

Pengaruh Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar

Gadis Oktavia¹, Dwi Rahmat Khoironi², Endang Nofriani³, Silvina Noviyanti

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: gadisoktavia289@gmail.com¹, dwirahmatkhoironi123@gmail.com², endangnofriani04@gmail.com³, silvinanoviyanti@unja.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pola kesukaan dan ketidaksukaan siswa dalam Pelajaran bahasa Inggris menggunakan penambangan teks dan untuk mengeksplorasi bagaimana usia akan memengaruhi mereka 271 siswa dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Studi ini mengungkapkan beberapa temuan penting tentang apa yang paling mereka sukai dalam pelajaran bahasa Inggris: (a) The siswa yang berpartisipasi umumnya senang bermain game, terutama siswa kelas atas, (b) siswa yang panik umumnya senang berbicara bahasa Inggris, (c) siswa kelas atas lebih suka menghafal bahasa Inggris, dan (d) hanya siswa kelas menengah yang menyukai kegiatan cerita. Di sisi lain, tentang apa yang paling tidak mereka sukai dalam pelajaran bahasa Inggris, berikut ini Temuan terungkap: (a) Siswa, terutama siswa kelas atas, merasa frustrasi ketika mereka tidak mengerti apa yang dikatakan guru dalam bahasa Inggris, (b) beberapa siswa merasa frustrasi ketika pelajaran bahasa Inggris berisik, dan (c) beberapa siswa merasa gugup ketika mereka melakukan presentasi.

Kata Kunci: *Pembelajaran, Perilaku, Sekolah Dasar*

Abstract

The aims of this study were to analyze the patterns of likes and dislikes of students in English lessons using text mining and to explore how age would affect them. 271 students were selected to participate in this study. This study revealed several important findings about what they like most in English lessons: (a) The participating students generally enjoy playing games, especially upper grade students, (b) panicked students generally enjoy speaking English, (c) students upper grades prefer to memorize English, and (d) only middle grade students like story activities. On the other hand, regarding what they disliked most in English lessons, the following findings were revealed: (a) Students, especially upper grade students, felt frustrated when they did not understand what the teacher was saying in English, (b) some students feel frustrated when the English lesson is noisy, and (c) some students feel nervous when they do presentations.

Keywords: *Learning, Behavior, Elementary School*

PENDAHULUAN

Gamifikasi adalah istilah yang biasanya digunakan untuk menunjukkan penerapan mekanika permainan digital, seperti poin digital, atau lencana dalam konteks non-permainan untuk memotivasi perilaku (Deterring et al., 2011). Poin mengacu pada token yang dapat dikumpulkan oleh pengguna, yang dapat digunakan sebagai indikator perkembangan, dan penguatan positif (Richter et al., 2015). Lencana mengacu pada token yang muncul sebagai ikon atau logo yang menandakan pencapaian aktivitas tertentu (Bunchball, 2010). Lencana memenuhi kebutuhan seseorang akan pengakuan dan berfungsi sebagai simbol status virtual (Sailer dkk., 2013). Secara kolektif, lencana dan poin merangsang efikasi diri dengan mengukur kemajuan dan memberikan umpan balik pada kinerja individu sendiri (Gnauk et al., 2012), serta bagaimana kinerja seseorang dibandingkan dengan orang lain. Meskipun orang lebih suka menilai diri mereka sendiri menggunakan standar nonsosial dan objektif, jika ini standar tidak tersedia, individu akan mengevaluasi kemampuannya dengan membandingkan dirinya dengan orang lain (Festinger, 1954). Sudah mapan di dunia komersial, lencana dan poin digital secara luas dipandang sebagai alat yang kuat strategi untuk membangun loyalitas merek, dan inisiatif crowd-sourcing (Educause, 2011; Caponetto et al., 2014). Namun, potensi lencana dan poin digital dalam memotivasi orang jauh melampaui promosi kesuksesan bisnis (Caponetto et al., 2014; Lee & Hammer 2011). Penggunaan lencana dan poin digital mungkin membantu meningkatkan keterlibatan kelas siswa ESL dan pembelajaran bahasa Inggris. Secara tradisional, guru di sekolah dasar atau pendidikan luar biasa telah banyak menggunakan sistem poin kelas, bentuk ekonomi token, yang terdiri dari harapan untuk perilaku dan pembelajaran siswa yang diinginkan, aturan yang mengatur bagaimana poin diperoleh, dan kriteria untuk mendapatkan hadiah seperti alat tulis setelah menerima nomor tertentu poin (Donaldson et al., 2014). Meskipun penggunaan ekonomi token tersebut telah dilaporkan efektif dalam

meningkatkan perilaku yang sesuai (Kazdin, 1982) dan pembelajaran, sekolah saat ini masih menghadapi masalah besar di sekitar keterlibatan siswa (Lee & Hammer, 2011). Untuk mengatasi masalah ini, beberapa pendidik telah mencoba berarti melibatkan siswa. Lencana dan poin digital dapat mendorong keterlibatan siswa yang lebih baik karena membuat kursus lebih terlihat seperti tantangan permainan daripada tugas (Educause, 2011). Sampai sekarang, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pendidikan tinggi, dan dapat dicirikan sebagai kasus kualitatif desain studi di mana praktisi menggambarkan implementasi lencana dan poin digital mereka dan laporan terutama persepsi pengguna (Denny, 2013).

Misalnya, Chang dan Wei (2016) menyelidiki apa game digital mekanik dianggap menarik oleh pelajar MOOC. Analisis terhadap 4.891 tanggapan survei online terungkap bahwa lencana digital termasuk di antara lima mekanik game paling menarik. Meskipun studi kasus kualitatif informatif, mereka tidak dapat memberikan penjelasan sebab akibat karena mereka jarang dibandingkan dengan kontrol. Ada kelangkaan studi eksperimental yang meneliti dampak lencana dan poin digital pada pembelajaran siswa dan perilaku kelas khususnya pada konteks sekolah dasar. Misalnya, dalam tinjauan literatur tentang over 120 makalah, Caponetto dkk. (2014), menemukan bahwa hanya 3% studi yang menargetkan populasi sekolah dasar. Menurut Falkner dan Falkner (2014), konteks penting dalam sistem yang kami gamify dan pengguna yang berpartisipasi di dalamnya. Beberapa pertanyaan yang ingin kami telusuri dalam penelitian ini antara lain: Akankah anak sekolah dasar? siswa sekolah usia menemukan lencana-dan-poin digital menarik? Apakah penggunaan lencana dan poin digital? memotivasi mereka untuk menunjukkan perilaku belajar kelas tertentu yang diinginkan dan mempromosikan pembelajaran? Makalah ini membuat kontribusi baru dengan menyelidiki potensi lencana dan poin digital dalam meningkatkan kelas siswa keterlibatan perilaku dan pembelajaran bahasa Inggris di antara anak-anak sekolah dasar ESL Hong Kong. Perilaku Keterlibatan mengacu pada siswa yang berpartisipasi dalam kelas seperti menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan pekerjaan yang ditetapkan (Fredricksetal., 2004)

METODE

Penelitian ini memanfaatkan fleksibilitas platform ClassDojo untuk menerapkan lencana dan poin digital ke dalam pembelajaran dari kelas eksperimen. Para peserta akrab dengan ClassDojo karena mereka telah menggunakan selama sekitar empat bulan sebelum penelitian ini. Ini membuat lingkungan ClassDojo menjadi pengalaman baru yang tidak biasa untuk para peserta. Menggunakan halaman beranda kelas P3B sebagai contoh, Gambar 1 (terlihat paling berwarna) menunjukkan apa yang siswa melihat selama pelajaran. Poinnya berwarna hijau di sebelah nama siswa. Poin dicatat pada profil siswa dan dapat dilihat sepanjang pelajaran melalui halaman tampilan kelas, atau di rumah oleh siswa atau orang tua mereka menggunakan akun login yang ditugaskan.

Analisis frekuensi digunakan untuk menganalisis tanggapan yang berasal dari open- pertanyaan berakhir. Tabel 5 menunjukkan sebagian besar siswa yang berpartisipasi menjawab pertanyaan (apa yang paling Anda sukai dalam pelajaran bahasa Inggris?), kecuali 19 siswa kelas atas, The jawaban yang paling sering diberikan oleh siswa yang berpartisipasi adalah "bermain game" (mis., bermain game menggunakan berbagai E}ekspresi bahasa Inggris), artinya yang berpartisipasi siswa umumnya senang bermain game, hampir konsisten dengan Nikolov (1999) dan Hojo dan Matsuzaki (2005). Artinya, 20 siswa kelas menengah dan 32 siswa kelas atas menunjukkan bahwa apa yang paling mereka sukai dalam pelajaran bahasa Inggris adalah "bermain game": Dimainkan oleh siswa kelas tiga permainan seperti permainan belanja, permainan kartu, dll., permainan kartu anak kelas empat, a game pengenalan diri, dll., siswa kelas lima, gamemake-a-face, bingogame, dll., dan siswa kelas enam, reli perangko, permainan kotak, dll. Namun, penelitian ini tidak konsisten dengan Matsumiya (2005), yang menunjukkan bahwa siswa kelas atas menyebut "bermain game" sebagai ketidaksukaan mereka selama pelajaran bahasa Inggris lebih sering daripada siswa kelas menengah. Penelitian ini mengungkapkan bahwa "mengikuti permainan" sebagai seperti yang dilaporkan lebih sering oleh siswa kelas atas daripada siswa kelas menengah, yang mungkin karena game yang dimainkan dengan tingkat yang lebih tinggi mungkin cocok untuk kognisi dan preferensi siswa kelas atas. Jawaban paling sering kedua oleh siswa yang berpartisipasi adalah "guru adalah" (mis., AclyEnglishteachersisgoodnlyEnglishteacherare.fiiin, ILLyEnglishteachersheipme ketika saya tidak mengerti Ehtish), yang berarti guru (ahome-room guru dan ALT) adalah faktor penting dalam pelajaran bahasa Inggris. Hasil ini sebaris dengan Nagy (2009), menunjukkan bahwa siswa bergantung pada guru, Selanjutnya, hasil tes eksak Fisher menunjukkan bahwa "menghafal bahasa Inggris" dilaporkan sebagai seperti mereka lebih sering oleh siswa kelas atas daripada siswa kelas menengah. Artinya, siswa tampak lebih tertarik untuk menghafal bahasa Inggris

seiring bertambahnya usia, Hasil ini tidak sesuai dengan Matsumiya (2005), yang menunjukkan bahwa siswa kelas atas melaporkan "menghafal kata-kata baru" sebagai ketidaksukaan mereka selama pelajaran bahasa Inggris lebih sering daripada siswa kelas menengah. Di sisi lain, 14 siswa melaporkan "kegiatan cerita" sebagai kesukaan mereka Pelajaran Bahasa Inggris. Seperti disebutkan di atas, penelitian Nikolov (1999) menunjukkan bahwa 76 dari 157 jawaban siswa kelas tiga, empat, dan lima menyebut judul cerita favorit kegiatan kelas. Dibandingkan dengan Nikolov, para siswa yang berpartisipasi tampaknya lebih tertarik pada kegiatan cerita (bukan membaca cerita tetapi mendengarkan dan cerita), meskipun tidak jelas apakah kegiatan yang dilakukan di Nikolov adalah membaca cerita atau mendengarkan cerita.

Meskipun Matsumiya (2005) mengungkapkan bahwa jawaban yang paling sering adalah "Kapan kami berbicara bahasa Inggris di depan orang lain", jawaban yang paling sering diberikan oleh siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah "ketika saya tidak mengerti bahasa Inggris", yang menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi umumnya merasa puas ketika mereka tidak melakukannya memahami apa yang dikatakan guru dalam bahasa Inggris. Selanjutnya, sejalan dengan Matsumiya (2005), hasil tes eksak Fisher mengungkapkan bahwa siswa kelas atas merasa lebih frustrasi ketika mereka tidak mengerti bahasa Inggris daripada siswa kelas menengah, yang mungkin karena anak-anak cenderung lebih tidak toleran terhadap ambiguitas dengan usia. Oleh karena itu, kita perlu membuat siswa, di kelas yang lebih tinggi panik, memahami apa yang mereka pelajari lebih lengkap dalam setiap pelajaran. Jawaban kedua yang paling sering diberikan oleh siswa yang berpartisipasi adalah "Kapan Pelajaran bahasa Inggris berisik" (mis., Siswa SMA berisik dan mengganggu kicau bahasa Inggris pelajaran). Selanjutnya, hasil tes eksak Fisher mengungkapkan bahwa siswa kelas menengah merasa lebih frustrasi ketika pelajaran bahasa Inggris lebih berisik daripada siswa kelas yang lebih tinggi, yang mungkin karena pelajaran bahasa Inggris siswa kelas menengah jauh lebih sulit diatur daripada siswa kelas atas. Jawaban ketiga yang paling sering diberikan oleh siswa yang berpartisipasi adalah "membuat Sebuah presentasi". Hasil ini sesuai dengan Matsumiya (2005), yang menunjukkan bahwa jawaban yang paling sering adalah "Kapan kami berbicara bahasa Inggris di depan orang lain" sebagai ketidaksukaan mereka selama pelajaran bahasa Inggris. Meskipun murid-muridnya di Matsumiya (2005) menyebutkan "menyanyikan lagu", "menghafal kata-kata baru", dan "bermain game" sebagai ketidaksukaan mereka selama pelajaran bahasa Inggris, siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini menyebutkan ini sebagai kesukaan mereka. Oleh karena itu, dapat disarankan jika kita dapat mengajarkan "menyanyikan lagu", "menghafal kata-kata baru", dan "bermain game" dengan cara yang sesuai dengan usia dan kognisi siswa, mereka dapat bersenang-senang ini selama pelajaran bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru bahasa Inggris mengajar membaca dalam pelajaran periode ganda setiap minggu untuk kelas P1 dan P2 yang terlibat dalam hal ini riset. Tujuan dari pelajaran ini adalah untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa. Pelajaran menekankan berbagi dan membaca terbimbing dengan memusatkan perhatian pada sejumlah buku besar. Pelajaran dimulai dengan siswa duduk di tikar membaca di depan kelas. Pertama mereka menyanyikan beberapa lagu, diikuti dengan latihan phonics, kata-kata frekuensi tinggi, dan membaca bersama buku besar. Para siswa kemudian akan pindah ke meja kelompok mereka untuk membaca dipandu atau aktivitas berdasarkan struktur bahasa buku besar. Siswa diharapkan membaca dan menjawab pemahaman pertanyaan, dan menyelesaikan pekerjaan yang ditetapkan. Guru bahasa Inggris mengajar berbicara dalam satu pelajaran setiap minggu untuk kelas P3 dan P4. Tujuan dari ini pelajaran adalah untuk memberikan siswa keterampilan yang diperlukan untuk melakukannya dengan baik di Sistem Seluruh Wilayah Hong Kong Assesment (TSA), ujian nasional. Pelajaran ini menggunakan pertanyaan dari kertas ujian sebelumnya untuk melatih dan mengembangkan presentasi dan keterampilan berbicara siswa, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara. Duduk di kursi mereka yang biasa dalam kelompok mereka yang biasa, pelajaran dimulai dengan siswa mendiskusikan minggu lalu atau setiap acara khusus dengan guru. Selanjutnya, baik presentasi siswa atau sharing dari pekerjaan minggu sebelumnya akan dilakukan, atau pertanyaan baru dari kertas ujian masa lalu akan diperiksa sebagai persiapan untuk berbagi dan presentasi untuk minggu berikutnya. Siswa diharapkan menjawab pertanyaan, berbagi pendapat, menyelesaikan pekerjaan yang ditetapkan, dan mempresentasikan pekerjaan mereka baik sebagai bagian dari kelompok atau secara individu.

Guru menyarankan bahwa ClassDojo sangat efektif sebagai sistem manajemen perilaku dan kelas. Bukan hanya siswa dihargai untuk perilaku dasar yang baik, mereka diberi poin jika mereka membaca dengan baik atau

menguraikan jawaban mereka, oleh karena itu membantu untuk terus memperkuat dan memfokuskan siswa pada pencapaian pembelajaran yang ditargetkan tujuan, dan dengan demikian, dalam arti tertentu, mengembangkan keterampilan belajar reflektif yang berharga. Menurut guru, kelas eksperimen berperilaku jauh lebih baik daripada kelas kontrol, dan banyak lagi lebih mudah untuk mengelola di semua tingkat tahun. Melihat poin mereka meningkat dan meningkatkan ke lencana baru benar-benar mencekam perhatian siswa. Secara keseluruhan, mereka lebih bersedia untuk berpartisipasi. Sedangkan lima tangan mungkin naik ke menjawab pertanyaan di kelas kontrol, hampir semua tangan terangkat di kelas eksperimen. Saat kelas menyelesaikan tugas, guru jarang perlu meninggikan suaranya, dan sebagai gantinya hanya menampilkan papan poin dan kemudian diberikan poin untuk perilaku yang diperlukan. Mereka yang tidak berperilaku segera dibawa kembali ke tugas oleh teman sebaya dengan ancaman seluruh kelas (melibatkan setiap siswa) pengurangan poin oleh guru. Butuh lebih banyak upaya untuk mencapai dan mempertahankan perilaku serupa di kelas kontrol. Meskipun perilaku tidak memuaskan, tidak sesuai dengan kelas eksperimen dalam hal konsistensi dalam membayar perhatian, mengikuti instruksi, dan duduk diam. Selanjutnya, di kelas kontrol hanya lebih akademis siswa yang kompeten akan mencoba untuk mengatasi membaca kata-kata sulit, atau rumit ketika berbicara. Di samping itu, mayoritas siswa di kelas eksperimen mencoba untuk melakukannya. Gurunya ramah terkejut melihat siswa yang mungkin biasanya duduk dan mengamati sekarang tidak hanya berpartisipasi, tetapi juga mendorong diri mereka lebih jauh. Tidak semua siswa begitu antusias untuk memenangkan lencana atau tentang ClassDojo, tetapi perasaan umumnya adalah sangat positif. Di sebagian besar kelas, ada mayoritas siswa yang terlibat dalam proyek dan bersemangat untuk mendapatkan poin. Pengaruh ini membawa unsur tekanan teman sebaya ke kelas dengan siswa bekerja lebih keras untuk mempertahankan dan capai apa yang dimiliki teman-teman mereka atau sebagian besar anggota kelas lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perilaku dan pembelajaran siswa ESL di sekolah dasar? dipengaruhi dengan memperkenalkan lencana dan poin digital yang diberikan oleh ClassDojo ke dalam pelajaran. Sebanyak 120 anak-anak di delapan kelas yang berbeda berpartisipasi dalam penelitian ini. Empat kelas (kelompok eksperimen) menggunakan lencana-dan-poin digital, sedangkan empat kelas lainnya (kelompok kontrol) menggunakan konvensional non-digital sistem poin sekolah. Para peserta di kelas eksperimen akrab dengan ClassDojo karena mereka memiliki telah menggunakannya selama sekitar empat bulan sebelum penelitian ini. Hal ini membuat penggunaan lencana dan poin digital menjadi pengalaman baru yang tidak mungkin bagi para peserta. Penggunaan lencana-dan-poin digital yang diberikan oleh ClassDojo secara signifikan meningkatkan skor post-test lisan Siswa kelas 3 dan 4 dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang menggunakan poin sekolah konvensional non-digital sistem. Salah satu penjelasan tentang kinerja yang lebih baik dari siswa kelompok eksperimen adalah bahwa mereka lebih banyak terlibat seperti menjawab pertanyaan di kelas, tetap mengerjakan tugas, dan menyelesaikan pekerjaan yang ditetapkan. Namun, kami tidak menemukan perbedaan yang signifikan dalam membaca skor post-test antara eksperimen dan kontrol kelompok untuk Kelas 1 dan 2. Alasan untuk saat ini tidak jelas. Ada kemungkinan kombinasi usia muda dan keadaan kelas-kelas ini berperan. Seperti yang diperhatikan oleh guru, siswa di empat P1 dan 2 kelas masih disibukkan dengan kejadian lain di kelas, seperti siapa mereka duduk di sebelah, di Selain kegembiraan pergi ke ruang kelas yang berbeda. Apalagi sifat bahasa Inggris P1 dan P2 kurikulum membaca difokuskan terutama pada meninjau dan memperkuat apa yang mereka diharapkan tahu pada tingkat ini, daripada memaksakan keterampilan atau pengetahuan baru; ini mungkin telah mempengaruhi kurangnya perbedaan yang signifikan dalam tes skor. Kurikulumnya mungkin cukup mudah untuk diikuti tanpa perlu alat motivasi tambahan (misalnya, lencana digital), maka perkembangan di kedua kelompok menjadi serupa dan relatif baik. Hasil kami menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas eksperimen berperilaku jauh lebih baik daripada rekan-rekan mereka di kelas kontrol yang menggunakan sistem token konvensional non-digital. Kualitatif hasil juga menunjukkan bahwa baik guru dan siswa menganggap penggunaan gamifikasi dalam pelajaran memiliki pengaruh umumnya berdampak positif pada perilaku dan motivasi.

Kami menawarkan tiga penjelasan yang masuk akal untuk hasil yang umumnya menguntungkan mengenai manajemen kelas di kelompok eksperimen. Pertama, penggunaan lencana yang berbeda (lihat Gambar 3) memberi siswa rasa kemajuan. Menurut teori motivasi penentuan nasib sendiri (Ryan & Deci, 2000), pengguna mencari kompetensi. Itu elemen kemajuan menunjukkan kepada pengguna di mana mereka berada dalam pembelajaran mereka dan seberapa jauh mereka dari mencapai sasaran; itu memotivasi pengguna untuk bergerak menuju penyelesaian dan perasaan kompetensi. Mencapai pos pemeriksaan atau tonggak sejarah, dan

mendapatkan lencana baru merangsang pelepasan endorfin pada pelajar dengan cara yang sama seperti latihan, kegembiraan, atau cinta tidak (Wroten, 2014). Ini membantu meningkatkan perasaan sejahtera, dan dengan demikian memotivasi peserta didik untuk berusaha lebih keras. Elemen kemajuan ini tidak terlihat dalam sistem tokenpoint sekolah konvensional. Kedua, penggunaan ClassDojoonline membantu menciptakan rasa merasap dalam lingkungan belajar. Siswa dapat melihat halaman beranda kelas yang menunjukkan prestasi setiap siswa di dalam maupun di luar kelas. Sistem poin token sekolah yang diterapkan pada kelompok kontrol hanya dapat dilihat di dalam kelas. Ketiga, Grup ClassDojoonline cenderung berfokus pada pencapaian berbasis individu, bukan berbasis grup prestasi yang dipraktekkan dalam sistem token sekolah konvensional. Ada kemungkinan bahwa penggunaan berbasis individu Prestasi memberi setiap pelajar tanggung jawab yang lebih pribadi untuk mengelola pembelajaran dan perilaku mereka sendiri. Kami ingin menyoroti tempat menarik tertentu. Beberapa skeptis mungkin berpendapat bahwa lencana dan poin digital terutama bertindak sebagai imbalan ekstrinsik yang dapat merusak motivasi intrinsik pengguna (misalnya, Nicholson, 2012). Kritik semacam itu, bagaimanapun, tetap dipertanyakan dan spekulatif. Pertama, tidak konklusif bahwa penghargaan ekstrinsik akan selalu mengganggu motivasi intrinsik. Beberapa penelitian terbaru, misalnya, menemukan bahwa penghargaan ekstrinsik tidak secara negatif mempengaruhi kebutuhan motivasi intrinsik peserta (Ledfordetal., 2013; Mekleretal., 2013). Kedua, berfokus hanya pada motivasi intrinsik bukanlah strategi praktis untuk sekolah. Sebagai Deci dan Ryan (2000, hal. 55) menyatakan, "Terus terang, karena banyak tugas yang pendidik ingin siswanya lakukan tidak secara inheren menarik atau menyenangkan, mengetahui bagaimana mempromosikan bentuk motivasi ekstrinsik yang lebih aktif menjadi strategi penting untuk pengajaran yang sukses.

SIMPULAN

Dalam mengatasi keterbatasan penelitian sebelumnya, tujuan keseluruhan dari makalah ini adalah untuk mengeksplorasi dampak digital lencana-dan-poin yang diberikan oleh ClassDojo tentang perilaku dan pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar. Kami mengakui bahwa lencana-dan-poin digital bukanlah solusi universal untuk semua kekurangan motivasi; namun penelitian ini menunjukkan bahwa mereka memiliki dampak positif pada siswa dan guru, jauh meningkat belajar di beberapa kelas yang terlibat dalam penelitian, dan secara positif merangsang banyak perilaku diharapkan siswa selama pelajaran di semua kelas yang terlibat dalam penelitian. Tidak ada efek buruk pada siswa belajar atau perilaku yang ditemukan. Untuk penelitian lebih lanjut, studi yang lebih besar di mana siswa terpapar lencana dan poin digital untuk waktu yang lebih lama akan bermanfaat dalam menilai umur panjang dampaknya pada pembelajaran dan perilaku. Studi lebih lanjut harus juga fokus pada dampak lencana dan poin digital di sejumlah bidang studi dan bukan hanya bahasa Inggris. Dinamika kelas berubah tergantung pada subjeknya dan akan menarik untuk melihat dampaknya secara digital lencana-dan-poin mungkin memiliki. Kami juga menyarankan agar proyek penelitian serupa dilakukan di sekolah lain yang memiliki campuran siswa yang lebih beragam seperti siswa di sekolah dasar internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Hestianingsih W,etal. 2017. *Masalah-masalah pembelajaran bahasa inggris pada sekolah dasar*.
Rahmawati,I. etal. 2020. *Pembelajaran bahasa inggris di SD Negeri Petompon 01 Semarang*.
Suhardiana,I.P.2019. *Peran Teknologi dalam mendukung pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar*
Wijaya,I.K.*Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar*. BAHTERA : Jurnal Pendidikan dan Sastra