

MENINGKATKAN KETRAMPILAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE TRADISIONAL GAMIFICATION DAN MELESTARIKAN BUDAYA DI SMA NEGERI 2 PANGURURAN

Indra Jayanti Damanik¹, Rohdearni Wati Sipayung², Anita Purba³, Benarita Purba⁴,
Ridwin Purba⁵, Mardin Silalahi⁶, Marhaeni Kartika Dewi Matondang⁷,
Samaria Eva Elita Girsang⁸, Natanael Saragih⁹, Tiodora Fermiska Silalahi¹⁰, Bismar Sibuea¹¹
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) Pendidikan Bahasa Inggris, Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Simalungun
e-mail: mards766@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak gamifikasi pada pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Setelah pembelajaran dilakukan observasi aktivitas peserta didik. Data yang diperoleh berupa hasil penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, yaitu berupa observasi kegiatan hasil belajar dan motivasi setelah mengikuti pembelajaran peserta didik. Diperoleh hasil yang menunjukkan permainan lompat tali dan batu gunting kertas memberi dampak yang berarti bagi kemampuan Bahasa Inggris siswa seperti mengetahui kosa kata, mengetahui pelafalan kata yang tidak di ketahu oleh siswa dan juga melatih siswa untuk berani dalam mengucapkan bahasa Inggris, sehingga siswa dapat belajar dengan enjoy tanpa ada tekanan karena belajar dengan menggunakan teknik Gammification. Teknik Gamfication dapat meningkatkan keretampilan berbahasa Inggris Siswa dan dapat melestarikan permainan tdasional di SMA Negeri 2 Panguluran. Melalui gamifikasi pendidikan, dapat memasukkan aspek permainan ke dalam lingkungan sekolah dan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Gamification, Tradisional, Motivasi

Abstract

The purpose of the study was to determine the impact of gamification on learning. Learning is done by using games as learning media according to the material taught. After learning, observation of learner activities is carried out. The data obtained is the result of using the game as a learning media, namely in the form of observation of learning outcomes activities and motivation after participating in student learning. The results obtained show that the game of jumping rope and rock paper scissors has a significant impact on students' English skills such as knowing vocabulary, knowing the pronunciation of words that students do not know and also training students to be brave in pronouncing English, so that students can learn with enjoyment without any pressure because learning by using Gammification techniques. Gamification techniques can improve students' English skills and can preserve traditional games at SMA Negeri 2 Panguluran. Through gamification of education, it can incorporate game aspects into the school environment and to increase learner engagement in school learning..

Keywords: Gamification, Tradisional, Motivation

PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin berkembang saat ini, peran komunikasi menjadi semakin vital. Era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, semakin membuka kesempatan untuk berkomunikasi secara internasional. Pelaksanaan pasar bebas menuntut Bangsa Indonesia memiliki kompetensi yang kompetitif dalam berbagai bidang.

Di era pendidikan 4.0 kemampuan berbahasa asing terutama Bahasa Inggris menjadi kebutuhan utama dalam berbagai aspek. Namun nyatanya berdasarkan hasil survey *Education First Standard English Test* Indonesia masih menduduki posisi ke 5 dari 9 negara ASEAN lainnya. Hal ini mengakibatkan Indonesia masih menjadi negara yang kemampuan berbahasa Inggrisnya rendah.

Keterampilan berbahasa Inggris menjadi aspek yang sangat penting di era globalisasi ini karena Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang paling banyak digunakan di dunia (Guntara, 2017). Tidak dapat kita pungkiri bahwa setiap manusia di dunia membutuhkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris dengan fasih. Pengajaran Bahasa Inggris ditujukan untuk mengembangkan kompetensi siswa bermanfaat dalam kinerja professional mereka di masa mendatang (Mukminatien et al., 2020). Namun,

pada kenyataannya pembelajaran dan pembiasaan komunikasi dengan Bahasa Inggris tidak selalu berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Siswa perlu di motivasi dan terus ditantang untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Motivasi ini nampaknya perlu karena siswa mempunyai kemampuan bahasa Inggris yang berbeda-beda. Ada siswa yang pandai berbahasa Inggris, namun tidak jarang siswa memiliki kemampuan bahasa Inggris di bawah rata-rata. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk memotivasi siswa meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya adalah dengan menciptakan lingkungan berbahasa Inggris. Menciptakan lingkungan berbahasa Inggris hendaknya dijadikan sebagai sarana latihan bagi siswa. Untuk menciptakan lingkungan berbahasa Inggris, Pelatihan Bahasa Inggris menggunakan metode permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Pembelajaran Bahasa Inggris bisa menjadi proses yang sulit dan membosankan, tetapi gamifikasi dapat membantu membuatnya lebih menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan upaya untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media yang baik tentunya akan memberikan kesempatan kepada para siswa untuk belajar dengan menyenangkan dan motivasi belajar mereka akan meningkat (Hadi & Emzir, 2016:71-74).

Gamifikasi merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan dan mendukung siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan sehingga siswa merasa senang dan termotivasi tinggi dalam proses pembelajaran. Menurut Zichermann gamification adalah proses cara berpikir games dan mekanika games untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah .

Gamification atau tindakan dalam membuat sesuatu seperti game merupakan bukan hal yang baru. Sepanjang sejarah, manusia telah berusaha membuat tugas menjadi lebih menarik, memotivasi dan bahkan menyenangkan. Ketika beberapa orang memutuskan untuk bersaing melawan satu sama lain dalam berburu skor dalam suatu kegiatan, maka mereka telah menggunakan prinsip-prinsip yang ada pada permainan untuk membuat tugas menjadi lebih menarik (Teixes Argilés, 2017). Gamifikasi menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu.

Definisi dari konsep gamification adalah sebuah pengintegrasian teknik game ke dalam sebuah konten non game dan interaksi yang menyenangkan (Deterding, 2011). Definisi yang lebih umum (Deterding, 2011) gamifikasi adalah penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah games dalam konteks non-games.

Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran:

1. Kenali tujuan pembelajaran
2. Tentukan ide besarnya
3. Buat skenario permainan
4. Buat desain aktivitas pembelajaran
5. Bangun kelompok-kelompok
6. Terapkan dinamika permainan Permainan ini memberikan siswa perasaan tertantang saat bermain, sekaligus meningkatkan keinginan terus-menerus untuk belajar bahasa Inggris.

Konsep gamifikasi menerapkan dari pelajaran tentang penggunaan domain game untuk mengubah perilaku pengguna/ dalam situasi non-game (Robson, 2015). Pengguna yang dimaksud merupakan sekumpulan konsumen suatu produk, pegawai suatu organisasi, peserta didik dalam lingkungan pembelajaran dan pengguna gamifikasi lainnya, tergantung kepada domain penggunaan gamifikasi.

Penggunaan Game dalam proses pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan (Saputra & Hadi, 2019:18). Keberadaan Games dapat membantu para siswa mengikuti pembelajaran dengan cara yang mereka sukai (Yolanda & Hadi, 2019:2) dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

Proses desain yang tidak formal dan kurang jelas dapat menyebabkan kegagalan gamifikasi dalam memenuhi tujuan bisnis (Mora dkk., 2015). Oleh karena itu, dalam rangka untuk memahami potensi kegagalan, esensi dari game sebagai bentuk awal gamifikasi sangat penting untuk dipahami.

Penulis menyimpulkan bahwa: (1) Game dapat membuat kita menjadi orang lain (melakoni) profesi tertentu karena memberikan kita kesempatan untuk menggali wawasan sebanyak mungkin dan mempelajari cara melakukan pekerjaan dengan baik dan benar. (2) Game membantu pemain belajar, bukan hanya menghabiskan waktu. tugas atau misi yang diberikan oleh permainan. Selain itu, (3) Gamification melibatkan aspek psikomotorik dan kognitif seseorang. Artinya, permainan yang

menggambarkan kemampuan kognitif dan motorik yang lebih mungkin menyebabkan masalah dalam kehidupan nyata daripada game yang lebih abstrak, hasil belajar yang sukses.

METODE

Penelitian dilakukan pada , bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan gamifikasi pada pembelajaran di sma n2 panguruan pada mata pelajaran bahasa inggris dengan metode CAR (Classroom Action Research) menganalisis efektivitas kegiatan pembelajaran bahasa dengan gamifikasi di kelas bahasa Inggris. pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Setelah pembelajaran dilakukan angket dan selama pembelajaran dilakukan observasi aktivitas peserta didik. Data yang diperoleh berupa bukti hasil penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, yaitu observasi dari kegiatan aktivitas peserta didik ketika mengikuti pembelajaran, motivasi setelah mengikuti pembelajaran dan retensi hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan Bahasa Inggris dengan metode Traditional Gamification diawali dengan kegiatan observasi di sekolah tempat melaksanakan pengabdian. Pada tahap ini dilakukan pengurusan perijinan, pemaparan program pengabdian, tata cara pelaksanaan, penentuan jadwal pelatihan serta penyusunan modul pelatihan. Pada tahap ini juga dilaksanakan koordinasi dengan mahasiswa dan dosen yang akan ikut serta dalam kegiatan pengabdian dan dilanjutkan pada tahapan koordinasi dengan Kepala Sekolah serta Guru Bahasa Inggris. Proses perijinan dan dan pemaparan program pengabdian berjalan dengan baik karena pihak sekolah juga menyambut dengan baik dan memberikan tanggapan yang positif. Setelah tahapan perijinan dan pemaparan program pelatihan terlaksana dengan baik, kegiatan dilanjutkan dengan penentuan tata cara pelaksanaan Dari hasil kesepakatan.

Cara meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris adalah dengan menerapkan permainan batu, kertas, dan gunting dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian tanggal 13 September 2023, data yang terkumpul sebagai berikut:

1. Rancangan Dalam melaksanakan percobaan, persiapan yang dilakukan oleh guru yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang terdiri dari tahap apersepsi, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
2. Pelaksanaan Tindakan Kegiatan ini dilakukan pada 13 Septmber 2023, dengan menggunakan metode permainan batu, kertas, gunting yang dilakukan oleh guru terhadap para siswa.
3. Observasi Pelaksanaan observasi dilaksanakan ketika para siswa mulai melakukan permainan sampai dengan akhir permainan.
4. Refleksi
 - 1) pada percobaan pertama, pertama ini sebagian anak sudah dapat menggunakan prosedur permainan dengan baik. Mereka melakukan setiap tahapan dengan lancar, memposisikan gestur tangan ketika akan membentuk batu, ketika akan membentuk kertas, dan juga ketika akan membentuk gunting. Di antara mereka juga ada yang sudah dapat mengecoh lawan. Namun sebagian lainnya masih kebingungan mengikuti tahapan permainan. Di antara mereka ada yang membutuhkan waktu lama untuk membentuk gestur tangan mereka.
 - 2) Dari segi pemahaman materi, baru sedikit dari mereka yang dapat mengungkapkan pertanyaan Ketika menang dan baru sedikit pula siswa yang mampu menjawab pertanyaan ketika kalah. Konsentrasi mereka terpecah menjadi dua bagian, yaitu antara memikirkan tahapan bermain dan pemahaman materi. Sedikit dari mereka yang kurang mampu memahami pertanyaan lawan, kurang mengetahui Bahasa Inggris dari beberapa kata benda dan kata sifat, sedikit pula dari mereka yang sudah tepat dalam pengucapan, rata-rata mereka masih malu mengutarakan pertanyaan ataupun jawabannya.
 - 3) percobaan kedua, Sebagian besar sudah dapat menggunakan prosedur permainan dengan baik. Mereka melakukan setiap tahapan dengan bagus, dapat memposisikan gestur tangan ketika akan membentuk batu, ketika akan membentuk kertas, dan juga ketika akan membentuk gunting. Di antara mereka saling berusaha mengecoh lawan dan juga berlomba mengetahui hal tersebut serta berusaha mengatasinya. Hanya sedikit siswa yang kebingungan dalam mengikuti tahapan permainan, namun dari mereka berpikir dan bertindak lebih cepat lagi daripada pada siklus sebelumnya.

4) Dari segi pemahaman materi, Sebagian besar dari mereka dapat mengungkapkan pertanyaan ketika menang dan sebagian besar siswa mampu mendengarkan dan menjawab pertanyaan dengan lebih baik ketika kalah. Sedikit siswa yang belum memahami pertanyaan lawan, kurang mengetahui Bahasa Inggris dari beberapa kata benda dan kata sifat, namun dengan bimbingan dari guru dan siswa lainnya mereka bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada siklus ketiga ini sebagian besar siswa dapat melakukan tahapan permainan dengan benar dan Sebagian besar siswa juga mampu memahami materi pembelajaran, sehingga dianggap cukup dan tidak perlu diulang lagi.

Ini menunjukkan permainan batu, kertas, dan gunting sudah mulai memberi dampak pada sebagian besar siswa juga mampu memahami materi pembelajaran. Ini menunjukkan permainan batu, kertas, dan gunting belum memberi dampak yang berarti bagi kemampuan Bahasa Inggris siswa.

Tidak hanya batu gunting kertas, peneliti juga menyajikan permainan lompat tali yang dilakukan berkelompok dan dilakukan secara estapet antara per orangannya,(1) dari percobaan pertama siswa belum mengetahui tentang aturan permainan yang dilakukan seperti apa, siswa juga melakukan beberapa kali percobaan bagaimana yang harus dilakukan ketika tali sudah berada di bawah kaki, setinggi apa harus lompat dan bagaimana anjang-ancang yang harus dilakukan bagi pemain di posisi depan, begitu juga seterusnya, (2) Dari segi pemahaman materi, baru sedikit dari mereka yang dapat mengungkapkan pertanyaan Ketika menang dan baru sedikit pula siswa yang mampu menjawab pertanyaan ketika kalah. Konsentrasi mereka terpecah menjadi dua bagian, yaitu antara memikirkan tahapan bermain (kesiapan anjang-ancang yang harus dilakukan dan pemahaman materi. Sedikit dari mereka yang kurang mampu memahami pertanyaan lawan, kurang mengetahui Bahasa Inggris dari beberapa kata benda dan kata sifat, sedikit pula dari mereka yang sudah tepat dalam pengucapan, rata-rata mereka masih malu mengutarakan pertanyaan ataupun jawabannya. (3) percobaan kedua para siswa sudah mengetahui aturan main. Yang sesuai dengan prosedur. Mereka melakukan setiap tahapan dengan bagus, dapat memosisikan gestur tubuh ketika akan melompat agar tidak tersandung dengan tali yang di julurkan kebawah oleh dua teman kelompok, dan juga persiapan pemain yang di depan setelah tali sampai ke belakang. Mereka saling berusaha untuk melakukan permainan secepat mungkin agar dapat memenangkan permainan. Hanya sedikit siswa yang kebingungan dalam mengikuti tahapan permainan, namun dari mereka berpikir dan bertindak lebih cepat lagi daripada pada percobaan sebelumnya sebelumnya. (4) Dari segi pemahaman materi, Sebagian besar dari mereka dapat mengungkapkan pertanyaan ketika menang dan sebagian besar siswa mampu mendengarkan dan menjawab pertanyaan dengan lebih baik ketika kalah. Sedikit siswa yang belum memahami pertanyaan lawan, kurang mengetahui Bahasa Inggris dari beberapa kata benda dan kata sifat, namun dengan bimbingan dari guru dan siswa lainnya mereka bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada siklus ketiga ini sebagian besar siswa dapat melakukan tahapan permainan dengan benar dan Sebagian besar siswa juga mampu memahami materi pembelajaran, sehingga dianggap cukup dan tidak perlu diulang lagi.

Ini menunjukkan permainan lompat tali sudah mulai memberi dampak pada sebagian besar siswa juga mampu memahami materi pembelajaran. Ini menunjukkan permainan lompat tali memberi dampak yang berarti bagi kemampuan Bahasa Inggris siswa.

Jadi dapat disimpulkan, permainan tradisional batu, gunting, kertas dan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris, tidak hanya itu siswa juga mampu menambah konsentrasi dalam belajar dan siswa tidak merasa tertekan untuk belajar bahasa Inggris. Teknik Gamification dapat meningkatkan keretampilan berbahasa Inggris Siswa dan dapat melestarikan permainan tradisional di SMA Negeri 2 Panguluran.

SIMPULAN

Menggunakan permainan tradisional dalam belajar bahasa Inggris dapat mendatangkan manfaat bagi siswa dan siswi, seperti peningkatan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, memperluas kosakata, dan meningkatkan keterampilan mendengarkan dan berbicara. Meningkatkan tata bahasa. Selain itu permainan tradisional juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dan membantu mereka memahami budaya dan tradisi yang terkait dengan Bahasa Inggris. Namun, tantangan yang dihadapi guru ketika mengajar bahasa Inggris adalah kesulitan siswa menerima bahasa Inggris dengan lebih mudah, terutama bagi siswa yang mempunyai pemahaman yang buruk terhadap materi. Penelitian ini hanya membahas manfaat saja Penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dan Tidak memperhitungkan faktor

lain yang dapat mempengaruhi kinerja Permainan tradisional dalam belajar bahasa Inggris, seperti keterampilan dan pengalaman guru dan situasi belajar siswa. Dalam pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, Pemanfaatan permainan tradisional dapat menjadi alternatif perbaikan yang efektif Motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Gunakan permainan tradisional Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan pemahaman budaya yang terkait dengan bahasa Inggris. Permainan batu, gunting dan kertas dan juga lompat tali yang di lakukan siswa di SMA Negeri 2 Pangururan memberikan dampak yang baik untuk siswa dalam melatih konsentrasi dan juga mampu mulai memberi dampak pada sebagian besar siswa juga mampu memahami materi pembelajaran. Ini menunjukkan permainan lompat tali dan batu gunting kertas memberi dampak yang berarti bagi kemampuan Bahasa Inggris siswa seperti mengetahui kosa kata, mengetahui pelapalan kata yang tidak di ketahu oleh siswa dan juga melatih siswa untuk berani dalam mengucapkan bahasa Inggris, sehingga siswa dapat belajar dengan enjoy tanpa ada tekanan karena belajar dengan menggunakan teknik Gammification. Teknik Gamfication dapat meningkatkan keretampilan berbahasa Inggris Siswa dan dapat melestarikan permainan tdasional di SMA Negeri 2 Pangururan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMA Negeri 2 Pangururan yang telah memeberika kesempatan untuk dan Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Simalungun yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2018). A systematic review of cloud computing tools for collaborative learning: Opportunities and challenges to the blended-learning environment. *Computers & Education*, 124, 77-91. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.016>
- Ahwan, M., Makki, M. .,&Saputra, H. H. (2022) Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Sekolah Dasar Negeri Inpres Palama Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4B), 2676-2684 <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1044>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., and Dixon, D. Gamification: Using game-design elements in non-gaming contexts. *Proc. CHI EA '11*, ACM Press (2011), 2425-2428.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>.
- Guntara, L. (2017). Budaya Seren Taun sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Kasepuhan Cisungsang Kabupaten Lebak Provinsi Jawa Barat. Vol. 1.
- G. Zichermann, “ Gamification Master Class, “ O'Reilly Media, 2011.
- G. Zichermann and C. Cunningham , *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.
- Mukminatien, N., Yaniafari, R. P., Kurniawan, T., & Wiradimadja, A. (2020). CLIL Audio Materials: A Speaking Model for Library Science Department Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(07), 29–42.
- Hadi, M. S. & Emzir, E. (2016). Improving Speaking Ability through Mobile Assisted Language Learning (MALL) Learning Model. *IJLECR – International Journal of Language Education and Culture Review*. 2, 71-74.
- K. M. Kapp and J. Coné, "What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning," 2012. [Online]. Available: <http://karlkapp.com/articles/>. [Accessed 10-10 2023].
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business Horizons*, 58, 411–420
- Saputra, H.N. & Hadi, M.S. (2019). Teaching vocabulary through fly sweater game. *English Language in Focus (ELIF)*, 2(1), 17-24.
- Teixes Argilés, F. (2017). Yu-Kai Chou (2016). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges And Leaderboards. *Octalysis Media: Fremont. Ca. Revista Internacional De Organizaciones*, 18. <https://Doi.Org/10.17345/Rio18.137-144>.
- Yolanda, D., Hadi, M. S. (2019) Using Puppet Games in Teaching Speaking for Tenth Graders of Senior High School. *Jurnal English Language in Focus (ELIF)*, 2(1), 1-8.