

PENERAPAN ASYNCHRONOUS LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK GURU SEKOLAH DASAR



Pratiwi Kartika Sari^{1*}, Iswan², Ratna Dewi Kartikasari³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia

E-mail: tiwikartika01@gmail.com*, iswan@umj.ac.id, ratna.dewikartikasari@umj.ac.id

Submission	2021-11-20
Review	2021-12-24
Publication	2021-01-28

ABSTRAK

Pada kondisi saat ini ketika terjadi Pandemi Covid 19 yang secara tiba-tiba, sehingga tiba-tiba pembelajaran harus dilakukan dengan jarak Pembelajaran dirumah pada saat ini memberikan tantangan bagi guru untuk tetap menjalankan proses pembelajaran kepada siswa. Kegiatan E-learning menjadi alternative pilihan utama sebagai pengganti pembelajaran tatap muka. E-Learning melingkupi penggunaan sumber belajar dan media digital. jauh tentunya Guru tidak serta merta mampu untuk melakukan E-Learning, guru diharuskan kreatif dalam memilih bentuk E-learning yang tersedia. Guru tidak harus merancang sumber belajar digital secara individu namun juga bisa memanfaatkan sumber belajar digital yang sudah tersedia. Aplikasi pembelajaran yang tersedia menjadi alternatif pembelajaran secara daring seperti Duolingo, aplikasi ini bisa digunakan oleh guru SD-SMA untuk pembejaran Bahasa. Aplikasi yang dipilih mengandung unsur Gamifikasi sehingga akan mendukung keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara (synchronous learning).

Keywords: *asynchronous learning*, gamifikasi, media digital

Pendahuluan

Pada dasarnya belajar merupakan suatu kunci utama bagi manusia untuk mendapatkan suatu ilmu yang bisa didapatkan melalui buku, pendidik, dan lingkungan sekitar. Ketika seseorang belajar akan memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih dan mengubah tingkah lakunya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, apalagi saat ini kita sedang menghadapi era yang disebut era revolusi industri 4.0. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 yaitu pendidikan yang bercirikan pada pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Generasi baru ini dapat disebut "digital natives" siswa saat ini adalah penutur asli bahasa digital komputer, video game, dan Internet. Mereka adalah generasi pertama yang tumbuh dengan teknologi ini digabungkan. Seperti permainan/game komputer, telepon pintar dan olah pesan cepat adalah bagian integral dari kehidupan mereka (Marc Prensky, 2013:2).

Harapan ini tidak sejalan dengan kondisi saat ini. Hampir dua pekan siswa belajar dari rumah. Berdasar Instruksi Pemerintah agar menggelar kegiatan belajar mengajar di rumah untuk menghindari penyebaran pandemi Corona COVID-19. Namun tetap saja selama dua pekan ini banyak yang mengaku kesulitan mengikuti cara belajar yang relatif baru ini. Belajar di rumah dalam jangka waktu yang lama tentunya memiliki banyak keterbatasan apalagi dengan kondisi yang tanpa persiapan matang Melakukan E-learning atau pembelajaran daring secara langsung (asynchronous) memiliki keterbatasan.

Tentunya keterbatasan jarak antara guru dan siswa yang hanya dihubungkan dengan layar monitor menjadi alasan yang logis kenapa guru akhirnya tidak bisa mengelola kelas dengan baik. Berdasarkan keterbatasan pembelajaran synchronous dalam penerapannya untuk siswa sekolah dasar maka pendekatan pembelajaran daring secara asynchronous lebih memungkinkan. Pada pembelajaran synchronous. Strategi pemilihan media dan sumber belajar digital harus dilakukan secara selektif. Unsur Gamifikasi pada pemilihan media dan sumber belajar digital menjadi pertimbangan yang sangat penting saat ini.

Gamification (gamifikasi) itu sendiri merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan menikmati proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Fitur gamifikasi memiliki kekuatan sendiri untuk meningkatkan kinerja siswa dalam proses pembelajaran (Urh,M., Vukovic,G 2015).

Gamifikasi meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, sekolah gabungan dan kehidupan di luar sekolah, manajemen ruang kelas yang difasilitasi, kerja kolaboratif yang didukung, dan mengembangkan kreativitas (Mazhar Bal, 2019). Gamifikasi merupakan suatu aplikasi terbaru yang saat telah dikembangkan untuk kepentingan dalam pendidikan. Siswa dapat menjadi lebih aktif dan berpartisipasi untuk tugas-tugas kompleks dan sulit yang menantang (Eser Çeker, 2017).

Dengan memilih media dan sumber belajar digital yang tepat guru-guru akan membantu mengurangi masalah-masalah belajar di rumah saat ini. Guru dapat memberikan solusi terkait pengaduan kepada Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dari berbagai daerah yang mengeluhkan anak menjadi tertekan dan kelelahan karena beban tugas.

Tenggat waktu yang diberikan sempit, padahal banyak tugas yang harus dikerjakan segera dari guru mata pelajaran yang lain. Jika anak terbebani, bisa menimbulkan masalah kesehatan fisik dan mental yang justru akan memengaruhi imunitasnya.

Dalam hal ini, KPAI mendorong para pemangku kepentingan di pendidikan membangun rambu-rambu untuk para guru sehingga proses belajar dari rumah ini bisa berjalan dengan menyenangkan dan bermakna buat semua. Tugas yang diberikan tidak selalu mengerjakan soal, tetapi dengan kreativitas lain yang justru menimbulkan semangat dan mengasah rasa ingin tahu anak-anak. Penggunaan sumber belajar dan media digital dengan pendekatan gamifikasi ini merupakan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan di atas.

E-learning adalah mekanisme belajar mengajar yang berbasis teknologi informasi. Dengan menggunakan e-learning siswa dapat melakukan kegiatan belajar melalui media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain. yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, atau berkolaborasi secara langsung (synchronous) maupun secara tidak langsung (asynchronous). Elearning juga terkait dengan sumber belajar dan media digital. Media digital adalah media atau konten berupa teks, gambar, video, dan lain sebagainya yang kemudian didigitalkan sehingga berada dalam format yang dapat dibaca oleh komputer.

Salah satu alternatif media digital yang digunakan adalah Duolingo. Duolingo adalah aplikasi belajar bahasa gratis yang diciptakan oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker. Aplikasi ini selain tersedia dalam versi web juga tersedia dalam versi Android, iOS dan Windows Phone. Pada November 2016, aplikasi ini menyediakan 66 kursus bahasa yang berbeda yang tersedia dalam 23 bahasa; ada 22 kursus lagi yang masih dikembangkan. Sekitar 120 juta pengguna dari seluruh dunia sudah mendaftar di aplikasi ini. Kursus Bahasa Inggris untuk pengguna Bahasa Indonesia sudah tersedia dan digunakan oleh 1,39 juta pengguna. Sedangkan sebaliknya kursus Bahasa Indonesia untuk penutur Bahasa Inggris masih dalam tahap pengembangan.

Duolingo menyediakan pembelajaran tertulis maupun dengan suara, ada juga praktik berbicara untuk pengguna yang lebih berpengalaman. Duolingo memiliki pohon kemampuan dimana pengguna dapat menyelesaikan suatu bab kemudian menuju cabang pohon yang lain. Pengguna mendapatkan "poin pengalaman" (XP) setelah mereka menyelesaikan suatu bab, poin yang cukup dapat menaikkan level pengguna. Bab yang telah selesai akan berwarna emas, lama-kelamaan jika pengguna jarang berlatih, warna emas akan hilang dan pengguna harus menyelesaikan bab tersebut. Jika pengguna telah menyelesaikan semua bab dalam satu kursus mereka dapat mengulangi latihannya.

Setiap bab terdiri dari kalimat yang harus diterjemahkan, kalimat tersebut bisa mengandung kata baru ataupun yang sudah dipelajari, pengguna dapat mencontek arti kalimat tersebut dengan mendekatkan penunjuk mouse ke setiap kata. Setelah pengguna mengirim terjemahan, mereka dapat langsung mengetahui apakah mereka benar atau salah, setiap terjemahan yang benar akan menambah poin dan sebaliknya, setelah poin penuh maka bab tersebut telah selesai, pengguna dapat melihat kembali apa yang telah dipelajari. Setiap kalimat dapat dikomentari oleh pengguna lainnya, ada yang melaporkan kesalahan terjemahan, ada juga yang membuat lelucon karena kalimat tersebut terdengar aneh dan lucu.

Fitur yang terdapat di dalam Duolingo adalah (1) Mata uang: Duolingo adalah aplikasi gratis, jadi mata uang yang digunakan disini bersifat virtual yaitu "Lingot" (gabungan dari Lingo atau bahasa dengan Ingot atau batang logam). Lingot dapat didapatkan pengguna setiap menyelesaikan bab, naik level, menggunakan duolingo berturut-turut selama 10 hari atau kelipatannya, dan mengundang orang lain lewat media sosial. Lingot dapat digunakan untuk mendapatkan "Power-Up", ada dua power-up yang tersedia yaitu "Pembeku Runtunan", untuk membekukan rekor berturut-turut pengguna dalam menggunakan duolingo apabila pengguna tidak menggunakan duolingo selama satu hari sehingga pengguna dapat meneruskan rekor pada hari berikutnya, "Ganda atau Mati" pengguna dapat bertaruh 5 lingot untuk mendapatkan lingot dua kali lipat jika pengguna menggunakan duolingo selama tujuh hari berturut-turut. Lingot dapat digunakan untuk membeli "Praktik" baik praktik dengan waktu atau mengukur kemampuan pengguna dengan kuis.

Beberapa kursus menyediakan kemampuan atau bab bonus yang dapat dibeli dengan lingot. (2) Inkubator: Kursus di Duolingo selain disediakan pihak Duolingo sendiri juga dibuat oleh pengguna secara sukarela untuk menyediakan lebih banyak kursus bahasa baru. Dengan fitur inkubator, pengguna dapat membentuk komunitas untuk membuat suatu kursus, pengguna baru dapat mendaftar di komunitas yang sudah ada. Inkubator diluncurkan tanggal 9 Oktober 2013, dan kursus pertama yang dirilis dengan fitur ini adalah Bahasa Inggris untuk pengguna Bahasa Rusia pada tanggal 19 Desember 2013. Inkubator terdiri dari 3 fase. Fase pertama ketika terdapat beberapa sukarelawan yang lancar menggunakan kedua bahasa yang akan dibuat kursus, mereka dapat membentuk komunitas dan mendaftar di inkubator, kemudian bekerja sampai Fase kedua ketika kursus sudah dirilis ke Beta, pada fase ini kursus yang dibuat sudah dapat digunakan oleh pengguna duolingo untuk diuji, pada fase ketiga kursus sudah benar-benar bisa digunakan oleh para pengguna.

Walaupun kursus sudah mencapai fase ketiga, kursus tersebut tetap ada di inkubator karena pengguna bisa melaporkan kesalahan terjemahan. (3) Bahasa yang tersedia: Bagi penutur Bahasa Indonesia hanya tersedia kursus Bahasa Inggris (dialek Amerika Serikat, tapi dialek Britania Raya juga dapat diterima sebagai terjemahan), tapi pengguna dapat menggunakan kursus versi Bahasa Inggris jika ingin belajar bahasa lain. Untuk penutur Bahasa Inggris sendiri tersedia 21 kursus, yaitu (diurutkan sesuai jumlah pengguna): Spanyol, Prancis, Jerman, Italia, Portugis, Belanda, Rusia, Swedia, Irlandia, Turki, Denmark, Bokmål Norwegia, Polandia, Esperanto, Ukraina, Ibrani, Wales, Vietnam, Hongaria, Yunani, Rumania. Terdapat 8 kursus yang masih dalam tahap pengembangan untuk pengguna Bahasa Inggris, yaitu (diurutkan sesuai persentase kemajuan menuju tahap penyelesaian): Swahili, Ceska, Hindi, Korea, Klingon, Indonesia, Yiddi, Valyria

Metode

Kegiatan akan dilakukan kepada guru-guru sekolah dasar Insan Cendikia Madani yang beralamat: Gg H Amat, Ciater, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310. Berikut tabel rencana kegiatan:

Tabel 1. Rencana Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Bulan				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Penyusunan Proposal					
2	Penyusunan Konsep Program dan E-Modul					

No	Nama Kegiatan	Bulan				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
3	Revisi Konsep Program dan E-Modul					
4	Pelaksanaan Pengabdian					
5	Penyusunan Laporan					

Kegiatan pelatihan ini akan dilakukan dalam 3 tahapan yaitu pelatihan tahap 1 adalah Pengenalan sumber belajar dan media belajar digital. Tahap 2 adalah simulasi penggunaan sumber belajar dan media belajar digital. Tahap 3 adalah penerapan sumber belajar dan media belajar digital. Tindak lanjut kegiatan pelatihan adalah kegiatan pendampingan. Pendampingan dilakukan dengan tujuan untuk lebih menguatkan dan memperdalam pemahaman guru dalam mengimplementasikan pemanfaatan penilaian dalam pembelajaran. Kegiatan pendampingan dilakukan sebanyak 3 kali yakni pendampingan pasca pelatihan tahap 1,2 dan 3.

Hasil

Tahap 1

Kegiatan tahap awal dilakukan dengan sosialisasi sumber belajar dari media digital. Kegiatan dilakukan secara daring. Sebelum melakukan sosialisasi Tim mengembangkan modul digital/ e-modul yang akan digunakan secara mandiri oleh guru-guru.

Tim Pengabdian

Tim Pengabdian Kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa kegiatan pelatihan daring bagi guru SD Insan Cendikia Madani yaitu;

- 1) Pratiwi Kartika Sari, M.Pd. Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan bidang Kajian Media dan Teknologi Pembelajaran.
- 2) Olivia Dewita Priantini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta Prodi PGSD.



Gambar 1. Kegiatan Tahap Awal

Tahap 2

Tahap Praktek penggunaan Duolingo. Kegiatan praktik dalam menggunakan aplikasi Duolingo ini dilaksanakan oleh tim pengabdian

- 1) Ratna Dewi Kartikasari, M.Pd Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan bidang Kajian Bahasa Indonesia
- 2) Iswan, M.Si. Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan bidang Kajian Pendidikan Islam

- 3) Sulthoni Muhammad Hakim, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta Prodi PGSD.

Tahap ketiga

Pada tahap ketiga adalah melakukan evaluasi pembelajaran mengenai respon siswa terhadap penggunaan aplikasi duolingo oleh siswa



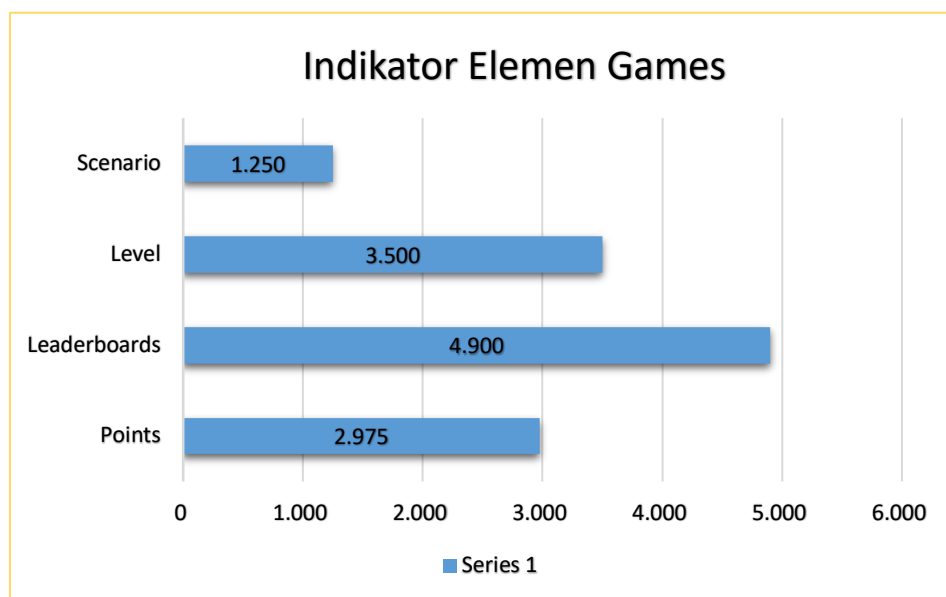
Gambar 2. Kegiatan belajar menggunakan E-learning

Tanggapan responden penggunaan gamifikasi terhadap aspek gamifikasi siswa dalam penggunaan duolingo.

Tabel 2. Distribusi frekuensi pada angket terhadap aspek motivasi

No.	Pernyataan	TS (1)		KS (2)		S (3)		SS (4)		Mean
		fr	%	Fr	%	fr	%	Fr	%	
1	Saya senang karena semakin saya naik level, semakin menantang pertanyaan yang harus saya kerjakan	0	0	1	5,0	8	40,0	11	55,0	3,5
2	Saya senang jika mendapatkan point banyak karena bisa saya gunakan untuk mengisi ulang nyawa ketika saya salah menjawab pertanyaan	0	0	0	0	9	45,0	11	55,0	3,55

3	Saya senang jika menduduki posisi peringkat teratas dalam liga	0	0	0	0	6	30,0	14	70,0	3,7
4	Saya sangat mudah dalam mengaplikasikan duolingo untuk belajar	0	0	0	0	6	30,0	14	70,0	3,7
5	Saya merasa makin bersemangat dalam belajar di duolingo setelah mendapatkan points yang banyak	0	0	0	0	5	25,0	15	75,0	3,75
Rata-rata										3,64



Grafik 1. Indikator Elemen Games

Diskusi

Dalam indikator elemen game di dapatkan hasil rata-rata 3,640. Masing-masing indikator dari elemen game yaitu scenario sejumlah 1,250; level sejumlah 3,500; leaderboards sejumlah 4,900; point sejumlah 2,975. Dari data yang di dapat indikator dalam elemen game yang mendapatkan jumlah tertinggi yaitu leaderboards dengan jumlah 4,900 hal ini menunjukkan bahwa penggunaan leaderboards dalam aplikasi duolingo mempengaruhi semangat belajar dan hasil belajar siswa dalam belajar berbahasa asing. Dari data yang di dapat indikator dalam elemen game yang mendapatkan jumlah terendah yaitu scenario dengan jumlah 1,250 hal ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam mengaplikasikan duolingo. Untuk mengatasi hal ini diperlukan pendampingan secara berkesinambungan oleh guru kelas masing-masing.

Kesimpulan

Aplikasi pembelajaran yang tersedia menjadi alternatif pembelajaran secara daring seperti Duolingo, aplikasi ini bisa digunakan oleh guru SD-SMA untuk pembejaran Bahasa. Aplikasi yang dipilih mengandung unsur Gamifikasi sehingga akan mendukung keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara (synchronous learning).

Pengakuan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi dukungan finansial terhadap Penelitian pengabdian masyarakat ini dengan nomor 03/F.8-UMJ/V/2020.

Referensi

- Ahmad, A., & Fajarianto, O. (2020). The Usefulness Concept Of Social Arithmetics For Social Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Education, Information Technology and Others*, 3(2), 239–244. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3965705>
- Bal, Mazhar. (2019). Use of Digital games in writing education: An Action research on gamification. *Contemporary educational technology*, 10(3).
- Ceker, Eser., & Ozdamli, F. (2017). What “Gamification” is and what it’s not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2).
- Failla, F. (2015). Gamification and learning: A review of issues and research. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*.
- Fajarianto, O., Setiawan, M. I., Mursidi, A., Sundiman, D., & Sari, D. A. P. (2018). The development of learning materials for introduction of animals in early childhood using augmented reality. *Communications in Computer and Information Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95204-8_60
- Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali Urh, M.
- Vukovic, G., Jereb, E., Pintar, R. (2015). The model for introduction of gamification into e-learning in higher education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*.
- Sari, P. K., Rostini, D., Fajarianto, O., & Safitri, Y. (2020). *The Effect of Social Media on Reading Intensity of Fifth Grade Elementary School Students*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200402.049>
- Wahidah, N. I., Mahmudi, M., Fajarianto, O., Fajaryanti, D., & Hanafi, H. (2019). *Cooperation between Teacher Guidance and Counseling with Islamic Religious Education Teacher to Provide Service Guidance Counseling*. <https://doi.org/10.2991/isseh-18.2019.26>