

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis

Nita Sari Narulita Dewi¹, Yusup Supriyono^{2,3}, Yuyus Saputra³

^{1,2,3}Universitas Siliwangi

¹nitasarinarulitadewi@unsil.ac.id

Received: 29 Desember 2019; Revised: 10 Mei 2020; Accepted: 20 Juli 2020

Abstract

In the industrial revolution 4.0 era, technology must be an alternative choice used by teachers in delivering material to their students, so that learning becomes more contextual, factual, and able to build students' learning independence. For example, gamification-based teaching becomes very important when a learning environment supported by technology can help students gain knowledge in challenging and fun ways. Independence in learning and critical thinking can be formed and enhanced through gamification-based learning when learning requires students to play an active and responsible role in the success of their own learning, in addition to the assistance of teacher guidance. Workshop on the development of gamification-based learning media is proven to be able to solve the problems faced by teachers, especially teachers in the Al Amin Sindangkasih boarding school in Ciamis Regency regarding the ability to create technology-aided teaching language learning which is still low. This program can help teachers utilize technology for learning activities in the classroom, even outside the classroom. The workshop was attended by 20 participants from MTs and MA Persis-Al Amin Islamic Boarding School in Sindangkasih-Ciamis for two months. The material provided is related to the selection of learning materials that are appropriate to the needs and abilities of students and the development of teaching media with the help of gamification technology. This program is packaged in the form of a gamification-based learning media development workshop with stages: orientation, discussion, material exploration, action, test, and reflection. Data is collected through observation, interview, and documents so that the performance of participants and instructors during the implementation of the program can be well controlled and produce quality based on effective and measurable technology. The program is also expected to be able to help the government, schools or teachers in the area of increasing teacher professionalism as mandated in UU No. 14 Tahun 2005 concerning Teachers and Lecturers, particularly in the Al Amin Sindangkasih Islamic Boarding School in Ciamis Regency.

Keywords: *gamification; self-directed learning; language teaching; instructional media.*

Abstrak

Di era revolusi industri 4.0, teknologi harus menjadi alternatif pilihan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, faktual, dan mampu membangun kemandirian belajar para siswa. Seperti contoh pengajaran berbasis gamifikasi menjadi sangat penting ketika lingkungan belajar yang ditunjang dengan teknologi dapat membantu para siswa memperoleh pengetahuan dengan cara-cara yang

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis

Nita Sari Narulita Dewi, Yusup Supriyono, Yuyus Saputra

menantang dan menyenangkan. Kemandirian belajar dan berpikir kritis dapat terbentuk dan ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis gamifikasi ketika pembelajaran menghendaki siswa berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan belajarnya sendiri, di samping berkat bantuan bimbingan guru. Workshop pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti dapat memecahkan masalah yang dihadapi para guru, khususnya guru-guru di lingkungan pondok pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis yang berkenaan dengan kemampuan menciptakan pembelajaran bahasa berbantuan teknologi (*technology-aided teaching*) yang masih rendah. Program ini dapat membantu para guru dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran di kelas, bahkan di luar kelas. Workshop ini diikuti oleh 20 orang peserta yang berasal dari MTs dan MA Persis-Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis selama dua bulan. Materi yang diberikan berkenaan dengan pemilihan materi belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik (*material selection*) dan pengembangan media pengajaran dengan bantuan teknologi gamifikasi. Program ini dikemas dalam bentuk workshop pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan tahapan: orientasi, diskusi, eksplorasi materi, aksi, tes, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, *interview*, dan dokumen, sehingga kinerja peserta dan instruktur selama pelaksanaan program dapat terkontrol dengan baik dan menghasilkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan terukur. Program ini diharapkan pula mampu membantu pemerintah, sekolah atau guru dalam bidang peningkatan profesionalitas guru seperti yang diamanatkan dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, khususnya di lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis.

Kata Kunci: gamifikasi; kemandirian belajar; pembelajaran bahasa; media pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan pada era digital dalam upaya meningkatkan kemampuan belajar para siswa dilihat dari pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk hal ini penggunaan teknologi yang tepat oleh guru, siswa, dan ditunjang oleh kesiapan lembaga menjadi prasyarat mutlak untuk tercapainya tujuan tersebut. Pertimbangan kesiapan guru, lembaga, dan siswa menjadi point penting yang harus diperhatikan sehingga pembelajaran berbantuan teknologi dapat terwujud dan memberikan pengaruh positif dalam pengembangan penggunaan teknologi dalam Pendidikan.

Analisis terhadap faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, yaitu kesiapan guru, lembaga, dan siswa menjadi sangat penting

dan hal ini yang mendasari pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan memilih salah satu lembaga berbasis pesantren yang dianggap *eligible* dalam program ini.

Analisis situasi dilakukan dengan melakukan identifikasi pada beberapa fokus permasalahan yang dimiliki lembaga mitra, Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis, seperti manajemen, sumber daya, instruktur, bahan pustaka, fasilitas, dan lingkungan belajar. Lemahnya kemampuan sumber daya manusia, guru, menjadi masalah yang urgent sekali untuk dipecahkan, yaitu dalam mengembangkan media pembelajaran. Di samping itu, rendahnya kemampuan para instruktur melaksanakan pengajaran yang berkualitas masih menjadi masalah yang dihadapi pada lembaga ini. Secara detail permasalahan

dideskripsikan sebagai berikut: pertama, lemahnya kualitas sumber daya manusia, guru, yang merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kedua, pengembangan media pembelajaran yang kurang mengintegrasikan dengan teknologi, sehingga siswa kurang termotivasi belajarnya. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran adalah melalui pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Salah satu teknik dalam pengajaran yang berbasis teknologi adalah gamifikasi.

Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan atribut *game*, sebagaimana didefinisikan oleh taksonomi Bedwell, di luar konteks permainan dengan tujuan memengaruhi perilaku yang terkait dengan pembelajaran (Landers, 2014). Bahkan, gamifikasi telah mendapatkan minat yang cukup besar di kalangan pendidikan karena kemampuannya meningkatkan proses pembelajaran di kalangan siswa (Hakak, dkk., 2019). Umumnya, Gamifikasi mengarah pada hasil positif dilihat dari hasil psikologis sebagai proses motivasi kognitif (Hamari, Koiovisto, & Sarsa, 2014). Demikian pula, gamifikasi dapat memiliki efek positif yang substansial pada kepuasan kebutuhan intrinsik (Xi and Hamari, 2019).

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi menjadi solusi yang diusulkan pada program ini, dengan memperhatikan berbagai hal sehingga program ini layak dilaksanakan, di antaranya: (a) Kebijakan lembaga sangat mendukung program ini dengan dibuktikan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis bersedia mengorganisasikan guru (peserta workshop) untuk terselenggaranya program ini. Para guru diwajibkan oleh lembaga untuk mengikuti program dan diperolehnya perizinan menggunakan fasilitas sarana prasarana untuk kegiatan; (b) Fasilitas yang dimiliki lembaga dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara maksimal, baik fasilitas yang secara langsung menunjang

proses pembelajaran, seperti ruang kelas, media, internet, komputer dan fasilitas yang tidak secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran; (c) Kesiediaan para guru Bahasa Inggris. Para guru yang bersedia menjadi bagian dari kegiatan sebagai peserta workshop menjadi faktor utama terhadap suksesnya program yang akan dilaksanakan; (d) Lingkungan belajar yang kondusif menjadi faktor pendukung lainnya sehingga program ini dapat dilaksanakan.

Di era teknologi ini, idealnya guru mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran karena salah satu manfaat dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah meningkatnya motivasi siswa dalam belajar. Faktanya, kemampuan guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran masih rendah sehingga berimplikasi pada capaian pembelajaran. Seperti halnya di lembaga mitra kami, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran masih rendah karena kemampuan teknologi gurunya yang masih rendah pula sehingga proses pembelajaran masih berjalan secara tradisional dengan menggunakan metode ceramah, media pembelajaran yang tidak inovatif. Hal tersebut mengakibatkan kurang termotivasinya anak untuk belajar, khususnya belajar Bahasa Inggris.

Untuk memotivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris, dimulai dari meningkatkan kualitas gurunya, sehingga perlu adanya kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), yaitu Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi. Workshop ini dilakukan karena melihat kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran masih rendah.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Setelah dilakukan analisis situasi, maka telah teridentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Pondok

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis

Nita Sari Narulita Dewi, Yusup Supriyono, Yuyus Saputra

Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis. Berdasarkan prioritas permasalahan yang dihadapi tersebut, maka workshop pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi diselenggarakan bagi guru-guru di lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis. Setelah permasalahan teridentifikasi, maka langkah selanjutnya adalah membuat rencana kegiatan workshop pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi yang disepakati dengan lembaga mitra.

Gamifikasi dalam program ini didefinisikan sebagai penggunaan *game* yang dikaitkan dengan pembelajaran bahasa, yang dirancang oleh guru sebagai media pembelajaran dan juga sebagai alat *assessment*.

Dalam pelaksanaan workshop pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi, tidak terlepas dari kerja sama dan komitmen lembaga mitra. Selain berpartisipasi sebagai penyedia peserta (20 orang), lembaga mitra pun menyediakan tempat untuk pelatihan.

Tahap refleksi yang ada dalam kegiatan ini akan menjadi bahan informasi sehingga bisa ditarik kesimpulan mengenai program yang telah dilaksanakan, sehingga bisa diketahui kelebihan dan kekurangan program dan kemampuan akhir peserta pelatihan setelah mengikuti kegiatan. Sebagai tindak lanjut dari program ini, para peserta yang telah selesai mengikuti workshop akan menjadi mentor kegiatan serupa dengan jumlah peserta yang lebih besar dengan cara menjalin kerja sama yang lebih luas lagi dengan lembaga-lembaga sejenis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengikuti workshop, para peserta workshop mengalami peningkatan dalam *belief*, pengetahuan, motivasi dan *self-efficacy* pada penggunaan teknologi. Hal ini dapat dibuktikan dengan respons mereka ketika ditanya mengenai penggunaan teknologi bagi pembelajaran. Berikut dipaparkan jawaban atau respons dari para peserta workshop:

Saya awalnya masih bingung teknologi apa yang tepat atau yang cocok untuk anak-anak sekolah mengingat teknologi hanya membuat anak-anak malas saja. Namun, setelah mengikuti workshop saya menjadi paham bahwa gamifikasi menarik dan dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak bahkan guru diharapkan mengembangkan model ini sehingga dapat digunakan sebagai kegiatan belajar lanjutan di luar kelas (*Interview R5*).

Respons peserta di atas menunjukkan bahwa terdapat perubahan dalam *belief* penggunaan teknologi teknologi tepat guna bagi pembelajaran, yang diikuti oleh munculnya peningkatan pengetahuan tentang teknologi yang memotivasinya untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang bisa dilakukan diluar kelas.

Hal senada diungkapkan oleh peserta pelatihan lain (R1, R2, dan R3), bahwa pengetahuan teknologi mereka meningkat dan termotivasi untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Mereka yakin teknologi apabila dipakai dengan benar dan tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar. Pengetahuan saya tentang teknologi dirasa sudah cukup, namun teknologi gamifikasi ini melengkapi pengetahuan saya. Saya sepertinya patut mencoba cara ini agar membantu saya juga dalam menyampaikan materi dan diharapkan anak-anak juga akan merasa senang dan tertarik ketika teknologi digunakan dalam belajar mereka karena begitulah “anak-anak jaman *now*” dekat dengan teknologi (*Interview R3*).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terkadang tidak mudah, terlebih pengguna atau guru memiliki kemampuan teknologi yang tidak cukup, namun motivasi dapat saja terbentuk sebagai hasil interkasi dengan teman sejawat. Terlihat *self-efficacy* dilakukan dalam mengatasi kesulitan dan meningkatkan pemahamannya tentang gamifikasi, inilah yang saya inginkan, belajar sambil melakukan, secara saya sudah tidak muda

lagi, namun saya masih ingin seperti yang lain, yaitu dapat menggunakan teknologi bagi kelas saya. Gamifikasi saya rasa hebat dan ok bila digunakan untuk anak-anak. Jujur, gamifikasi ini butuh kesabaran dalam membuatnya, makanya saya minta dibantu oleh teman-teman yang masih muda dan membuka google untuk mencari tahu apa itu gamifikasi (*Interview R1*).

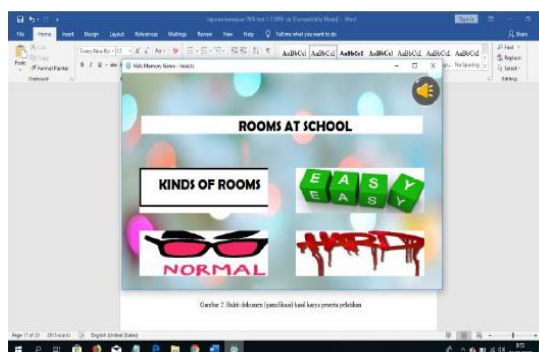


Gambar 1. Kegiatan Workshop Gamifikasi

Self-efficacy ditampilkan juga oleh peserta lain ketika menggunakan teknologi, dalam hal ini merancang gamifikasi untuk pembelajaran. Disadari bahwa gamifikasi tidaklah mudah, maka peserta ini berusaha semampunya dengan *googling* atau membuka youtube untuk mencoba terus mendapatkan informasi tentang teknologi dimaksud. Materi yang disampaikan oleh instruktur sudah cukup bagus, namun saya butuh waktu lama bisa *men-design* game yang bagus untuk siswa kami. Oleh karena itu, saya sekarang sering membuka youtube atau google untuk memahami apa itu gamifikasi dan bagaimana cara membuatnya (*Interview R1*).

Berdasarkan hasil observasi dan dokumen, diperoleh data bahwa peserta cukup memiliki kemampuan membuat

gamifikasi. Dengan kata lain, tujuan pelatihan sudah cukup tercapai atau sesuai yang diharapkan. Data observasi dapat menunjukkan mereka sangat bersemangat dalam mengikuti pelatihan di mana pelatihan diwarnai dengan pertanyaan dan mencoba membuat gamifikasi. Beberapa di antara peserta membuktikan bahwa mereka telah cukup mampu membuat gamifikasi yang bisa langsung diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa.



Gambar 2. Hasil Workshop Gamifikasi

Berdasarkan capaian dan kendala yang diperoleh, maka ada beberapa rencana tindak lanjut program ini di antaranya:

1. Melakukan review data dari data *interview*, observasi perlu direview kembali untuk mencari kemungkinan ada data baru yang bisa ditemukan;
2. Memotivasi peserta untuk membuat gamifikasi Peserta masih perlu dimotivasi untuk menyelesaikan sisa tugas yang belum mereka selesaikan;
3. Merekomendasikan kepada lembaga Program gamifikasi ini terbukti telah mampu meningkatkan *belief*, pengetahuan, motivasi, dan *self-efficacy* dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih-Ciamis

Nita Sari Narulita Dewi, Yusup Supriyono, Yuyus Saputra

Berdasarkan temuan ini, rekomendasi diberikan kepada sekolah agar guru-guru yang lain dapat menggunakan gamifikasi secara masif.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kegiatan workshop Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi untuk Guru-Guru di Lingkungan Pondok Pesantren Al Amin Sindangkasih Kabupaten Ciamis memberikan efek positif bagi peserta pelatihan, hal ini dapat dilihat dari *belief*, pengetahuan, motivasi, dan *self-efficacy* dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran yang lebih baik, dan dibuktikan dengan karya teknologi gamifikasi yang berhasil dibuat oleh peserta.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh, kami menyarankan pada pihak sekolah (guru) untuk secara masif menggunakan teknologi, khususnya gamifikasi dalam membantu pengajaran dan mempromosikan penggunaan teknologi yang tepat guna.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Hakak, S., et al. (2019). Cloud-assisted gamification for education and learning –Recent advances and challenges. *Computers and Electrical Engineering* 74, 22–34, doi:<https://doi.org/10.1016/j.compelece ng.2019.01.002>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii international conference on system sciences* (pp.3025-3034). IEEE.
- Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768. doi:10.1177/1046878114563660
- Xi, N., Hamaria, J. (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management* 46, (June 2019), Pages 210-221. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.12.002>