

PELATIHAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI ONLINE

Fitri Wijayanti¹⁾, Alfi Hidayatu Miqawati¹⁾, Suyik Binarkaheni¹⁾, Fajar Sulaiman¹⁾,
Nadia Anditha Damayanti¹⁾

¹⁾Program Studi Bahasa Inggris, Jurusan Bahasa, Komunikasi dan Pariwisata, Politeknik Negeri Jember, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author: Fitri Wijayanti
E-Mail: fitri@polije.ac.id

Diterima 13 Juli 2022, Direvisi 26 Juli 2022, Disetujui 26 Juli 2022

ABSTRAK

Pandemi COVID-19, telah memberikan dampak yang besar pada sistem Pendidikan di Indonesia. Pembelajaran secara daring akhirnya diterapkan dengan berbagai keterbatasan yang ada. Salah satu Madrasah Aliyah Swasta di Kabupaten Jember menerapkan pembelajaran daring dan menghadapi berbagai tantangan dalam pelaksanaannya. Beberapa permasalahan tersebut antara lain berkurangnya tingkat keaktifan siswa dan menurunnya motivasi siswa. Terutama pada pembelajaran Bahasa Inggris, siswa juga tidak mendapatkan *language practices* sehingga mereka tidak bisa berlatih menggunakan Bahasa target secara maksimal. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan dalam belajar Bahasa Inggris siswa selama masa pandemic COVID 19. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu dengan memberikan pelatihan pembelajaran interaktif melalui gamifikasi online. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif dalam pengetahuan siswa, keterampilan keaktifan serta motivasi yang meningkat.

Kata kunci: covid 19; gamifikasi online; pembelajaran.

ABSTRACT

This pandemic situation of Covid-19 has impacted every aspect of life, particularly on education. The government has obliged all schools to conduct online learning. Many schools faced problems when implementing online learning. One of the schools was private Islamic High School (*Madrasah Aliyah Swasta*) in Jember Regency. This school was not ready in facing all changes through online learning. Due to insufficient facilities, both teachers and students only used WhatsApp application during the teaching learning process. The teacher sent the English teaching material and asked them to do all exercises. As the time passed, the students were bored and reluctant to finish all assignment. With these activities, in fact the students did not get any chances to have language practices in order to apply what they have learned in class. From this situation the Community service team carried out a training in utilizing online gamification during online learning. The purpose of this activity was to increase the students' motivation in learning English.

Keywords: covid 19; online gamification; learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran di masa pandemi COVID-19, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris memberikan tantangan yang cukup besar bagi sekolah-sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Dalam hal ini, pemerintah juga sudah menyesuaikan standar kompetensi yang akan dicapai siswa. Namun pada dasarnya, penekanannya tetaplah sama yaitu kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulis secara aktif berdasarkan konteks situasi yang dihadapi siswa saat itu. Dalam kondisi tersebut, tentunya hal tersebut tidak bisa dipisahkan dengan penguasaan keterampilan Bahasa yang terdiri dari membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keempat keterampilan Bahasa ini sangatlah

penting untuk dikuasai siswa agar mereka mampu menjawab tantangan global dimana komunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris sangat dibutuhkan. Senada dengan ide tersebut, Wijayanti dan Miqawati (2017) menyebutkan bahwa tidak dipungkiri lagi bahwa kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris merupakan hal yang sangat mendesak untuk dilakukan terutama untuk mempersiapkan lulusan agar siap terjun dalam dunia kerja.

Namun pada kenyataannya, selama masa pandemi ini banyak siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan *language practice*. Wijayanti, 2020 menegaskan bahwa apabila siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain dengan

menggunakan Bahasa Inggris maka siswa akan kesulitan untuk mendapatkan konteks yang bermakna sehingga mereka akan kesulitan dalam menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari,

Salah satu Madrasah Aliyah Swasta di kabupaten Jember juga menghadapi berbagai tantangan selama pembelajaran daring. Saat pembelajaran secara daring berlangsung, sekolah tampak mengalami kesulitan dalam memfasilitasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Dikarenakan keterbatasan fasilitas penunjang pembelajaran secara daring ini, maka akhirnya pihak sekolah memutuskan menggunakan gawai melalui aplikasi *WhatsApp*. Bagi siswa yang tidak memiliki gawai, sekolah memberikan kesempatan siswa untuk hadir dan mengerjakan tugas di sekolah. Selama pembelajaran ini, guru membagikan materi dan tugas melalui aplikasi ini yang kemudian dikerjakan oleh siswa. Setelah siswa menyelesaikan tugasnya maka mereka akan mengumpulkan kembali kepada guru melalui aplikasi yang sama. Kegiatan seperti ini berlangsung cukup lama sehingga akhirnya mereka berada pada titik jenuh.

Seiring dengan berjalannya waktu, maka timbullah berbagai permasalahan. Salah satunya adalah kemampuan penggunaan dan pengelolaan teknologi pembelajaran. Guru Bahasa Inggris di sekolah ini hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp* ketika melakukan kegiatan pembelajaran karena sangat mudah digunakan dan tidak banyak memakan kuota internet. Guru tidak menggunakan media atau aplikasi lain dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Situasi ini membuat kedua belah pihak merasa bosan dan jenuh. Guru tidak bisa menjelaskan dengan detail dan lengkap karena materi hanya dikirimkan melalui pesan suara dan dokumen pada aplikasi *WhatsApp*. Kemudian siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengumpulkan kembali melalui aplikasi yang sama. Kegiatan pembelajaran seperti ini berlangsung berulang-ulang tanpa ada variasi lain yang dilakukan guru. Akibatnya siswa malas untuk mengumpulkan tugas kembali, dan bahkan mereka sudah tidak merespon terhadap perintah atau penjelasan yang guru berikan melalui pesan suara atau *voicenote*. Dengan tidak adanya interaksi langsung antara guru dan siswa ini mengakibatkan siswa lebih pasif dan tidak memiliki motivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Mereka tidak diberi kesempatan untuk mendapatkan *language practice* sehingga mereka tidak pernah berlatih untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, seharusnya kita

mampu untuk menjawab tantangan tersebut. Miqawati dan Wijayanti (2021) menyebutkan bahwa dibalik permasalahan yang timbul pada masa pandemi ini, kita seyogyanya mampu melihat kesempatan dalam mengkolaborasi tiga bagian penting yaitu *digital*, teknologi, dan penggunaannya (*user*).

Oleh karena itu, variasi metode atau kegiatan dalam pembelajaran sangatlah urgen untuk diaplikasikan, terutama dengan memanfaatkan berbagai teknologi. Hal tersebut sejalan dengan ide Bušelić (2017) bahwa fokus pembelajaran jarak jauh atau online learning adalah metode pembelajaran yang disempurnakan dengan teknologi yang ditujukan untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa yang tidak bertemu secara fisik. Berdasarkan permintaan dari Madrasah Aliyah Swasta (MAS) ini, maka tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat memberikan suatu pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi online. Gamifikasi ini meliputi berbagai variasi yang dilakukan secara online yaitu Quizizz Cram, Quizlet, dan Elsaspeak. Penerapan gamifikasi secara online diharapkan dapat memfasilitasi siswa agar mendapat *language input* yang cukup sehingga mereka mendapatkan wadah untuk berinteraksi dengan guru serta siswa lain. Penggunaan variasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran ini sangatlah membantu proses pendidikan jarak jauh (Gupta, 2017). Lebih jelas lagi, Herliandry, Nurhasanah, Suban dan Kuswanto (2020) menyebutkan bahwa variasi platform dan sumber daya yang tersedia sangat membantu menunjang proses pembelajaran selama masa pandemi COVID-19 ini. Aktifitas pembelajaran dapat divariasikan sehingga siswapun memiliki pengalaman untuk mengakses berbagai teknologi secara digital. Dengan memanfaatkan berbagai variasi gamifikasi online ini, siswa akan termotivasi dan berperan aktif untuk terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan secara daring dengan memanfaatkan platform Zoom. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa salah satu Madrasah Aliyah Swasta di Kabupaten Jember yaitu kelas XI yang berjumlah 11 siswa. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan pembelajaran interaktif melalui gamifikasi online. Para siswa dikenalkan dengan berbagai aplikasi menarik, bahkan salah satunya adalah digital game, sehingga mereka termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris secara mandiri.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah koordinasi awal dengan mitra. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengatur jadwal dan untuk memantapkan kembali kebutuhan dari mitra. Tahapan kedua adalah persiapan kegiatan. Pada kegiatan ini tim pelaksana mempersiapkan segala kebutuhan untuk pelaksanaan pelatihan berdasarkan kesepakatan dengan mitra. Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi online. Tahapan terakhir adalah evaluasi kegiatan. Tahapan ini dilakukan untuk melihat apakah melalui kegiatan pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi online ini terjadi perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan mitra. Kegiatan ini dilaksanakan selama 4 bulan pada bulan Agustus hingga bulan November 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Koordinasi awal dengan mitra

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan mitra. Hal ini dilaksanakan untuk mendapatkan jadwal yang sudah ditentukan bersama dengan pihak sekolah. Selain itu dalam tahapan ini, tim pelaksana juga memantapkan kembali kebutuhan mitra sehingga kegiatan ini benar-benar memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra.

Persiapan kegiatan

Pada tahapan ini, tim pelaksana mempersiapkan berbagai kebutuhan untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Diawali dengan penentuan topik atau materi pembelajaran yang didiskusikan terlebih dahulu dengan guru bidang studi Bahasa Inggris. Setelah mencapai kesepakatan dengan guru, maka tim pelaksana mulai untuk menyusun materi tersebut. Penyusunan *lesson plan* sangatlah penting dilakukan agar kegiatan ini sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam menyusun *lesson plan*, tim pelaksana membagi dalam tiga tahapan yaitu pembukaan, aktivitas utama, dan penutup. Konsep dasar penyusunan ini berfokus pada *learner-centered approach* dimana siswa menjadi tokoh sentral dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mereka mendapatkan wadah untuk berinteraksi dengan siswa lain dan guru.

Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi online ini dilakukan dalam 5

kali pertemuan secara daring dengan menggunakan platform ZOOM. Materi yang diberikan yaitu berfokus pada topik *family* dan *hobby*. Materi tersebut dikemas secara interaktif dalam berbagai media gamifikasi online yaitu Quizizz, Cram, Quizlet, dan Elsaspeak. Dalam kurun waktu 5 pertemuan ini, siswa dilatih untuk menggunakan berbagai media gamifikasi ini sehingga mereka dapat terlatih secara mandiri dalam penggunaannya. Dengan demikian mereka dapat belajar mandiri tanpa harus menunggu perintah dari guru.

Materi dengan topik *family* dan *hobby*, yang dikemas secara atraktif ini mampu membawa suasana baru dalam kelas. Siswa tampak antusias dan aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Interaksi antar siswa, atau siswa dan guru juga tampak intensif terjadi. Di sini siswa mendapatkan wadah untuk *social practice* karena mereka pada akhirnya terlibat dalam interaksi langsung dengan menggunakan Bahasa Inggris. Karena mereka bertatap muka langsung dengan teman-teman dalam satu kelas, maka mereka termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris. Selain itu materi pembelajaran yang dikemas secara kompetitif, telah membuat siswa berlomba-lomba untuk memenangkan game online yang sifatnya edukatif ini.

Evaluasi kegiatan

Tahapan ini sangatlah penting dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan pembelajaran interaktif dengan menerapkan gamifikasi online ini. Hal ini sejalan dengan Arsi *et al.*, (2019) bahwa evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap hasil pelatihan oleh penerima manfaat program. Berikut ini adalah hasil evaluasi kegiatan pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi online.

Tabel 1. Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Indikator keberhasilan	Hasil evaluasi kegiatan pelatihan
Pengetahuan	Pengetahuan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris meningkat terutama pada topik <i>family</i> dan <i>hobby</i>
Keterampilan	Keterampilan siswa terutama keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca dan keterampilan menulis mengalami kenaikan yang signifikan
Motivasi	Motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar siswa meningkat dibuktikan dengan

keaktifan mereka dalam mengikuti semua kegiatan yang ditentukan guru

Berdasarkan tabel di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui kegiatan pelatihan ini tingkat pengetahuan siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris meningkat. Secara spesifik, keterampilan berbicara, menyimak, menulis dan membaca juga menunjukkan arah perubahan yang positif dan signifikan. Para siswa juga tak lagi malu untuk menggunakan Bahasa Inggris selama kegiatan ini berlangsung. Mereka tampak termotivasi untuk terus belajar baik dalam kelas maupun Ketika di luar kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi online, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Disini mereka mampu menggunakan keempat keterampilan Bahasa yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan keterampilan menulis dengan aktif. Selain itu, melalui kegiatan ini pula siswa mulai menampakkan motivasi yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Di luar jam pelajaran, siswa juga sangat aktif dan termotivasi untuk berlatih Bahasa Inggris dengan teman lainnya sehingga kemandirian dalam belajarpun mulai terbentuk.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan terimakasih kepada Politeknik Negeri Jember, khususnya Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) yang telah mendanai kegiatan ini sehingga dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsi, P., Waningsih, S., Pambudi, A. S., & Maisa, W. (2019). Peningkatan Kualitas Sdm Dengan Pemanfaatan Iptek Melalui Pelatihan Komputer Dasar Dan Internet Pada Anggota Polsek Kedungbanteng. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 191–196. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i2.4244>
- Bušelić, M. (2017). Distance Learning – concepts and contributions. *Oeconomica Jadertina*, 2(1), 23–34. <https://doi.org/10.15291/oec.209>
- Gupta, R. (2017). Impact of Ict in Distance Education and Teacher Perception Towards Knowledge of Ict Tools.

International Journal of Research - GRANTHAALAYAH, 5(1), 163–171. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v5.i1.2017.1731>

- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Lessons Learned During the Covid-19 Pandemic). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Miqawati, A. H., & Wijayanti, F. (2021). *Blended Learning: Revealing Its Transformative Potential and Practice During the Covid-19 Era*. 514(Icoship 2020), 175–177. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210101.039>
- Wijayanti, F. (2020). Digital Story Project: Using Technology to Foster Learners' Speaking Skill. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 6(2), 19–27.
- Wijayanti, F., Miqawati, A. H. (2017). *Kegiatan Optimalisasi Potensi Ketrampilan Menyimak Siswa pada Kelas Unggulan dengan Menerapkan Fun Games and Attractive Activities*. 106–110.