Gamifikasi ditengah pandemi

Solusi bermain sambil belajar

Tiara Yuyun Sari

E-mail: tiara.yuyun5829@student.unri.ac.id

*Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Riau

Pengantar

Di Indonesia Pandemi covid 19 menyebar sejak 2 maret tahun 2020 hingga kini. terhitung 193 negara telah berjuang melawan serangan Covid yang tidak pandang bulu, akibatnya pandemi Covid-19 telah menggeser hampir seluruh aktivitas sosial masyarakat. Termasuk pada pendidikan.

pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia telah membuat Pemerintah mengambil kebijakan menerapkan pembelajaran secara daring dari rumah untuk menggantikan pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan secara tatap muka.

Salah satu dampak Social distancing Long (2020) yang terjadi dalam dunia Pendidikan di Indonesia ialah penutupan kegiatan belajar mengajar baik itu di sekolah, universitas, maupun di Pondok Pesantren yang kemudian dialihkan kepada kegiatan belajar mengajar melalui media daring. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) kini bukan lagi hal asing di telinga masyarakat. Tren ini bahkan merebak ke seluruh penjuru dunia, PJJ secara tidak sadar juga telah 'merampas' kehidupan guru dan murid, bahkan orang tua. Akibatnya, engagement antara pengajar dan siswanya menurun drastis. Dengan tekanan yang cukup besar, bukan tidak mungkin hal ini akan menimbulkan rasa frustrasi bagi setiap pihak yang terlibat. Selain itu banyak siswa menjadi bosan dengan pembelajaran daring, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang tidak biasanya agar belajar bisa tetap efektif.

Dengan berbagai tantangan yang ada, guru dituntut untuk menghadirkan suasana pembelajaran jarak jauh yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan. Beruntung, sekarang sudah banyak teknologi berbasis gamifikasi sehingga kegiatan PJJ bisa lebih maksimal.

Gamifikasi sendiri artinya penerapan prinsip-prinsip dan elemen struktural game atau permainan pada berbagai aktivitas. Dalam konteks pendidikan, game bisa menjadi wadah yang menarik bagi para murid untuk belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan. Misalnya kahoot, ruang guru dan quiziz. sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan wawasan dan keterampilan kepada guru dan siswa mengenai aplikasi kahoot agar pembelajaran daring tidak membosankan sehingga pembelajaran bisa tetap efektif dan bervariasi.

Tindakan yang Dilakukan

A. Orang tua

Orang tua adalah ayah dan ibu dari seorang anak, baik melalui hubungan biologis maupun sosial. Umumnya, orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam membesarkan anak. Kewajiban orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan.

Selain itu, Seperti yang kita ketahui Orang tua merupakan institusi pendidikan yang paling pertama bagi seorang anak ketika dilahirkan ke dunia dalam perkembangan selanjutnya orangtua juga merupakan lingkungan utama dalam membentuk kepribadian seorang anak. masa-masa awal pertumbuhannya lebih banyak dihabiskan di dalam lingkungan keluarga, proses pendidikan yang pertama dan utama segala bentuk perilaku dalam suasana keluarga khususnya kedua orang tua baik lisan maupun perbuatan baik yang bersifat pengajaran, keteladanan, maupun kebiasaan-kebiasaan yang diterapkan di dalam kehidupan sosial, Maka dari itu orang tua akan mempengaruhi pola perkembangan perilaku anak selanjutnya Oleh karena itu Orang tua harus mampu menanamkan pendidikan yang baik dan benar kepada anak sejak usia dini, agar perkembangan perilaku anak dapat mencerminkan kepribadian yang luhur waktu ia besar nanti, sehingga dapat memberikan manfaat bagi dirinya sendiri agama keluarga juga masyarakat dan bangsanya.

B. Guru

Guru adalah sosok yang sangat luar biasa. Bagaimana tidak, setiap bangsa terlahir karena jasa para guru. Guru berperan sebagai orang yang digugu dan ditiru. Setiap gerak-gerik seorang Guru senantiasa diperhatikan dengan detail oleh anak didiknya bahkan sebagian anak didik akan berusaha mengikuti atau mengasimilasi kepribadian seorang guru. Itu kenapa Guru merupakan suri tauladan, karena tingkah laku seorang guru akan lebih mudah dicontoh oleh siswa. Bahkan guru dianggap sebagai orang tua kedua setelah orang tua di rumah. Karena guru harus membina, membimbing, mengayomi dan mengevaluasi kemampuan setiap siswanya. Selain itu, guru memang memiliki peran yang sangat serius dalam membantu siswa mencapai tujuan mereka. Definisi seorang guru juga hampir sama dengan definisi orang tua. Pengertian guru berbeda-beda setiap tokoh, tetapi memiliki makna yang berkaitan. Misalnya, menurut Husnul Chotimah (2008) guru secara sederhana adalah orang yang memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik.

Ada ungkapan yang mengatakan bahwa "sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi sesamanya". ungkapan sebaik-baiknya manusia adalah sebuah ungkapan yang sangat pantas disematkan kepada seorang Guru. Guru adalah manusia yang memilikin totalitas yang sangat tinggi meskipun dalam keadaan sakit dia tetap berusaha datang untuk mendidik murid-muridnya, meskipun sang Guru sedang mengalami kelelahan akan tetapi dia tetap berusaha menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh murid-muridnya. walaupun gaji seorang Guru tak seberapa dibanding dengan profesi yang lain namun seorang Guru tetap mengajar dan mendidik dengan sepuh hati.

C. Siswa

Dalam dunia pendidikan, Siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. siswa adalah aktor penting yang menjalankan peran utama dalam dunia pendidikan. Dengan semakin meningkatnya peran siswa dalam dunia pendidikan, maka semakin bagus pula mutu dan kualitas pendidikan tersebut

dimana peran siswa dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai tokoh utama dalam meraih cita-cita dan mencapai tujuan secara optimal.

Menurut Ali (2010) menyatakan bahwa siswa adalah mereka yang secara khusus diserahkan oleh orang tua untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan disekolah dengan tujuan untuk menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, berketrampilan, berpengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri. maka dapat disimpulkan siswa adalah salah satu faktor yang paling penting dalam dunia pendidikan dan untuk berjalanya sistem belajar-mengajar. Siswa adalah orang yang datang kesekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan.

Dalam peran siswa yang menjadi faktor internal dalam meningkatkan peran aktif siswa di dunia pendidikan adalah siswa itu sendiri. Dengan demikian, mereka merupakan motor penggerak dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Untuk menciptakan motor penggerak yang bermutu dan berkualitas diperlukan pengambilan sikap para siswa untuk terlibat dan berperan aktif, yaitu dengan menempuh jalur pendidikan yang lebih tinggi, antara lain dengan mengecap pendidikan di universitas, akademi, dan pendidikan lainnya yang sejenis. Namun perlu disadari, bahwa menempuh jalur pendidikan yang dimaksud di atas bukanlah segala – galanya. Perlu adanya usaha dan kesadaran yang maksimal dari para siswa untuk giat dan serius dalam menjalani orientasi pendidikannya.

Sarana Pendukung

- a. Hp/laptop/komputer**
- b. Quiziz**
- c. Kahoot**
- d. Ruang guru**

- e. Educandry
- f. Google form
- g. Google meet
- h. Zoom
- i. whatsapp/Telegram
- j. google classroom

Selanjutnya dijelaskan bahwa Gamifikasi ditengah pandemi belajar sambil bermain memiliki 4 keunggulan sebagai berikut.

Gambar 1. Kompetensi Gamifikasi

.....

Tindakan Solutif

- a. **halangan:** tidak memiliki device (hp/laptop/computer)
solusi: meminjam atau membeli hp/laptop/computer
- b. **halangan:** terkendala dalam jaringan yang tidak stabil dan kuota internet habis
solusi: mencari jenis kartu paket yang sesuai dengan kebutuhan menggunakan hotspot/wifi yang ada didisear
Mendaftarkan nomor hp agar mendapatkan kuota belajar dari kemendikbud.
- c. **Halangan:** Device tidak mendukung dalam kapasitas batre dan penyimpanan
Solusi: Membeli kartu memori eksternal, flashdisk atau harddisk.
- d. **Halangan:** kurangnya pengetahuan tentang teknologi
Solusi: belajar memahami akan teknologi dengan menonton video di You tube, memperluas literasi, perbanyak membaca dan bertanya.

Simpulan

Gamifikasi sendiri artinya penerapan prinsip-prinsip dan elemen struktural game atau permainan pada berbagai aktivitas. Dalam konteks pendidikan, game bisa menjadi wadah yang menarik bagi para murid untuk belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan. Misalnya kahoot, ruang guru dan quizizz. sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Di bidang pembelajaran, penggunaan multimedia sudah banyak dilakukan hal ini bertujuan agar dapat memotivasi peserta didik untuk menyukai materi ajar. Mengingat pentingnya motivasi intrinsik untuk peserta didik dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternative untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Perlu dipahami bahwa gamifikasi bukan berarti membuat sebuah game, membuat aplikasi khusus untuk menerapkan konsep gamifikasi tentu akan lebih baik, tetapi jika resource yang dimiliki tidak memungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi khusus untuk gamifikasi maka gamifikasi dapat menggunakan tools sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran dikelas. Yang paling penting adalah konsep yang tepat tujuan yang jelas dan mampu membangun engagement bagi siswa dalam belajar dan bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tanpa disadari oleh para pembelajar.

Referensi

Membangun profesionalitas guru

<http://bksptnbarat.org/wp-content/uploads/2018/02/PROCEEDINGS-SEMIRATA-1.pdf>

Mustafa, M. N., & Zulhafizh. (2017). Building the Professionalism of Teachers as an Effort to Improve Education. In Husein, R, et al (Eds.), International Seminar and Annual Meeting 2017 Fields of Linguistics, Literature, Arts, and Culture, Medan, 449.z

Dinamika pembelajaran daring

https://iainkendari.ac.id/index.php/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid

gramifikasi

<https://www.beritasatu.com/amp/nasional/699857/gamifikasi-di-tengah-pandemi-solusi-bermain-sambil-belajar>

peran orang tua

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Orang_tua

peran guru sebagai orang tua

https://www.kompasiana.com/amp/akhmad_muhaimin_azzet/guru-yang-bisa-berperan-sebagai-orangtua-kedua_550dafb2813311c925b1e3d9

kahoot

https://www.researchgate.net/publication/353522020_Pelatihan_Kahoot_Sebagai_Media_Pembelajaran_Berbasis_Digital_Game_Based_Learning_dalam_Menghadapi_Pandemi_COVID-19

***Data Penulis**

Tiara Yuyun Sari, lahir di Bagan Siapiapi, 06 Desember 2002. Pada tahun akademik 2020, Ia melanjutkan studi pada strata satu Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Riau melalui jalur SMMPTN BARAT prestasi yang sudah capai menjadi Duta Bahasa dan Sastra Indonesia berbakat tahun 2021.

Kontak:

Hp/WA : +

Email : +