasi melalui workshop ini maka siswa juga akan lebih termotivasi untuk menantikan pembelajaran guru tersebut di kelas.

Topik kedua dalam PKM ini adalah workshop Media Gamifikasi Offline dan Online. Gamifikasi merupakan sebuah metode yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam workshop ini, guru diperkenalkan pada konsep gamifikasi, baik secara online maupun secara offline. Dalam kegiatan ini guru diajak untuk membuat permainan di dalam kelas tanpa menggunakan teknologi digital seperti board games (permainan papan), flashcards, atau permainan kelompok yang mendorong siswa belajar sambil bermain. Kemudian dalam gamifikasi online guru diperkenalkan pada berbagai aplikasi dan platform pembelajaran interaktif seperti kahoot!, Quizzizz, Edmodo, Quizlet yang memungkinkan pembelajaran berbasis permainan dan penilaian interaktif. Diperkenalkan pula sistem permainan yang menggunakan gamifikasi ini yaitu dengan menggabungkan elemen permainan seperti pemberian poin, badge (lencana) atau hadiah, dan papan skor (leaderboard) yang memotivasi siswa untuk berkompetisi secara sehat dan belajar dengan lebih semangat. Dengan gamifikasi proses belajar dan mengajar menjadi lebih hidup, dan anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep bahasa Inggris serta kosakatanya yang diajarkan oleh guru sesuai dengan topik.



Gambar 1. Contoh Snake and Ladder yang dipergunakan oleh anak

Topik ketiga adalah pembuatan media ajar berbasis digital yang mengajak guru untuk belajar membuat media ajar berbasis digital yang menjadi kebutuhan dasar dalam menjawab tantangan global dan kemajuan teknologi yang amat pesat. Dalam workshop ini guru diberikan pelatihan untuk mengembangkan berbagai media ajar digital yang interaktif dan inovatif. Fokus kegiatan ini meliputi penggunaan software dan aplikasi pendidikan seperti Canva, PowerPoint atau Aplikasi video editing yang sederhana untuk membuat presentasi visual yang menarik. Pengembangan media pembelajaran interaktif seperti animasi, modul pembelajaran digital yang dapat diakses oleh siswa, serta penerapan media ajar dalam proses pengajaran.

Setelah kegiatan workshop selesai maka dilanjutkan dengan pendampingan di kelas 1 dan kelas 4 tentang bagaimana guru mengimplementasikan pendekatan gamifikasi itu dalam sebuah pembelajaran bahasa Inggris dasar untuk kelas 1 dan kelas 4. Dalam kegiatan pendampingan ini dilaksanakan sebuah wawancara dengan beberapa siswa di kelas 1 dan kelas 4 yang didapat beberapa hal penting. Diantara hal yang ditemukan dalam wawancara bersama siswa yaitu siswa merasa lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris karena mereka dapat menggunakan media permainan dan merasa saling berkompetisi dengan teman-temannya. Disaat teman-teman mereka mendapatkan

Optimalisasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis gamifikasi dalam implementasi kurikulum merdeka

lencana atau sampai pada level tertentu yang masih belum selesai akan terpacu untuk menyelesaikan dengan baik permainan yang disediakan tersebut. Dalam pendampingan guru dipandu untuk menggunakan media gamifikasi yang telah disediakan. Kemudian penggunaan LKPD yang telah dibuatkan sesuai dengan topiknya. Proses pendampingan ini sangat penting untuk dilaksanakan, hal ini dikarenakan memberikan pengalaman praktis kepada guru sekaligus memastikan bahwa teori yang diberikan selama workshop dapat diterapkan dengan baik di kelas. Guru dapat mengajarkan siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya peningkatan hasil belajar bahasa Inggris dasar anakpun dapat dicapai dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah bahwa kegiatan workshop dan pendampingan yang dilaksanakan di SDN 1 Sulahan berhasil memberikan dampak positif terhadap guru dan siswa dalam pengajaran bahasa Inggris dasar. Dengan melibatkan lima anggota, terdiri dari tiga dosen dan dua mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris, program ini mengidentifikasi tiga topik utama, yaitu strategi pengajaran bahasa Inggris dasar, media gamifikasi offline, dan media ajar berbasis gamifikasi online. Meskipun guru di SDN 1 Sulahan bukan berasal dari latar belakang Pendidikan Bahasa Inggris, pelatihan ini mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengajaran bahasa Inggris yang mudah diterapkan di kelas. Dalam penerapan media gamifikasi, baik online maupun offline, guru diajak untuk mengadaptasi permainan seperti ular tangga dan memory match untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Pendekatan gamifikasi ini terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris, dengan siswa merasa senang dan tertantang melalui kompetisi yang sehat, sehingga materi yang diajarkan dapat lebih mudah diingat dan dipahami. Selain itu, penggunaan media ajar berbasis digital memberikan guru kemampuan untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan modern, yang sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan di era teknologi saat ini. Melalui pendampingan di kelas 1 dan 4, ditemukan bahwa siswa lebih antusias dalam belajar bahasa Inggris dan menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosa kata dan konsep yang diajarkan. Dengan demikian, program ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris dasar dan memotivasi siswa serta guru untuk terus berkembang dalam proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut: 1). Pengembangan berkelanjutan bagi guru yang difokuskan pada penguasaan materi bahasa Inggris yang lebih kompleks serta eksplorasi aplikasi pembelajaran terbaru yang lebih interaktif sehingga guru dapat terus meningkatkan kompetensi mereka dalam pengajaran bahasa Inggris; 2). Pengayaan media pembelajaran yang selain menggunakan media permainan tradisional yang diadaptasi, guru juga di dorong untuk membuat media yang lebih kreatif dan sesuai dengan konteks lokal. Misalnya mengembangkan permainan yang mengintegrasikan budaya lokal agar siswa lebih merasa terkait dengan materi yang diajarkan; 3). eberlanjutan program yang diharapkan meskipun PKM ini telah usai dilaksanakan namun media, LKPD, serta komunikasi dalam bentuk monitoring dan evaluasi berkala tetap dilaksanakan untuk memastikan program ini berjalan dan diterapkan dengan baik.

Dengan mengikuti saran-saran tersebut, program ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas serta berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam pelaksanaan dan penyusunan kegiatan PKM ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada DRTPM pendanaan hibah 2024 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan program PKM ini tepat sasaran dan terfasilitasi

Optimalisasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis gamifikasi dalam implementasi kurikulum merdeka

dengan baik. Kemudian kepada Kepala Satuan Pendidikan SDN 1 Sulahan, yang telah sangat memberi dukungan agar terlaksananya program PKM ini dengan sangat baik. Guru-guru di SDN 1 Sulahan, yang dengan sangat antusias menyambut dan bertumbuh kebersamai setiap materi di program PKM ini dengan sangat baik. Serta siswa-siswa di SDN 1 Sulahan, yang selalu bersemangat dalam setiap kegiatan PKM ini. Ucapan penulis sampaikan kepada Rektor ITP Markandeya Bali dan Kepala LPPM ITP Markandeya Bali, atas dukungan penuhnya dalam program PKM ini. Ucapan terakhir penulis sampaikan terima kasih TIM PKM Gamifikasi yang sudah berusaha memberikan pikiran dan tenaganya selama proses PKM ini. Akhirnya, semoga dengan adanya PKM Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Gamifikasi dalam implementasi Kurikulum Merdeka ini dapat membawa suatu kebermanfaatan yang baik bagi semua pihak yang terlibat dalam program ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alhammudin. A. (2014). SEJARAH KURIKULUM DI INDONESIA (Studi Analisis Kebijakan Pengembangan Kurikulum). *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 1(2 SE-Articles), 48–58. Retrieved from <https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/nurelislam/article/view/60>
- Anggrarini, N. (2019). EXPLORING YOUNG LEARNERS TEACHERS COMPETENCY AND CHALLENGES IN TEACHING ENGLISH. *Wiralodra English Journal (WEJ)*, 3(1 SE-Articles), 229–238. <https://doi.org/10.31943/wej.v3i1.44>
- Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom. *Heliyon*, 7(12), e08637. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08637>
- Isnawati, I., Zamhari, A., Yusuf, M., & Sujoko, I. (2021). Strengthening Digital Literacy toward Students in Facing Education Era 4.0. *Proceedings of the 3rd International Colloquium on Interdisciplinary Islamic Studies*. <https://doi.org/10.4108/eai.20-10-2020.2305174>
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini terhadap Pelajaran. *Alim*, 1(2), 277–294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>
- Mustafa, B. (2007). *Buku pendidikan anak usia dini*.
- Prayatni, I. (2019). Teaching English For Young Learners. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 4(2 SE-Articles), 106–110. <https://doi.org/10.29303/jipp.v4i2.90>
- PUTRI, R. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS GAMIFIKASI BERBANTUAN POWERPOINT PADA MATERI SISTEM KOLOID KELAS XI MIPA (Vol. 15).
- Rizali, A., Sidi, I. D., & Dharma, S. (2009). *Dari guru konvensional menuju guru profesional*. Grasindo.
- Saifudin, A. (2022). Sejarah Dan Paradigma Kebijakan Kurikulum Pendidikan Islam Di Indonesia. *Journal of Islamic Education Mathematics*, 2, 3–5.
- Santrock, J. W. (2007). *Child development*. Texas: McGraw-Hill.
- Wedayanthi, L. M. D., Darmayanti, N. W. S., Adiwijaya, P. A., & Putra, I. K. D. A. S. (2022). Pendampingan Pembelajaran Sains dalam Bahasa Inggris berbasis PLK di SD. *Madaniya*, 3(3 SE-Artikel), 491–500. <https://doi.org/10.53696/27214834.237>
- Wedayanthi, L. M., & Purnami, N. M. (2022). PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN HOMESCHOOLING BERBANTUAN METODE MONTESSORI UNTUK PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR PADA ANAK. 10(1), 68–71.