



English teacher PPT gamification skills development in Trenggalek

Wiwiet Eva Savitri , Him'mawan Adi Nugroho, Suvi Akhiriyah, Retno Wulandari, Eva Rahmawati, Nur Chakim

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

 wiwieteve@unesa.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.8088>

Abstract

Teachers must overcome the challenges of engaging and interactive English instruction. However, interactive and creative learning is usually conducted online via a digital platform. Sadly, not all Indonesian schools have good internet access. In Trenggalek, East Java, English teachers struggle with a similar issue. To overcome this problem, the PKM team trained English MGMP teachers in Trenggalek to make fun and interactive language games using Power Point (PPT). Although PPT is familiar to the teachers, not many of them are competent in using it to create fun activities. Combined offline and online trainings are being held. The PPT gamification training participants said they enjoyed themselves because the information was simple to comprehend and put into practice. In addition for trainee teachers to successfully follow and implement the training materials, PPT gamification training is tailored to their requirements and abilities.

Keywords: *Powerpoint; Gamification; Game; Technology*

Pengembangan keterampilan gamifikasi PPT guru bahasa Inggris di Trenggalek

Abstrak

Mengajarkan bahasa Inggris secara interaktif dan menarik merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh guru. Namun, pembelajaran yang interaktif dan kreatif biasanya dilakukan dengan menggunakan *platform* digital yang membutuhkan koneksi internet. Sayangnya, tidak semua sekolah di Indonesia mempunyai akses internet yang memadai. Masalah serupa dihadapi guru-guru bahasa Inggris di Trenggalek, Jawa Timur. Untuk mengatasinya, tim PKM memberikan pelatihan pemanfaatan Power Point (PPT) untuk membuat permainan bahasa yang interaktif dan menarik kepada guru-guru MGMP Bahasa Inggris di Trenggalek. Para guru sudah familier dengan PPT, namun pemanfaatannya untuk membuat *game* yang menarik belum banyak diketahui dan dikuasai. Pelatihan ini dilaksanakan secara luring dan daring. Ketika mendapatkan pelatihan PPT *gamification*, para peserta pelatihan menyatakan bahwa mereka senang mengikuti pelatihan ini karena materi yang diberikan mudah dipahami dan diterapkan. Pelatihan PPT *gamification* sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan guru peserta pelatihan, sehingga dapat mengikuti dan menerapkan materi pelatihan dengan baik.

Kata Kunci: Powerpoint; Gamifikasi; Permainan; Teknologi

1. Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Pemanfaatan teknologi sudah semakin meluas untuk dapat memudahkan kehidupan manusia di berbagai bidang, baik bidang kedokteran, ekonomi, sosial, maupun pendidikan. Meski demikian,

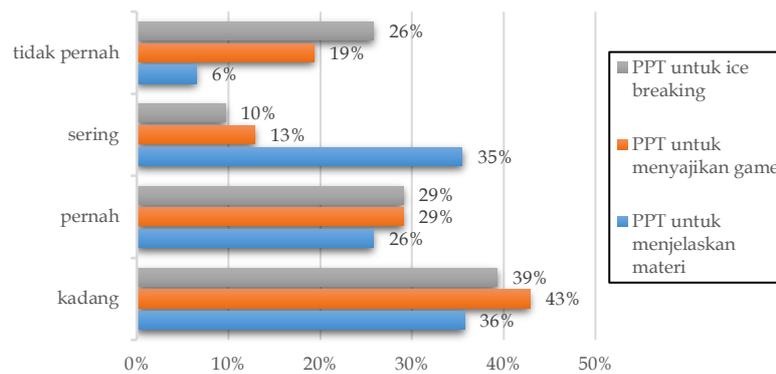
sebagian kelompok masyarakat belum memanfaatkan teknologi secara maksimal karena kurangnya pemahaman akan fitur-fitur teknologi tersebut. Ini juga terjadi pada guru sekolah meskipun saat ini sudah semakin banyak guru yang memahami teknologi dan cara pemanfaatannya. Karenanya, sosialisasi pada guru tentang cara memanfaatkan teknologi perlu diintensifkan sehingga guru tahu teknologi apa yang tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mereka direncanakan.

Salah satu daerah dengan guru yang semangat untuk meningkatkan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi pembelajaran adalah Kabupaten Trenggalek. Kabupaten Trenggalek saat ini sedang mempunyai program pengembangan desa wisata. Oleh karenanya, guru bahasa Inggris di sekolah menjadi salah satu elemen yang bisa membantu peningkatan kemampuan bahasa Inggris masyarakat untuk siap berperan di desa wisata yang menerima turis asing. Salah satu kegiatan yang bisa dilakukan adalah dengan mengadakan peningkatan kemampuan mengajar bahasa Inggris. Guru-guru diharapkan mampu melakukan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, baik secara manual maupun dengan bantuan teknologi sederhana maupun canggih.

Di samping memudahkan pelaksanaan pembelajaran, teknologi juga dapat membantu proses belajar mengajar untuk lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan tentunya dapat membantu memudahkan siswa mencerna materi pembelajaran dengan lebih mudah. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan *gamification* yang memanfaatkan media interaktif pembelajaran (Febryan et al., 2016; Prihatna et al., 2014). Media interaktif ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menarik dan disajikan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa *game* dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Claudia et al., 2018; Irmansyah et al., 2020). Penggunaan *game* juga membuat siswa lebih nyaman (Dewantara et al., 2019; Hermawan et al., 2017).

Salah satu bentuk media interaktif adalah *game* buatan guru dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Terkait pemanfaatan teknologi, perlu dicermati pentingnya memanfaatkan teknologi yang sudah banyak tersedia dan jika memungkinkan, fitur-fitur umumnya sudah banyak dipahami sehingga bisa dipelajari dengan lebih cepat oleh guru yang jadi peserta pelatihan. Salah satu yang sudah banyak dikenal oleh guru adalah aplikasi *powerpoint*. Pemanfaatan *powerpoint* untuk membuat *game* pembelajaran bahasa Inggris sangat potensial dan bisa dilakukan selama ada perangkat komputer/laptop dan lcd proyektor. *Powerpoint game* tergolong tidak rawan gagal dilaksanakan karena tidak membutuhkan dan tidak tergantung pada keberadaan sambungan internet sehingga bisa digunakan dimana saja, baik di kota besar maupun di daerah pedesaan yang tidak memiliki jaringan internet memadai. Optimalisasi *powerpoint* terbukti membantu guru dalam mengembangkan media yang mendukung pembelajaran yang mereka lakukan (Yuwono et al., 2021).

Guru-guru bahasa Inggris di Kabupaten Trenggalek pada umumnya sudah menguasai aplikasi yang umum digunakan di komputer seperti misalnya *powerpoint*. Selama ini mereka menggunakannya untuk melakukan presentasi atau untuk membantu memaparkan materi dan memutar video pembelajaran saja. Hal ini bisa dilihat pada Gambar 1 yang menjelaskan bahwa sebagian besar guru peserta pelatihan sudah pernah menggunakan *powerpoint* untuk menjelaskan materi. Hanya 6% saja yang belum pernah menggunakan *powerpoint*. Dalam tabel yang sama juga bisa disimpulkan bahwa mereka masih jarang melakukan *gamification* dengan menggunakan *powerpoint* secara maksimal.



Gambar 1. Bagan pengalaman guru terkait penggunaan PPT

Salah satu masalah yang dihadapi adalah kurangnya fasilitas internet di sekolah. Sebetulnya jika fasilitas internet ini tersedia, akan jauh lebih mudah bagi guru-guru untuk mencari dan menggunakan materi ajar yang menarik dan menyenangkan. Karena internet tidak tersedia secara maksimal, maka guru perlu berinovasi dan berkreasi menciptakan *game* mereka sendiri, baik secara manual maupun dengan menggunakan teknologi yang tidak berbasis internet, seperti dengan menggunakan *powerpoint*.

Kemampuan guru-guru bahasa Inggris dalam menggunakan *powerpoint* sebetulnya bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris dengan lebih menarik, yaitu dengan *gamification* (Dehghanzadeh et al., 2019). Sayangnya pengetahuan guru-guru bahasa Inggris di SMP yang ada di Kabupaten Trenggalek tentang *gamification* dengan menggunakan *powerpoint* hal ini masih terbatas. Oleh karena itulah, tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) kami mengajarkan dan mendampingi guru-guru untuk membuat *game* berbasis *powerpoint* untuk digunakan dalam mengajar bahasa Inggris di tingkat SMP di Trenggalek. *Powerpoint* dipilih karena dapat digunakan tanpa tergantung pada ketersediaan internet karena menurut data awal yang dikumpulkan oleh tim PKM sekolah mitra tidak mempunyai fasilitas internet memadai yang bisa digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Metode

Kegiatan PKM dengan MGMP bahasa Inggris SMP Trenggalek dilaksanakan pada bulan Agustus 2022. Kegiatan perdana dilakukan secara luring selama 1 hari bertempat di SMPN 2 Karang Trenggalek dan diikuti sebanyak 52 peserta guru bahasa Inggris SMP di Kabupaten Trenggalek. Selanjutnya dilakukan pendampingan secara daring selama 2 minggu dalam bentuk praktikum secara langsung. Metode yang dilakukan pada pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan berbasis proyek kepada para guru bahasa Inggris SMP Negeri Kabupaten Trenggalek, dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

- Pemberian informasi mengenai fitur-fitur *powerpoint* yang bisa digunakan untuk membuat *game*.
- Pemberian model berupa contoh-contoh *powerpoint game* yang sudah disiapkan oleh tim PKM.
- Penjelasan mengenai cara membuat *game* berbasis *powerpoint*.
- Guru berlatih membuat *game* dalam kelompok kecil yang terdiri dari guru-guru bahasa Inggris SMP yang ada di daerah yang sama.
- Guru berlatih menyajikan *game* yang mereka buat dalam kelompok kecil.

- f. Pemberian *feedback*, diskusi, dan tanya jawab.
- g. Sesi pendampingan secara daring kepada guru-guru dengan membuat *powerpoint game* secara individual dan berkonsultasi pada para dosen anggota PKM jika menemui kesulitan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan yang diberikan fokus pada pembuatan materi ajar berupa game dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* dan cara penyajiannya di kelas agar tercapai pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3.1. Pemaparan dan demo PPT *game*

Tahap ini berupa sesi penyampaian materi tentang apa yang dimaksud dengan *powerpoint gamification* (Gambar 2). Pemaparan ini berisi ulasan umum mengenai fitur-fitur *powerpoint* secara umum dan pemanfaatannya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Paparan umum tentang *powerpoint* dan pemanfaatannya ini diberikan dengan tujuan menyegarkan pengetahuan para guru peserta pelatihan tentang fitur-fitur yang ada dalam *powerpoint* sekaligus menambah pengetahuan guru yang mungkin belum mengenal fitur-fitur tersebut. Paparan ini sekaligus berguna untuk menunjukkan contoh-contoh *powerpoint gamification* dalam berbagai kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Inggris, baik di dalam maupun di luar kelas.



Gambar 2. Review tentang PPT *gamification*

Selanjutnya, materi dilanjutkan dengan demo beberapa *game* yang berbasis *powerpoint*, antara lain Jeopardy, Top 5 Quiz, Millionaire, dan Mystery Box (Gambar 3). *Powerpoint game* yang dijelaskan dan didemokan pertama kali adalah Jeopardy. Para guru terlihat bersemangat mengikuti sesi ini karena akhirnya mengetahui PPT bisa digunakan untuk menyajikan permainan yang menarik di kelas tanpa membutuhkan koneksi internet.



Gambar 3. Demo dan praktik *powerpoint game jeopardy*

3.2. Pelatihan pembuatan PPT *game*

Pada sesi selanjutnya, para peserta diberikan materi langkah-langkah cara mengadaptasi *gamification* berbasis *powerpoint* dari template yang sudah ada pada Gambar 4. Penyampaian materi modifikasi template ini dilakukan secara bergantian oleh anggota tim PKM. *Mystery Box* merupakan salah satu *game* yang didemokan dan ditunjukkan langkah-langkah penyusunannya. Selanjutnya peserta diajarkan cara menyusun *game top 5*, sekaligus ditunjukkan demo pemanfaatannya di kelas.



Gambar 4. Demo dan paparan langkah modifikasi *powerpoint game* *Mystery box*

3.3. Pendampingan penyusunan PPT *game*

Sesi ini ditindaklanjuti dengan *workshop* yang ditunjukkan pada Gambar 5, dimana para peserta mengembangkan salah satu *game* dengan *template* yang telah diberikan untuk materi yang mereka ajarkan di sekolah. Sesi modifikasi *template* ini dilakukan peserta dalam grup. Tiap grup memilih *template powerpoint* yang menurut mereka paling cocok untuk kebutuhan materi yang mereka rencanakan akan diajarkan. Saat sesi *workshop* luring, anggota tim berkeliling ruangan mendampingi kelompok-kelompok guru dalam memodifikasi *powerpoint* *template*.



Gambar 5. Pendampingan modifikasi *powerpoint game*

3.4. Uji coba PPT *game* buatan guru

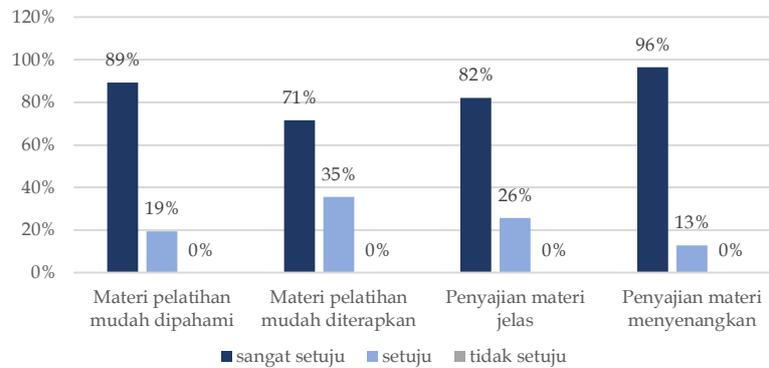
Setelah mencoba memodifikasi bersama, kelompok guru yang sudah bisa melakukan modifikasi diminta menampilkan hasil modifikasinya di ruang *workshop* pada Gambar 6. Para peserta yang lain berperan sebagai murid-muridnya.



Gambar 6. Presentasi hasil pendampingan modifikasi *powerpoint*

3.5. Pendampingan daring penyelesaian PPT *game*

Pengembangan PPT *gamification* ini dilakukan melalui pembimbingan dan konsultasi secara *online* bersama tim PKM melalui aplikasi telekonferensi Zoom Meeting. Pendampingan *online* ini dilakukan sampai tanggal 14 Agustus 2022. Hasil dari *powerpoint gamification* yang mereka susun dikumpulkan melalui Googleform yang telah disiapkan tim PKM. Selain mengumpulkan *gamification* ini, mereka juga diminta menjawab angket terkait pendapat mereka dalam kegiatan PKM ini. Berdasarkan jawaban kuesioner peserta pelatihan yang tersaji di Gambar 7, diketahui bahwa semua peserta merasa pelatihan *powerpoint game* ini disajikan dengan jelas dan menyenangkan. Selain itu, semua peserta juga mengakui bahwa materi pelatihannya mudah dipahami dan diterapkan.



Gambar 7. Hasil kuesioner kegiatan pendampingan

4. Kesimpulan

Berdasarkan observasi dan jawaban peserta *workshop* PKM yang telah dilakukan bisa disimpulkan bahwa guru anggota MGMP bahasa Inggris SMP Trenggalek yang menjadi peserta pelatihan telah memahami dan bisa menerapkan cara menggunakan PPT untuk membuat *game* pembelajaran bahasa Inggris. Selama kegiatan berlangsung semua pihak yang terlibat bersifat kooperatif sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rencana. Kegiatan pelatihan ini memberikan penyadaran bagi guru untuk terus menggali potensi sumber daya yang bisa dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, sekaligus mengasah kreativitas guru sendiri.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya yang telah mendukung kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pengurus dan semua guru anggota MGMP Bahasa Inggris SMP kota Trenggalek yang sangat antusias mengikuti kegiatan ini, juga kepada Kepala Sekolah dan guru-guru bahasa Inggris SMPN 2 Karanganyar - Trenggalek yang telah berkenan menyediakan tempat bagi terselenggaranya kegiatan ini. Semoga ilmu yang kami bagikan bermanfaat bagi kita semua dan bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Cllaudia, E. S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2019). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(1), 1-24. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Dewantara, A. I., Pradnyana, G. A., & Wirawan, I. M. A. (2019). Pengembangan Game Gamelan Selonding Bali Berbasis Virtual Reality. *JST: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 65-72. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v8i1.18500>
- Febryan, I., Santyasa, I. W., & Teguh, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Self Regulated Learning dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Mendoyo. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1).
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2). <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 39(1), 39-53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Prihatna, M. A. S., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion Untuk Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha*, 4(1).
- Yuwono, M. R., Firmansah, F., Syaifuddin, M. W., & Yuliana. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Optimalisasi Microsoft PowerPoint. *Community Empowerment*, 6(6), 1061-1068. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/ce.4941>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License