

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA GAMIFIKASI ONLINE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA MAS YASRAMA SECARA DARING SELAMA MASA PANDEMI COVID-19)

Fitri Wijayanti ^{#1}, Alfi Hidayatu Miqawati^{*2}, Suyik Binarkaheni^{#3}

[#]*Jurusan Bahasa, Komunikasi, dan Pariwisata, Politeknik Negeri Jember
Jalan Mastrip POBOX 164, Jember*

¹fitri@polije.ac.id

³sbinarkaheni@gmail.com

^{*}*Jurusan Bahasa Komunikasi, dan Pariwisata, Politeknik Negeri Jember
Jalan Mastrip POBOX 164, Jember*

²alfi_hidayatu@polije.ac.id

Abstrak

Situasi pandemi COVID-19 telah berdampak luas dalam berbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Semua sekolah dituntut untuk menjalankan program kelas daring. Begitu juga dengan salah satu Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Yasrama di kabupaten Jember. Pihak sekolah merasa kurang siap dengan pelaksanaan kelas daring tersebut. Oleh karena itu, sekolah memutuskan menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Seiring dengan berjalan waktu, timbul beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sekolah. Banyak siswa tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris karena guru hanya memberikan tugas saja. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk mendapatkan *language practice* sehingga akhirnya siswa menjadi jenuh. Dari permasalahan mitra tersebut, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian melakukan kegiatan pelatihan dalam memanfaatkan media gamifikasi online untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa selama masa pandemic COVID 19. Hasil assessment menunjukkan hasil yang positif sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa, ketrampilan siswa dan motivasi siswa meningkat.

Kata Kunci — Cram, Elsa Speak, Kahoot.

I. PENDAHULUAN

Pada jenjang pendidikan menengah, terutama untuk SMA-MA, silabus pembelajarannya mencakup standard kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok atau pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, serta sumber/bahan/alat belajar. Pembelajaran kemudian disusun secara terstruktur sehingga akan memberikan dampak perubahan terhadap sikap siswa. Kegiatan pembelajaran ini diharapkan memberikan pengalaman dalam menggunakan teks berbahasa Inggris sehingga peserta didik mampu untuk memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari – hari dengan penuh percaya diri. Pada jenjang SMA/MA, kompetensi Bahasa Inggris menekankan pada kemampuan berkomunikasi dalam tiga jenis teks, interpersonal, transaksional, dan fungsional secara lisan dan tulis secara aktif dan sesuai dengan situasi kondisi saat komunikasi berjalan. Pencapaian kompetensi ini erat kaitannya dengan penguasaan empat ketrampilan bahasa yaitu ketrampilan membaca, ketrampilan menulis, ketrampilan berbicara dan ketrampilan menyimak. Keempat ketrampilan ini didukung oleh beberapa komponen bahasa (tata bahasa, kosakata, pelafalan) sehingga peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif.

Dalam hal ini, guru di sekolah berperan sangat penting dalam memfasilitasi dan membimbing siswa agar percaya diri dan berani berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan penutur asing (Wijayanti dan Miqawati, 2017).

Seperti halnya sekolah menengah atas/MA lain di kabupaten Jember dan kota lainnya, Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Yasrama juga telah berusaha untuk meningkatkan kualitas lulusannya. Salah satu hal yang dilakukan pihak sekolah adalah dengan adanya program tambahan pelajaran di luar jam sekolah. Namun pihak sekolah masih menghadapi banyak kendala di lapangan. Tentunya dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing lulusan, banyak hal yang harus diperbaiki, seperti materi pembelajaran, metode yang digunakan guru selama proses pembelajaran, serta fasilitas pendukung yang disiapkan oleh pihak sekolah. Peningkatan beberapa komponen ini tentunya harus didukung oleh berbagai pihak seperti guru, orang tua dan siswa itu sendiri. Tanpa dukungan dan partisipasi beberapa pihak ini maka pencapaian tujuan Pendidikan tidak akan tercapai.

Kondisi fisik Madrasah Aliyah Swasta Yasrama dapat dijelaskan sebagai berikut. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang memiliki



akreditasi C. Jumlah siswa secara keseluruhan adalah 100 siswa. Masing – masing tingkatan hanya memiliki satu kelas saja. Di sekolah ini guru berjumlah 12 orang dan tenaga kependidikan berjumlah 3 orang. Sekolah ini hanya memiliki 3 ruang kelas yaitu kelas X, kelas XI, dan kelas XII. MAS Yasrama memiliki satu laboratorium komputer, dengan fasilitas 20 perangkat computer saja. Dan tentu saja ini tidak bisa memfasilitasi siswa dalam satu kelas. Jaringan internet / WIFI di sekolah ini tersedia, namun memiliki kecepatan akses yang lambat serta koneksi yang tidak stabil. Dengan keterbatasan fasilitas ini membuat proses pembelajaran di kelas terganggu.

Selain kondisi fisik sekolah, kualitas tenaga pendidik, dan mutu pembelajaran, kondisi dan situasi saat ini dimana COVID 19 sudah menjadi pandemi, membuat pihak sekolah, kelabakan. Situasi ini mmpengaruhi proses pembelajaran di sekolah karena siswa akhirnya harus belajar jarak jauh atau dengan metode daring. Dalam situasi ini, guru mata pelajaran Bahasa Inggris hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Berdasarkan situasi ini, perangkat teknologi yang digunakan siswa dan guru adalah telepon genggam. Perangkat komunikasi ini yang paling banyak digunakan di kalangan siswa dan telah memberikan ruang tersendiri di bidang Pendidikan dan pengajaran bahasa (Miqawati dan Wijayanti, 2017). Aplikasi komunikasi ini digunakan sebagai media komunikasi antara guru dan siswa. Selain itu aplikasi ini juga digunakan guru untuk memberikan beberapa tugas kepada siswa.

Berdasarkan permintaan dari mitra yaitu Madrasah Aliyah Swasta Yasrama, maka tim pengusul mengadakan suatu pelatihan pemanfaatan media gamifikasi online untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa MAS Yasrama pada masa pandemic COVID 19 ini. Penerapan gamifikasi meliputi banyak variasi kegiatan yang dilakukan secara online antara lain, *Kahoot*, *elsaspeak*, *cram*. Dari banyaknya variasi yang dapat diaplikasikan kepada siswa, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam memperoleh input bahasa yang sifatnya lebih otentik dan kontekstual. Wichadee dan Pattanapichet (2018) memberikan penekanan bahwa penggunaan *digital game* dalam bentuk “Kahoot” terhadap motivasi dan kemampuan bahasa Inggris siswa menunjukkan hasil yang positif. Maka melalui pemanfaatan media gamifikasi online ini, siswa akan termotivasi sehingga akan berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu teknologi berbasis *mobile* lebih menawarkan aktifitas yang sifatnya *action-based learning* sehingga siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris secara kontekstual (Novawan etal, 2019). Kegiatan ini juga akan

mengurangi kejenuhan siswa terhadap bentuk penyampaian materi yang sangat monoton yaitu hanya dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp*

II. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Terdapat beberapa luaran dan target capaian dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Target dan luaran tersebut adalah 1) artikel ilmiah yang dipublikasikan melalui prosiding ber-ISBN dari seminar nasional hasil pengabdian masyarakat 2) artikel ilmiah yang dipublikasikan di jurnal Dinamisia 3) publikasi media massa pada www.jemberpost.net 4) video kegiatan 5) peningkatan pengetahuan, ketrampilan, dan motivasi mitra

III. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan pemanfaatan gamifikasi online. Pelatihan dilakukan secara daring dengan memanfaatkan media ZOOM.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahapan pertama analisa kebutuhan. Tahapan kedua adalah penentuan capaian dan indicator pelatihan. Tahapan ketiga merupakan penyusunan lesson plan. Tahapan keempat adalah pemilihan dan pengembangan materi ajar atau pelatihan. Tahapan kelima adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian, dan yang terakhir adalah tahapan assessment pelaksanaan kegiatan.

IV. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Jember memiliki kredibilitas yang sangat baik dalam mendukung dan menunjang kegiatan penelitian dan pengabdian para dosen di lingkungan Politeknik Negeri Jember. Banyak program yang diberikan sehingga para dosen mampu memberikan kontribusi yang sangat luas kepada masyarakat.

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari 3 staf pengajar dengan kepakaran yang berbeda. Ketiga orang dosen ini mengajar secara daring dengan memanfaatkan berbagai media gamifikasi seperti kahoot, classdojo, cram dan lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tim pelaksana memiliki kualifikasi yang sesuai dan tepat dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

IV. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi dalam enam tahapan kegiatan. Tahapan kegiatan tersebut diantaranya analisis kebutuhan, penentuan capaian indicator pelatihan, pengembangan materi ajar pelatihan, penyusunan lesson plan, pelaksanaan pelatihan dan assesmen.

4.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini, tim melakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Hal ini dilakukan agar tim pelaksana pengabdian dapat memberikan solusi kepada mitra. Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan metode wawancara kepada kepala sekolah dan guru bahasa Inggris di MAS Yasrama. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sekolah mengalami permasalahan dalam memfasilitasi siswa dalam kelas daring. Banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas selama kelas berlangsung. Siswa merasa jenuh selama proses belajar dikarenakan tugas dan penjelasan hanya diberikan melalui aplikasi *WhatsApp* group saja.

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, tim pelaksana pengabdian mendapatkan solusi berupa pelatihan pemanfaatan media gamifikasi online untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa MAS Yasrama secara daring selama masa pandemic COVID 19. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris secara daring.

4.2 Penentuan Capaian dan Indikator pelatihan

Tim pelaksana juga menyusun indikator pencapaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu mitra, khususnya para siswa dapat berinteraksi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara lisan dan tulisan, siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran, serta melatih siswa dalam menggunakan bahasa Inggris dengan rasa senang dan nyaman

4.3 Pemilihan dan Pengembangan Materi Ajar atau Pelatihan

Materi ajar/pelatihan disusun oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Topik materi pelatihan disusun berdasarkan hasil diskusi dengan guru bahasa Inggris dengan mengacu pada silabus mata pelajaran Bahasa Inggris. Materi tersebut akan disampaikan secara daring melalui ZOOM, dengan mengenalkan beberapa gamifikasi online kepada siswa media gamifikasi online tersebut adalah kahoot, elsa speak, dan cram

4.4 Penyusunan Lesson Plan

Pada tahapan ini, tim pelaksana kegiatan pengabdian menyusun lesson plan yang terbagi menjadi 3 tahapan dalam setiap pertemuan (*opening, main activities, dan closing*). Pada pertemuan secara daring ini, konsep yang ditekankan adalah pada *learner-centered approach*. Semua kegiatan pembelajaran, walaupun dengan cara daring, tetap akan menjadikan siswa sebagai focus utama dalam interaksi baik siswa dengan guru ataupun siswa dengan siswa. Walaupun kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring, pemilihan aktivitas dan strategi sangat penting dilakukan. Miqawati dan

Wijayanti (2018) menekankan bahwa aktivitas dan strategi *irole plays* sangat penting dalam membantu siswa memahami dan meningkatkan ketrampilan berbicara. Dalam kegiatan pengabdian ini, tim akan banyak memberikan aktivitas gamifikasi online dalam bentuk kahoot, quizlet dan cram.

Setelah itu, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan mitra sebagai persiapan pelaksanaan pengabdian. Tim berkoordinasi dengan pihak sekolah terutama guru bahasa Inggris untuk mendapatkan jadwal mengajar siswa kelas X dan XI. Kegiatan pelatihan pemanfaatan gamifikasi pembelajaran Bahasa Inggris di MAS Yasrama ini dilaksanakan selama 5 pertemuan yang meliputi kelas X dan XI. Untuk kelas X, kegiatan akan dilaksanakan pada hari Senin dan Rabu pada pukul 07.00 – 08.30 WIB. Sedangkan untuk kelas XI, kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa dan Kamis pukul 08.30 – 10.00 WIB. Gambaran kegiatan tersebut dapat dilihat pada table berikut ini:

TABEL 1 RENCANA PENERAPAN GAMIFIKASI KELAS X DAN XI

Pertemuan ke-	Materi	Kelas
1	<i>Pretest</i>	X dan XI
2	KAHOOT	X dan XI
3	ELSA SPEAK	X dan XI
4	CRAM	X dan XI
5	<i>Posttest</i>	X dan XI

4.5 Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 5 (lima) pertemuan yang dilakukan secara daring menggunakan ZOOM. Cakupan materi diambil berdasarkan silabus mata pelajaran bahasa Inggris yaitu *self introduction* dan *past tense*. Materi ini kemudian dikemas secara menarik ke dalam gamifikasi online: kahoot, elsa speak, cram. Pengemasan materi pembelajaran ke dalam gamifikasi online ini memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran karena siswa tidak pasif. Mereka terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Karena sifatnya yang kompetitif, siswa sangat antusias dalam mengikuti aktivitas tersebut. Mereka juga diberikan kesempatan untuk mendapatkan *social practice* karena mereka bisa bertatap muka langsung melalui ZOOM dengan teman-temannya dan gurunya. Mereka berdiskusi tentang materi yang diajarkan bahkan mereka secara aktif mampu menggunakan ujaran atau materi yang diajarkan oleh guru dengan baik. Mereka sangat termotivasi dalam mengikuti kegiatan tersebut.

4.6 Assesmen Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan kegiatan ini sangatlah penting dilakukan untuk melihat efektifitas metode yang digunakan selama kegiatan pengabdian. Tahapan ini juga digunakan untuk mengevaluasi motivasi siswa

selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Tim pelaksana kegiatan pengabdian menggunakan *performace assessment* berupa hasil penampilan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari penampilan siswa ini terlihat ada peningkatan motivasi siswa dalam bahasa Inggris sehingga nilai siswapun meningkat. Hasil pretest kelas X adalah 70, sedangkan kelas XI adalah 73. Pada hasil posttest, rata-rata hasil belajar siswa kelas X adalah 77, sedangkan siswa kelas XI adalah 80. Berdasarkan hasil rata-rata performa siswa menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan media gamifikasai online ini berhasil meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa MAS Yasrama secara daring selama masa pandemic COVID 19.

Selain itu, tim pelaksana pengabdian juga memberikan quesioner untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang pelaksanaan kegiatan yang menekankan pada *learner-centered approach*. 95 % siswa menyebutkan bahwa mereka sangat senang dengan kegiatan ini karena membuat suasana kelas menjadi hidup. 90% menyatakan bahwa metode ini benar-benar membuat siswa bisa terlibat secara langsung dan berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Hal ini senada dengan Miqawati dan Wijayanti (2018) yang memberikan pelatihan *communicative activity based learning* untuk meningkatkan kemampuan *survival English* anggota UKM E-Club Politeknik Negeri Jember dengan mengutamakan *student centered learning* membuat mereka memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dalam belajar bahasa Inggris.

VI.KESIMPULAN DAN SARAN

Pada masa pandemi COVID 19 ini, sekolah tertantang untuk melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran secara daring. Awalnya kegiatan pembelajaran sangatlah sulit dilaksanakan karena berbagai kendala teknis seperti, keterbatasan jaringan internet, keterbatasan kuota internet yang dimiliki siswa, keterbatasan penggunaan *smartphone* yang dimiliki siswa, serta keterbatasan guru dalam mengajar secara daring ini. Dengan serba keterbatasan inilah akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Awalnya proses pembelajaran hanya dilakukan dengan aplikasi WhatsApp saja. Guru hanya mengirim gambar materi untuk dipelajari siswa secara mandiri. Guru juga memberikan tugas melalui WhatsApp ini kemudian dikumpulkan dengan platform yang sama. Dari kegiatan pembelajaran ini muncul masalah baru yaitu banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas. Antusias mereka untuk belajar juga menurun. Oleh karena itu, pada tahun ajaran bar u inilah, diperlukan rencana kegiatan pembelajaran yang lebih rapi dan dipersiapkan dengan matang.

Berdasarkan analisis situasi inilah, yang kemudian terjadi jalinan kerjasama antara mitra dan tim pelaksana kegiatan pengabdian Polije. Dan pada akhirnya kegiatan pelatihan pemanfaatan media gamifikasi online untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa MAS Yasrama secara daring selama masa pandemic COVID 19 dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi mitra.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, ada beberapa saranyang diajukan antara lain:

- a.guru hendaknya lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran pada masa pendemi ini.
- b. guru hendaknya mampu menyajikan materi pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media gamifikasi online
- c. kegiatan ini sangat disarankan untuk dapat dilanjutkan agar para siswa mendapat pengalaman baru dan menyennagkan terkait penerapan media gamifikais online ini dalam pelajaran Bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Jember, melalui Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan menggunakan sumber dana PNBP Polije tahun 2020 dengan nomor kontrak 649/PL17.4/PM/2020

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wijayanti, F. dan Miqawati, AH. 2017. Kegiatan Optimalisasi Potensi Ketrampilan Menyimak Siswa pada Kelas Unggulan dengan Menerapkan Fun Games and Attractive Activities. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*. hal. 106-10.
- [2] Miqawati, AH., dan Wijayanti, F. 2017. Optimalisasi Penggunaan Flashcards Melalui MALL (Mobile Assisted Language Learning) pada Pengajaran Pronunciation. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, hal. 179-183
- [3] Wichadee, S., and F. Pattanapichet. (2018). Enhancement of Performance and Motivation Through Application of Digital Games in an English Language Class. *Teaching English with Technology* 18 (1): 77–92.
- [4] Novawan, A., Aisyiyah, S., Wijayanti, F., Miqawati, AH., Indrastana, NS. (2019) Invetsigating Students' MALL Experience In Light of An Ecological Perspective. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 5(2). P.64-75
- [5]Miqawati, AH., dan Wijayanti, F. 2018. Communicative Activities Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Survival English Anggota English Club Politeknik Negeri Jember. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*. Hal 24-29