

Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genially

Sibghatullah Mujadidi¹, Siti Suharsih², Putri Intan Oktapiani³, Isyarah Khaeraini⁴, Nur Addiena Kamila⁵, Nabila Mutiara Fajris⁶

¹SMA Negeri 6 Kota Serang

²⁻⁶Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Korespondensi penulis: smujadidi.education@gmail.com¹

Abstract. *Genially is one of the educational tools that advocates interactive visual communication. Genially serves as a comprehensive online platform where teachers can create captivating presentations, interactive graphics, infographics, gamification, quizzes, breakouts, portfolios, and more, enriching them with interactivity and animation effects within seconds. The objective of this workshop's research is to identify students' perceptions of the impact of the gamification teaching method using the Genially platform and to engage and enhance students' interest in the field of education through ELT (English Language Teaching). In this study, various findings related to the respondents' views on the gamification approach in teaching English using the Genially platform were discovered. The results indicate that the gamification approach through the Genially platform receives a positive response from participants regarding the English learning process, particularly including students' interest and motivation in learning English. This research is expected to serve as innovation, inspiration, and evaluation for educators and students in its implementation within English language teaching and learning through gamification methods using the Genially platform, involving various other instruments in the future.*

Keywords: *gamification, genially platform, student perspective*

Abstrak. Genially adalah salah satu alat pembelajaran yang mengukung komunikasi visual interaktif. Genially sebagai platform online lengkap yang mana, guru dapat membuat presentasi yang memukau, gambar interaktif, infografis, Gamifikasi, kuis, breakout, portofolio, dan lain-lain, dan per kaya dengan interaktivitas dan efek animasi dalam hitungan detik. Penelitian dari workshop ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap dampak proses belajar mengajar menggunakan metode gamifikasi menggunakan platform Genially serta menarik dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap dunia pendidikan melalui *English Language Teaching* (ELT). Dalam penelitian ini ditemukan hasil mengenai pandangan responden terhadap pendekatan gamifikasi pada pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan platform Genially yang beragam. Hasil mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi melalui platform Genially memperoleh respon positif dari peserta terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya meliputi minat dan motivasi siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi, inspirasi, serta evaluasi bagi tenaga pendidik dan peserta didik dalam pengimplementasiannya didalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi Bahasa Inggris melalui platform Genially dengan melibatkan banyak instrumen lain kedepannya.

Kata kunci: gamifikasi, genially platform, perspektif siswa

LATAR BELAKANG

Saat ini, penggunaan teknologi telah melekat pada setiap aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang cepat agar tidak ketinggalan zaman (Shahroom & Hussin, 2018). Perkembangan teknologi yang sangat pesat bisa dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam peningkatan kualitas pendidikan

Received Oktober 30, 2023; Revised November 04, 2023; Accepted November 06, 2023

*Sibghatullah Mujadidi, smujadidi.education@gmail.com

(Rohimat, 2022). Bahkan, berbagai produk teknologi bisa menjadi bagian penting di dalam penyelenggaraan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar guru dan penyelenggara pendidikan dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dan terbaik kepada siswa.

Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu guru dan siswa bekerja secara kolaboratif melalui skenario pembelajaran virtual. Pemanfaatan pembelajaran dengan skenario virtual tersebut mengalami peningkatan yang signifikan sejak adanya wabah Covid-19 yang menuntut diselenggarakannya pembelajaran jarak jauh (Anthony Jnr & Noel, 2021). Berbagai platform pembelajaran berbasis internet atau daring semakin berkembang dengan berbagai fitur yang semakin memudahkan penyelenggaraan pembelajaran. Pengembangan berbagai platform pembelajaran tersebut juga disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, baik guru maupun siswa.

Salah satu penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam *English Language Teaching* (ELT), yang sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik siswa SMA adalah penggunaan Gamifikasi (Bennani, Maalel & Ghezala, 2020). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam tugas belajar. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tersebut bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Contoh Gamifikasi yang biasa muncul di kelas ELT adalah Genially (Leung & Chan, 2023). Genially adalah salah satu alat pembelajaran yang mengusung komunikasi visual interaktif. Berbagai fitur lengkap ada didalamnya seperti membuat presentasi yang memukau, gambar interaktif, infografis, gamifikasi, kuis, breakout, dan portfolio. Selain itu, Genially juga diperkaya dengan interaktivitas dan efek animasi dalam hitungan detik sehingga lebih memudahkan pengguna dalam memakainya.

Pemilihan metode dan alat pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran yang akan didapat oleh siswa. Selain itu, persepsi siswa terhadap media pengajaran guru dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Persepsi siswa tentang bagaimana cara efektif memperoleh bahasa tampaknya secara sadar atau tidak sadar memandu perilaku mereka, mendukung pembelajaran mereka sendiri, dan yang paling penting, memengaruhi respon positif atau negatif mereka terhadap kegiatan pengajaran (Tudor, 1996).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi persepsi siswa terhadap penggunaan platform Genially dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Identifikasi

persepsi siswa mengenai media gamifikasi menggunakan platform Genially dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru meningkatkan hasil pembelajaran.

METODE PENELITIAN

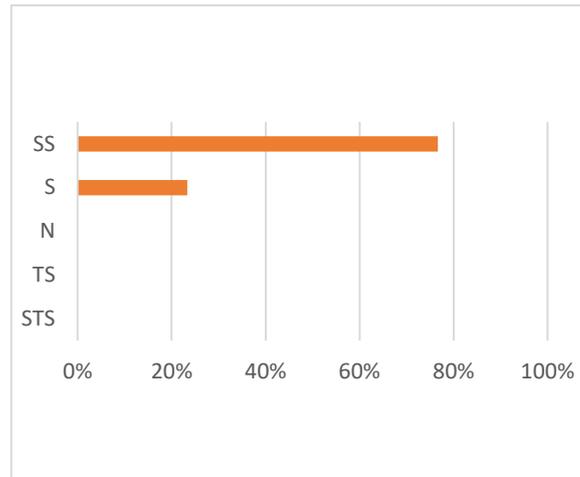
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian yang memberikan wawasan berguna tentang pengalaman hidup individu dan memungkinkan untuk pemeriksaan mendalam fenomena yang kompleks. Peneliti berupaya mengumpulkan pandangan dan pengalaman siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang realitas subjektif mereka. Penelitian dilakukan terhadap peserta workshop pengenalan gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan platform Genially.

Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2023 terhadap 20 siswa SMA Negeri 6 Kota Serang dan 10 mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Pengambilan data dilakukan melalui survei yang diberikan dengan menggunakan Google Form. Survei berisi tanggapan tentang manfaat dan minat peserta terhadap platform Genially yang telah mereka pelajari dan gunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perolehan dari pengumpulan data menggunakan teknik angket yang disebarkan dalam bentuk tautan *google form* mendapatkan jumlah responden sebanyak 30 responden. Pemanfaatan tautan *google form* dinilai efektif dan efisien untuk pengambilan data melalui survei terhadap siswa di sekolah dengan jaringan internet memadai (Rohimat, 2023). Dalam penelitian ini, penulis memperoleh hasil mengenai pandangan responden terhadap pendekatan gamifikasi pada pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan platform Genially yang beragam.

Pertanyaan pertama berkaitan dengan manfaat Genially pada pembelajaran Bahasa Inggris. Responden diminta memilih satu dari lima pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, atau Sangat Tidak Setuju. Responden juga diminta memberikan tanggapan atau alasan atas pilihannya dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Tanggapan terhadap manfaat Genially pada pembelajaran Bahasa Inggris disajikan pada Gambar 1.

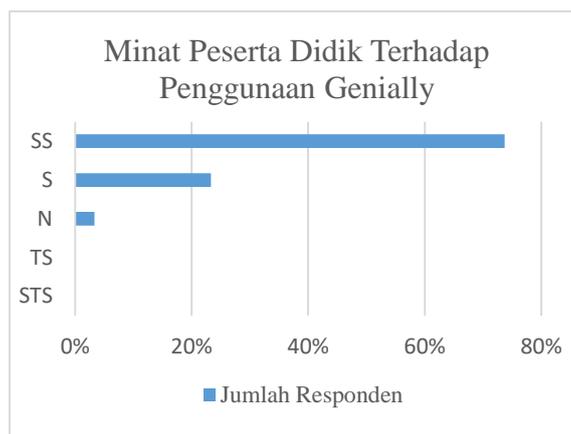


Gambar 1. Tanggapan terhadap Manfaat Genially pada Pembelajaran Bahasa Inggris

Dari hasil grafik tersebut diketahui bahwa seluruh responden menyatakan sangat setuju atau setuju bahwa bahwa Genially memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Secara rinci, 76% responden menyatakan Sangat Setuju dan 24% memilih Setuju. Dalam survei ini tidak ada responden yang memilih netral, tidak setuju, atau sangat tidak setuju.

Responden juga memberikan alasan memilih setuju atau sangat setuju bahwa Genially memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Di antara alasan yang disampaikan responden adalah terbukanya pandangan baru terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris, serta penggunaan Platform Genially dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Pertanyaan kedua berkaitan dengan minat responden terhadap penggunaan Genially sebagai perangkat pembelajaran. Responden diminta memilih satu dari lima pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, atau Sangat Tidak Setuju. Responden juga diminta memberikan tanggapan atau alasan atas pilihannya dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Tanggapan tentang minat responden terhadap penggunaan Genially disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Minat Responden Terhadap Penggunaan Genially

Grafik pada Gambar 2 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menyatakan sangat setuju atau setuju terhadap penggunaan Genially sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Secara rinci sebanyak 73% responden angat Setuju, 23% memilih Setuju, dan 3% memilih Netral. Dalam survei ini tidak ada responden yang memilih tidak setuju atau sangat tidak setuju.

Di antara alasan responden menyatakan setuju atau sangat tidak setuju adalah Genially membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Alasan lainnya bahwa Genially membuatnya menjadi jauh lebih bersemangat dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Penelitian ini disusun untuk mengidentifikasi persepsi peserta workshop terhadap gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas melalui penggunaan platform pembelajaran Genially. Dari data hasil, mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi melalui platform Genially memperoleh respon positif dari peserta terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya meliputi Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris; Pemahaman Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris; serta Motivasi Belajar Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris.

Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris

Dari penelitian didapatkan respon positif peserta workshop terhadap minat belajar melalui penggunaan metode gamifikasi menggunakan platform Genially. Peserta mengungkapkan bahwa platform Genially membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik melalui unsur-unsur gamifikasi seperti jenis games yang

beragam, fitur-fitur yang menarik, dan elemen kompetisi yang mencakup alur cerita, tantangan, skor dan poin, hingga hadiah/penghargaan. Sebagaimana (Alomari, Al-Samarraie & Yousef, 2019) mengungkapkan bahwa potensi penggunaan teknik gamifikasi mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam tugas belajar, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka.

Dengan meningkatnya minat siswa maka melalui metode gamifikasi ini dapat pula memberikan efek yang positif lainnya yaitu meningkatnya keterlibatan siswa di kelas. Siswa menjadi lebih antusias dalam belajar Bahasa Inggris. (Maloney, 2019) menyebutkan bahwa "*Metode pendidikan tradisional tidak lagi efektif karena mereka dirancang untuk membuat siswa pada dasarnya bersifat pasif.*" Sehingga dengan menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alomari, Al-Samarraie & Yousef, 2019) mereka mengungkapkan bahwa jumlah peserta didik aktif telah meningkat secara signifikan melalui metode gamifikasi ini.

Pemahaman Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris

Dari hasil wawancara kami menemukan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ajar dari guru dengan menggunakan metode gamifikasi melalui Genially dikarenakan Genially mempunyai kelebihan dalam fitur dan penggunaannya seperti terdapat visualisasi materi yang jelas dengan menggunakan animasi, video, suara, dan lain sebagainya. Selain itu, penggunaan yang mudah, materi pembelajaran dan bahasa yang mudah dipahami, tampilan menu yang fungsional, instruksi pendidikan yang jelas, dan penyajian yang rapi memudahkan siswa untuk memahami materi dan berlatih soal dalam bentuk permainan, kuis dan ujian (Hermita *et al.*, 2021).

Hal tersebut berdampak positif pada peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai materi. Sejalan dengan penelitian (Cabrera-Solano, 2022) Ia menerangkan bahwa implementasi pendekatan GBL melalui Genially memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan tata bahasa dan kosakata siswa Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (*English as a second language*). Dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan signifikan dalam kinerja akademik mereka, terutama dalam aspek penggunaan struktur tata bahasa. Oleh karena itu, (Flores, 2015)

menerangkan bahwa melalui metode gamifikasi dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Motivasi Belajar Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris

Respon peserta terhadap platform Genially sangat positif. Sebanyak 70% peserta merespon bahwa platform Genially ini memberikan manfaat, salah satunya yaitu penggunaan Genially membuatnya menjadi lebih bersemangat ketika belajar dikarenakan pembelajaran yang dipadukan dengan games. Mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, merasa senang dalam mengikuti tugas, dan merasa memiliki kendali atas perkembangan kemampuan mereka. Penggunaan elemen-elemen permainan seperti kompetisi, hadiah, dan tantangan memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Flores, 2015; Alomari, AlSamarraie & Yousef, 2019; Maloney, 2019) bahwa pembelajaran yang dijadikan permainan cenderung efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris.

Selain itu, siswa juga cenderung berkolaborasi dan berkompetisi untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. (Lam, 2016) menyebutkan bahwa Gamifikasi dapat membantu memupuk semangat kompetitif siswa dan dapat meningkatkan pertumbuhan kognitif dan sosial mereka. Meskipun hasilnya positif, kami juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan. Sebagian siswa mungkin merasa terlalu kompetitif dan merasa tertekan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan kebutuhan individual siswa.

Namun meskipun begitu, gamifikasi pembelajaran menggunakan platform Genially ini sangat direkomendasikan siswa untuk diterapkan guru nya di kelas. Data dari grafik menunjukkan 73% peserta Sangat Setuju, 23% Setuju dan 3% lainnya memilih netral terhadap penggunaan Genially sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan platform Genially, yang menggabungkan unsur-unsur gamifikasi dengan konten pembelajaran Bahasa Inggris dapat memainkan peran kunci untuk peningkatan minat, pemahaman, dan motivasi siswa sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan gamifikasi menggunakan platform Genially dapat meningkatkan pandangan, pemahaman serta minat baru yang tinggi terhadap pembelajaran dan pengajaran Bahasa Inggris lebih dari sebelumnya. Hal ini terlihat dari 70% respon positif peserta terkait platform Genially yang dianggap dapat meningkatkan semangat peserta dalam pembelajaran karena pengenalan yang dilakukan dengan metode gamifikasi. Walaupun demikian, berdasarkan hasil observasi diketahui adanya keterbatasan yang terjadi seperti timbulnya perasaan kompetitif dan tertekan dalam pembelajaran gamifikasi ini. Untuk itu, pemanfaatan platform Genially ini diharapkan dapat menjadi inovasi, inspirasi, serta evaluasi pembelajaran gamifikasi Bahasa Inggris dengan melibatkan banyak instrumen lain di dalamnya.

DAFTAR REFERENSI

- Alomari, I., Al-Samarraie, H., & Yousef, R. (2019). The Role of Gamification Techniques in Promoting Student Learning: A Review and Synthesis: A review and synthesis. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18, 395-417. doi:doi.org/10.28945/4417
- Anthony Jnr, B., & Noel, S. (2021). Examining the adoption of emergency remote teaching and virtual learning during and after COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Management*, 35(6), 1136-1150.
- Bennani, S., Maalel, A., & Ghezala, H. B. (2020). AGE-Learn: Ontology-based representation of personalized gamification in E-learning. *Procedia Computer Science*, 176, 1005-1014.
- Cabrera-Solano, P. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719-729.
- Flores, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 32 - 54. doi:https://doi.org/10.1344/der.2015.27.32-54
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1-20.
- Lam, S. L. (2016). Use of Gamification in Vocabulary Leanguage: A case Study in Macau. (pp. 90 - 97). Singapore: Center for English Language Communication (CELC).
- Leung, K. W. M., & Chan, T. N. C. (2023). Exploring gamification as a teaching strategy in changing times. *Educating Teachers Online in Challenging Times: The Case of Hong Kong*, 152.
- Maloney, S. (2019). Gamification in English Language Teaching: More Than Child's Play. *English For Asia - TESOL*.
- Rohimat, S. (2022). Pemanfaatan Macromedia Flash Untuk Media Pembelajaran Kimia Secara Daring. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 2(2), 160-171.
- Rohimat, S. (2023). Tanggapan Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Daring dan Luring Selama Masa Pemulihan Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 62-66.
- Shahroom, A. A., & Hussin, N. (2018). Industrial revolution 4.0 and education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 314-319.
- Tudor. (1996). *Learner-centredness as Language Education*. Cambridge: : Cambridge University Press. doi:10.5539/elt.v6n11p1