
GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS: CLAY UNTUK KEMAMPUAN BERBICARA DAN MENULIS

*Eliasanti Agustina¹, Rahmat Setiawan², Ferra Dian Andanty³, Fajar Susanto⁴, Helena Thria Nathalia⁵, Berlian Cantika Candra⁶

¹⁻⁶Pendidikan Seni Rupa, Universitas PGRI Adi Buana, Kota Surabaya, Indonesia

*Email: eliasanti@unipasby.ac.id.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada siswa terkait pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan Clay pada aspek kompetensi speaking dan writing dalam bahasa Inggris. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, pendekatan yang digunakan adalah studi kasus. Data penelitian ini adalah dari 40 siswa kelas SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta, sumber data adalah dari survey tertutup. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survey, dan data yang diperoleh dari survei tersebut dianalisis secara kualitatif yang di deskripsikan hasil survei untuk melihat distribusi akumulatif respon siswa terhadap setiap pertanyaan survei. Hasil Survei kegiatan ini yaitu, 87.5% responden menyatakan bahwa kegiatan profesional mampu membuat karakter dari Clay membantu siswa dalam memahami speaking dan writing bahasa Inggris dan 12.5% responden menolak, 87.5% responden agreement atau setuju bahwa metode pembelajarannya gamifikasi yang menggunakan Clay membuat siswa lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan 12,5% menolak, 80% kursus menilai dirinya percaya bahwa karakter yang sudah dibuat dapat dipresentasikan menggunakan bahasa Inggris dan 20% menolak, 80% kursus setuju bahwa menulis deskripsi karakter yang telah dibuat dengan Clay bisa meningkatkan keterampilan menulis bahasa Inggris dan 20% menolak, 90% kursus mengevaluasi metode pembelajaran dengan menggunakan Clay ataupun media atau gadget dan 10% menolak.

Kata kunci: gamifikasi, clay, speaking, writing, dan pembelajaran

Abstract

This service activity aims to contribute to students regarding gamification learning using Clay in the aspects of speaking and writing competencies in English. This type of research is qualitative, the approach used is a case study. The data of this research is from 40 students of SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta class, the source of data is from a closed survey. The data collection technique used was survey, and the data obtained from the survey was analyzed qualitatively which described the survey results to see the accumulative distribution of students' responses to each survey question. The survey results of this activity are, 87.5% of respondents stated that professional activities are able to make characters from Clay help students understand English speaking and writing and 12.5% of respondents refused, 87.5% of respondents agreed or agreed that the gamification learning method using Clay makes students participate more in learning and 12.5% refused, 80% of the course assessed that they believe that the characters that have been made can be presented using English and 20% refused, 80% of the course agreed that writing descriptions of characters that have been made with Clay can improve English writing skills and 20% refused, 90% of the course approves of learning methods using Clay or media or gadgets and 10% refused.

Keywords: Gamification, Clay, Speaking, Writing, and Learning

PENDAHULUAN

Di dalam kemampuan bahasa, ada dua kompetensi yang sifatnya act out atau praktikal, berbicara dan menulis. Berbeda dengan mendengar dan membaca, keduanya lebih cenderung merujuk pada menerima informasi, sementara berbicara dan menulis lebih pada praktik menyampaikan ide, gagasan, informasi, dan pikiran. Keduanya bahkan menjadi semacam asesmen untuk melihat kompetensi bahasa seseorang. Dalam konteks bahasa Inggris, mungkin kita sering mendengar orang mengatakan bahwa dia paham bahasa Inggris (mampu mendengarkan pembicaraan dan membaca teks bahasa Inggris) tapi kesulitan ketika harus berbicara atau menuliskan pikirannya. Inilah akar permasalahannya, bahasa Inggris, selayaknya bahasa lainnya, hanya dapat dikuasai ketika sering dipraktikkan. Praktik belajar yang paling dapat diterima secara psikis oleh peserta didik adalah melalui permainan karena permainan berbasis fun learning (Agung & Putra, 2023; Pambudi, Pradana, & Bachtiar, 2023). Di sini, kelompok peneliti ini memanifestasikan gagasan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bentuk kontribusi pengabdian kepada masyarakat dan media gamifikasi yang digunakan adalah Tanah Liat (Clay) mainan (Anjani & Nurzaman, 2021; Putra, 2023; Prihandono, Bere, & Ulumuddin, 2023).

Sebelum membahas Clay dalam gamifikasi, perlu ditelusuri dulu bahwa pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif membutuhkan pendekatan inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Di Indonesia, penekanan pada bahasa Inggris sebagai bahasa asing telah berkembang secara signifikan karena globalisasi dan perannya sebagai bahasa pergaulan. Namun, terlepas dari pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa asing, banyak siswa menghadapi tantangan dalam mencapai kemahiran berbahasa Inggris, terutama dalam keterampilan berbicara dan menulis. Tantangan-tantangan ini sering kali berasal dari metode pedagogis tradisional yang gagal melibatkan siswa secara aktif atau memberikan kesempatan yang cukup untuk penggunaan bahasa secara praktis (Rahmat et al., 2022; Zainuddin & Keumala, 2021).

Untuk mengatasi masalah ini, mengintegrasikan gamifikasi sebagai strategi pengajaran menawarkan jalan yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Al-Azawi et al., 2020). Gamifikasi, yang didefinisikan sebagai penerapan elemen desain game dalam konteks non-game, telah mendapatkan popularitas dalam lingkungan pendidikan.

Gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen seperti kompetisi, penghargaan, dan tantangan interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik. Penggunaan media pembelajaran gamifikasi, seperti Clay, memperkenalkan komponen taktil dan kreatif ke dalam kelas, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Hassan et al., 2023). Dengan menggabungkan gamifikasi dengan pembelajaran berbasis tugas, para pendidik dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan mempraktikkan keterampilan berbicara dan menulis bahasa Inggris mereka (Dewi & Saputra, 2021).

Sebelum membahas Clay dalam gamifikasi, perlu ditelusuri dulu bahwa pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris yang efektif membutuhkan pendekatan inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Di Indonesia, penekanan pada bahasa Inggris sebagai bahasa asing telah berkembang secara signifikan karena globalisasi dan perannya sebagai bahasa pergaulan (Sulistiyo et al., 2021). Namun, terlepas dari pentingnya bahasa Inggris sebagai bahasa asing, banyak siswa menghadapi tantangan dalam mencapai kemahiran berbahasa Inggris, terutama dalam keterampilan berbicara dan menulis (Rahim et al., 2022). Tantangan-tantangan ini sering kali berasal dari metode pedagogis tradisional yang gagal melibatkan siswa secara aktif atau memberikan kesempatan yang cukup untuk penggunaan bahasa secara praktis (Amin & Sundari, 2020).

Untuk mengatasi masalah ini, mengintegrasikan gamifikasi sebagai strategi pengajaran menawarkan jalan yang menjanjikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Huang et al., 2021). Gamifikasi, yang didefinisikan sebagai penerapan elemen desain game dalam konteks non-game, telah mendapatkan popularitas dalam lingkungan pendidikan (Sailer & Homner, 2020). Gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen seperti kompetisi, penghargaan, dan tantangan interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik (Zainuddin et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran gamifikasi, seperti Clay, memperkenalkan komponen taktil dan kreatif ke dalam kelas, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan (Rahman et al., 2023). Dengan menggabungkan gamifikasi dengan pembelajaran berbasis tugas, para pendidik dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan

mempraktikkan keterampilan berbicara dan menulis bahasa Inggris mereka (Cheng & Lai, 2021). Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan pencapaian pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa asing (Ali et al., 2023; Hashim & Yunus, 2022).

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA 3 Muhammadiyah Yogyakarta mencontohkan integrasi *Clay* sebagai media pembelajaran yang digamifikasi. Program ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan khusus siswa dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis. Program ini juga bertujuan untuk menunjukkan potensi strategi pengajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa. Program ini melibatkan kolaborasi antara fakultas universitas, mahasiswa, guru sekolah, dan siswa. Pendekatan kolaboratif ini memastikan bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan selaras dengan kurikulum sekolah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran siswa.

METODE

Metode penelitian ini adalah kualitatif melalui pendekatan studi kasus. Topik penelitian ini adalah implementasi gamifikasi berbasis Clay dalam pembelajaran speaking dan writing bahasa Inggris. Pendekatan ini ditujukan untuk menetapkan efektivitas dari metode inovatif di lingkungan sekolah menengah. Data diambil dari 40 siswa di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berpartisipasi dalam kegiatan ini. Data primer dikumpulkan melalui survei tertutup yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan dilaksanakan. Instrumen survei membentuk pernyataan dengan skala Likert: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan survei yang relevan dengan pemulaaian: 1) Membuat karakter dari Clay membantu saya untuk memahami materi di pembelajaran speaking dan writing bahasa Inggris; 2) Pembuatan karakter menggunakan media gamifikasi dengan Clay membuat saya tertarik dengan pembelajaran; 3) Saya bisa mongpresentasikan karakter tanpa rasa gugup; 4) Menuliskan deskripsi caarater membantu saya belajar menulis deskripsi di bahasa inggris; dan 5) Saya sangat menikmati pembelajaran jika menggunakan Clay. Pertanyaan tersebut diatur untuk menguji individuitas tertentu dalam hal pengetahuan berdasarkan, keterlibatan, kebebasan,

keahlian penulisan, dan kesenangan. Teknik pengumpulan data menggunakan survei dan difasilitasi pada tingkat tertentu. Itu dilakukan dalam langkah-langkah berikut: 1) Tim pengabdian bersama Siswa memulai sesi pengajaran berbasis gamifikasi tentang Clay use; 2) mahasiswa membimbing siswa dalam cara membuat karakter menggunakan Clay; 3) siswa kemudian diminta untuk menggambarkan deskripsi karakter yang mereka buat dalam bahasa Inggris; 4) siswa kemudian diminta untuk berbicara masing-masing karakter yang mereka karakter berbahasa Inggris; 5) survey survei diberikan kepada siswa setelah kegiatan, dan melihat respon materi, reaksi luar biasa, seru, dan sisi belajar. Setelah survei terkumpul, data dianalisis kualitatif melalui deskripsi hasil survei. Ini dilakukan untuk melihat distribusi akumulasi tanggapan siswa. Prosesnya akan mulai dengan penyortiran data berdasarkan tingkat persetujuan beberapa siswa. Dari situ, persentase responden dihitung dari setiap kategori. Ini digunakan untuk mengidentifikasi pola yang ada untuk mencari opini sebenarnya. Setelah identifikasi prese angka, pola identifikasi diasumsikan tentang dampak gamifikasi Clay terhadap pembelajaran speaking dan writing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang sudah disinggung, penelitian ini menggunakan 40 responden dari kalangan siswa, yang merupakan siswa SMA Muhammadiyah Yogyakarta. Berikut adalah dokumentasi kegiatan yang dilakukan oleh tim di Lokasi kegiatan.



Gambar 1. *Dosen dan Mahasiswa dari Sastra Inggris Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Adi Buana Surabaya di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta*

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

melakukan kegiatan kunjungan ke Program Studi Sastra Inggris Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Pertemuan keduanya memberikan kegiatan kolaboratif untuk mengadakan kegiatan pengabdian Masyarakat bersama di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Dosen dan Mahasiswa terbagi ke kelas-kelas secara terpisah untuk melakukan kegiatan masing-masing di kelas yang berbeda. Kegiatan tersebut dapat dilihat dari dokumentasi berikut ini.



Gambar 2: Kegiatan Pengabdian Masyarakat di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta

Dari kegiatan tersebut, pascakegiatan, tim memberikan survey dengan beberapa kuesioner yang diberikan kepada para siswa. Pada kuesioner survey, 5 pernyataan disajikan dengan skala setuju atau tidak. Responden penelitian diberikan kuesioner antara lain dengan skala skor Likert: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Adapun 5 pernyataan survei tersebut disusun berdasarkan tujuan kegiatan untuk melihat tanggapan siswa mengenai sesuai tidaknya kegiatan, diantaranya adalah: 1) “The character I made from Clay helps me understand the English materials of speaking and writing”; 2) “The learning method using Clay with gamification makes me more engaged in the learning process”; 3) “I am confident to present the character I made to speak in English”; 4) “Writing the description of the Clay tion I made helps me to improve my writing skills in English”; 5) “I enjoy the learning activities using Clay as a learning media”. Pernyataan-pernyataan tersebut dibuat untuk mengukur tingkat pemahaman, keterlibatan, keberanian siswa dalam berbicara bahasa asing, kemampuan menulis, serta kesenangan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Survei kegiatan ini merefleksikan respon positif atau keberterimaan dari peserta didik. Pada pernyataan pertama, “Kegiatan membuat karakter dari Clay membantu saya memahami materi pembelajaran *speaking* dan *writing* bahasa Inggris,” yang menjawab *Sangat*

Setuju 15 siswa (37,5%), yang menjawab Setuju 20 siswa (50%), yang menjawab Tidak Setuju 5 siswa (12,5%) dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 0 siswa (0%). Artinya, 87.5% mengafirmasi bahwa kegiatan membuat karakter dari *Clay* membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran *speaking* dan *writing* bahasa Inggris dan yang menegasikan hanya 12.5%.

Pada pernyataan kedua, “Metode pembelajaran dengan gamifikasi menggunakan *Clay* membuat saya lebih terlibat dalam proses belajar,” yang menjawab Sangat Setuju 18 siswa (45%), yang menjawab Setuju 17 siswa (42,5%), yang menjawab Tidak Setuju 5 siswa (12,5%), dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju: 0 siswa (0%). Artinya, ada 87.5% siswa yang setuju bahwa metode pembelajaran dengan gamifikasi menggunakan *Clay* membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar dan hanya 12,5% yang menegasikannya.

Pada pernyataan ketiga, “Saya merasa percaya diri untuk mempresentasikan karakter yang saya buat dalam bahasa Inggris,” yang menjawab Sangat Setuju 10 siswa (25%), yang menjawab Setuju 22 siswa (55%), yang menjawab Tidak Setuju 8 siswa (20%), dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 0 siswa (0%). Artinya, 80% siswa merasa percaya diri untuk mempresentasikan karakter yang dibuat dalam bahasa Inggris dan hanya 20% yang menegasikannya.

Pada pernyataan kelima, “Saya menikmati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Clay* sebagai media belajar,” yang menjawab Sangat Setuju 20 siswa (50%), yang menjawab Setuju 16 siswa (40%), yang menjawab Tidak Setuju 4 siswa (10%), dan yang menjawab Sangat Tidak Setuju 0 siswa (0%). Artinya, 90% siswa menikmati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Clay* sebagai media belajar dan hanya 10% yang menegasikannya.

Hasil survei menunjukkan mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Clay*. Sebagian besar siswa merasa bahwa metode ini membantu pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, beberapa siswa masih merasa kurang percaya diri dan belum sepenuhnya merasakan manfaat maksimal dari kegiatan ini, terutama dalam aspek *speaking* dan *writing*. Hal ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan metode di masa depan.

Diskusi

Dalam konteks Indonesia, pendidikan bahasa Inggris telah lama diakui sebagai komponen penting dalam kurikulum nasional. Namun, pencapaian kompetensi komunikatif tetap menjadi tantangan yang terus berlanjut bagi para siswa (Sulistiyo et al., 2021). Faktor utama yang berkontribusi terhadap masalah ini adalah terbatasnya paparan terhadap penggunaan bahasa Inggris yang otentik dalam kehidupan sehari-hari (Marlina, 2020). Tidak seperti negara-negara lain yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, kesempatan bagi siswa Indonesia untuk berlatih berbicara dan menulis dalam konteks kehidupan sehari-hari sangatlah terbatas (Rahim & Hashim, 2022). Akibatnya, pengajaran di dalam kelas menjadi jalan utama untuk penguasaan bahasa. Metode pengajaran tradisional di Indonesia sering kali mengandalkan hafalan dan pengajaran yang berfokus pada tata bahasa (Amin & Sundari, 2020). Meskipun metode ini dapat mengembangkan pengetahuan siswa tentang struktur bahasa, metode ini tidak banyak membantu dalam meningkatkan kompetensi komunikatif (Huang et al., 2021).

Berbicara dan menulis, sebagai keterampilan produktif, mengharuskan siswa untuk secara aktif membangun dan menyampaikan makna. Namun, kurangnya kegiatan pembelajaran yang menarik dan praktis di banyak ruang kelas sering kali membuat siswa tidak termotivasi dan khawatir menggunakan bahasa Inggris (Sailer & Homner, 2020). Selain itu, ukuran kelas yang besar dan sumber daya guru yang terbatas memperparah kesulitan dalam menerapkan pengajaran bahasa yang efektif (Widodo & Prasetyo, 2020). Guru sering kali kesulitan untuk memberikan umpan balik yang dipersonalisasi dan menciptakan peluang untuk interaksi yang bermakna. Akibatnya, siswa dapat mengembangkan pendekatan pasif dalam belajar, dengan fokus pada persiapan ujian daripada mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk komunikasi di dunia nyata.

Gamifikasi menawarkan pendekatan transformatif untuk mengatasi tantangan-tantangan ini dengan membuat pembelajaran bahasa menjadi lebih menarik dan interaktif (Zainuddin et al., 2020). Prinsip-prinsip gamifikasi sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pada partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Huang et al., 2021). Dengan memasukkan elemen-elemen permainan ke dalam proses

pembelajaran, para pengajar dapat menciptakan lingkungan yang memotivasi di mana para siswa merasa terdorong untuk mengambil risiko dan bereksperimen dengan penggunaan bahasa (Sailer & Homner, 2020). Salah satu keuntungan utama dari gamifikasi adalah kemampuannya untuk memenuhi gaya belajar yang beragam (Setyowati & Ardiansyah, 2021). Dengan menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik, aktivitas gamifikasi dapat melibatkan siswa dengan berbagai preferensi dan kemampuan (Rahman et al., 2023). Selain itu, gamifikasi juga mendorong rasa pencapaian dan kemajuan melalui penghargaan dan umpan balik, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemauan siswa untuk berpartisipasi (Ali et al., 2023).

Hasil survei yang dilakukan terhadap 40 siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Clay memberikan dampak positif yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan speaking dan writing bahasa Inggris (Hashim & Yunus, 2022). Mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap lima aspek yang diukur, yaitu pemahaman materi, keterlibatan dalam pembelajaran, kepercayaan diri dalam berbicara, peningkatan keterampilan menulis, dan tingkat kesenangan selama kegiatan. Namun, beberapa hasil juga mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan dalam implementasi metode ini.

Pertanyaan pertama, yang mengukur sejauh mana kegiatan membuat karakter dari Clay membantu siswa memahami materi pembelajaran speaking dan writing, menunjukkan bahwa sebanyak 87,5% siswa (35 siswa) menyatakan setuju atau sangat setuju. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan gamifikasi dengan media visual dan taktil seperti Clay berhasil memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa. Penggunaan Clay memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep abstrak bahasa dengan objek nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Namun, 12,5% siswa (5 siswa) yang menyatakan tidak setuju menandakan bahwa ada faktor lain, seperti preferensi belajar individu atau keterbatasan waktu, yang mungkin menghambat efektivitas metode ini bagi sebagian siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana preferensi belajar siswa dapat diakomodasi dalam kegiatan semacam ini.

Hasil untuk pertanyaan kedua mengungkapkan bahwa 87,5% siswa merasa bahwa gamifikasi menggunakan Clay meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Sebanyak 45% siswa bahkan menyatakan sangat setuju, yang menunjukkan bahwa metode ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, 12,5% siswa yang merasa kurang terlibat mengindikasikan bahwa pendekatan ini belum sepenuhnya inklusif. Beberapa siswa mungkin memiliki preferensi terhadap metode belajar yang lebih konvensional atau membutuhkan penyesuaian tambahan untuk merasa terlibat sepenuhnya. Misalnya, siswa dengan tingkat keterampilan motorik halus yang rendah atau mereka yang merasa kurang nyaman dengan aktivitas kreatif seperti membuat Clay dapat merasa terasing dalam kegiatan ini.

Pada aspek kepercayaan diri dalam berbicara, hasil survei menunjukkan bahwa 80% siswa merasa percaya diri untuk mempresentasikan karakter yang mereka buat. Meskipun ini merupakan angka yang cukup tinggi, terdapat 20% siswa yang menyatakan tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun kegiatan ini memberikan peluang untuk praktik berbicara, beberapa siswa mungkin menghadapi kendala psikologis seperti kecemasan berbicara di depan umum atau keterbatasan penguasaan kosakata. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi perlu dilengkapi dengan strategi tambahan, seperti latihan berbicara berkelompok atau pemberian waktu tambahan untuk persiapan, guna membantu siswa yang merasa kurang percaya diri.

Peningkatan keterampilan menulis juga tercermin dari jawaban terhadap pertanyaan keempat, di mana 80% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa menulis deskripsi karakter Clay membantu mereka meningkatkan keterampilan menulis dalam bahasa Inggris. Aktivitas ini memberikan siswa kesempatan untuk mengintegrasikan kreativitas dengan kemampuan berbahasa, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk lebih eksploratif dalam penggunaan kosakata dan struktur kalimat. Namun, 20% siswa yang menyatakan tidak setuju mengindikasikan bahwa masih ada tantangan dalam membantu siswa memahami atau menerapkan prinsip-prinsip penulisan yang efektif. Faktor seperti waktu yang terbatas untuk menyelesaikan tugas atau kurangnya panduan yang lebih rinci dari fasilitator dapat menjadi penyebab rendahnya kepuasan siswa pada aspek ini.

Aspek terakhir, yaitu tingkat kesenangan siswa terhadap kegiatan, menunjukkan hasil

yang sangat positif, dengan 90% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju. Sebanyak 50% siswa menyatakan sangat setuju, menunjukkan bahwa penggunaan Clay sebagai media pembelajaran berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini penting karena suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Namun, 10% siswa yang menyatakan tidak setuju menunjukkan bahwa kesenangan dalam pembelajaran bersifat subyektif dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk preferensi individu, pengalaman sebelumnya, dan persepsi terhadap relevansi kegiatan dengan tujuan belajar.

Secara keseluruhan, hasil survei ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi berbasis Clay memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran speaking dan writing (Rahman et al., 2023). Namun, beberapa kendala yang ditemukan dalam hasil survei menunjukkan perlunya perbaikan lebih lanjut (Ali et al., 2023). Salah satu rekomendasi adalah mengintegrasikan pendekatan diferensiasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kebutuhan dan preferensi belajar siswa yang beragam dapat lebih diakomodasi (Yusuf & Fajri, 2023). Selain itu, pelaksanaan kegiatan dapat dilengkapi dengan sesi refleksi di mana siswa dapat berbagi pengalaman dan memberikan umpan balik secara langsung (Puspitasari & Wijayanto, 2022). Hal ini tidak hanya membantu fasilitator dalam mengevaluasi efektivitas metode, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk merasa lebih dihargai dan terlibat dalam proses belajar (Hashim & Yunus, 2022).

Hasil ini juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut, terutama dalam hal mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan gamifikasi berbasis Clay. Misalnya, apakah tingkat pengalaman siswa dengan kegiatan berbasis seni atau kreativitas memiliki pengaruh terhadap efektivitas metode ini? Apakah siswa dengan gaya belajar tertentu, seperti visual atau kinestetik, cenderung lebih merespons positif terhadap pendekatan ini dibandingkan siswa dengan gaya belajar lainnya (Sailer & Homner, 2020)? Penelitian lanjutan yang lebih mendalam dapat memberikan wawasan yang lebih kaya dan mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif (Widodo & Prasetyo, 2020).

Secara teoretis, pendekatan ini selaras dengan konsep pembelajaran aktif dan teori

multiple intelligences, yang menekankan bahwa siswa belajar dengan cara yang berbeda-beda (Sulistiyo et al., 2021). Gamifikasi berbasis Clay memanfaatkan kecerdasan spasial, kinestetik, dan linguistik secara bersamaan, sehingga menawarkan pengalaman belajar yang holistik (Setyowati & Ardiansyah, 2021). Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, penting untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan dukungan yang memadai selama proses pembelajaran. Hal ini mencakup pemberian panduan yang lebih jelas, pembagian waktu yang lebih proporsional, serta pengadaan sesi latihan tambahan bagi siswa yang merasa kurang percaya diri (Amin & Sundari, 2020). Lebih jauh lagi, keterlibatan siswa yang tinggi mencerminkan prinsip dari teori motivasi belajar, khususnya Self-Determination Theory (SDT) yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Gamifikasi berbasis Clay memberikan otonomi kepada siswa dalam mendesain karakter mereka sendiri, meningkatkan kompetensi melalui tantangan berbicara dan menulis, serta menciptakan keterhubungan sosial melalui kerja sama dalam kelompok atau diskusi kelas. Namun, perlu dipertimbangkan bahwa tidak semua siswa memiliki tingkat motivasi intrinsik yang sama (Huang et al., 2021). Beberapa mungkin lebih merespons insentif eksternal, seperti penghargaan atau pengakuan dari guru.

Hasil survei juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut, terutama terkait analisis gaya belajar siswa dan dampaknya terhadap efektivitas gamifikasi berbasis Clay (Zainuddin et al., 2020). Misalnya, apakah siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan mereka yang cenderung belajar secara auditori? Apakah integrasi teknologi, seperti aplikasi digital untuk mendokumentasikan karya Clay, dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang kurang menyukai pendekatan manual? Penelitian mendalam yang mengkaji interaksi antara media pembelajaran, gaya belajar, dan hasil belajar dapat memberikan wawasan baru untuk pengembangan metode ini.

Dalam praktiknya, pembelajaran berbasis Clay juga relevan dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berbagi ide dan belajar satu sama lain melalui proses diskusi dan kerja kelompok (Marlina, 2020). Prinsip ini mencerminkan teori zona perkembangan proksimal (ZPD) dari Vygotsky, yang menekankan pentingnya bantuan

teman sebaya atau guru dalam membantu siswa mencapai potensi maksimalnya. Dengan menerapkan strategi scaffolding, seperti memberikan contoh deskripsi karakter yang baik atau menyediakan kosakata kunci, fasilitator dapat membantu siswa yang kurang percaya diri untuk berpartisipasi secara lebih aktif.

Dengan kata lain, metode pembelajaran berbasis gamifikasi yang melibatkan Clay bukan saja merupakan inovasi dari metode pembelajaran bahasa Inggris, melainkan juga merupakan metode untuk lebih mendalami sumber daya siswa. Berdasarkan survei, disimpulkan bahwa cara ini mungkin akan memberikan dampak baik bagi siswa baik dari segi keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajarnya, meski antara lain membutuhkan modifikasi yang mungkin diperlukan untuk secara efektif menjamin penambahan nilai yang sama. Pengembangan dan pengumuman terpadu dengan siswa merupakan fitur kunci dari metode ini, karena itu langkah selanjutnya akan melibatkan respons lanjutan dan pengembangan untuk beralih ke tingkat berikutnya.

Evaluasi

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan clay telah memiliki dampak positif terhadap keterampilan speaking dan writing dari siswa SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta ini. Sebagian besar siswa memberikan umpan balik yang positif, berpendapat bahwa mereka membantu sekali pour comprendre, membuat saya lebih tertarik untuk terlibat, membuat saya merasa nyaman, bahkan dengan level ini, dan membantu saya mendapatkan ide yang lebih baik. Mereka juga merasa sangat menyenangkan, yang diuji dalam survei juga, di mana

mayoritas mereka yang 100% merasa enjoy saat mengekspresikan dirinya. Namun, masih banyak siswa yang tidak responsif, terutama pada confidence speaking in public and effectiveness of deskripsi. Oleh karena itu, hal positif dan negatif dari sebuah metode pembelajaran perlu dikombinasikan bersama dalam satu kelas agar setiap siswa mendapat kebutuhan pembelajaran masing-masing. Dengan demikian, dalam aspek teoretis, metode ini mendukung active learning dengan multiple intelligences dan intrinsic motivation dengan autonomy. Namun, untuk mengatasi challenges seperti anxiety communication dan learning style preference, strategis lain perlu disertakan. Dengan evaluasi dan inovasi lebih lanjut secara berkelanjutan, metode pembelajaran ini sangat layak diterapkan dengan lebih luas dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris dan berbagai topik di belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. G. A. M., & Putra, I. N. A. J. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris dengan Metode Gamifikasi di SD Sathya Sai Denpasar. *Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(12), 4536-4542.
- Ali, S., Ahmed, T., & Hassan, R. (2023). Play-Based Learning in English Language Education: Strategies and Impacts. *Journal of Educational Research and Innovation*, 15(1), 97-115.
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2020). Educational Gamification in EFL: A Systematic Review. *International Journal of Language and Educational Studies*, 8(1), 56-70.
- Amin, F., & Sundari, H. (2020). EFL Students' Preferences in Learning English through Online Platforms: A Mixed-Method Study. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16(2), 158-173.
- Anjani, S. A. R., & Nurzaman, F. (2021). Membangun Aplikasi Gamylish dengan Menerapkan Metode Gamification untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 6(1), 156-165.
- Cheng, L., & Lai, C. (2021). Task-Based Language Teaching and Gamification: Synergies for Engagement. *Language Learning Journal*, 49(2), 132-145.
- Dewi, S. N., & Saputra, M. (2021). Task-Based Language Teaching and Gamification: A Synergistic Approach for EFL Learners. *TESOL International Journal*, 15(2), 65-78.

-
- Hassan, R., Abdullah, S., & Karim, F. (2023). The Role of Gamified Media in Enhancing English Proficiency in Secondary Education. *Language Learning & Technology Journal*, 27(2), 145-160.
- Huang, Y., Lee, J., & Wu, J. (2021). Exploring Gamification in EFL Learning: Effects on Student Motivation and Learning Outcomes. *Educational Technology & Society*, 24(1), 107-119.
- Marlina, R. (2020). English as an International Language: Perspectives and Pedagogical Issues. *Journal of English Language Teaching*, 14(2), 45-62.
- Pambudi, I., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2023). Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Universitas Brawijaya*, 7(4), 5592-5601.
- Prihandono, A., Bere, O. M. S., & Ulumuddin, D. I. (2023). Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Upgris*, 9(1), 49-56.
- Puspitasari, A., & Wijayanto, A. (2022). The Role of Constructivist Learning in Enhancing English Speaking Skills through Gamification. *International Journal of Instruction*, 15(4), 56-72.
- Rahim, N., & Hashim, H. (2022). Addressing Challenges in English Language Proficiency through Innovative Pedagogy. *Journal of Language and Education*, 28(5), 68-84.
- Rahman, F., Wicaksono, R., & Mahardhika, A. (2023). Enhancing English Speaking Skills through Gamified Learning Media: A Case Study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(3), 45-62.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). Gamification in Education: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.
- Setyowati, N. A., & Ardiansyah, D. (2021). Digital Gamification in EFL Context: Fostering Engagement and Motivation in Language Learning. *Journal of Educational Technology Research and Development*, 69(2), 112-126.
- Sulistiyo, U., Astuti, W., & Riyanti, D. (2021). English Language Education in Indonesia: Challenges and Opportunities. *Asian Journal of English Language Teaching*, 31(1), 12-28.
- Widodo, H. P., & Prasetyo, Z. K. (2020). A Framework for Task-Based Gamification in English Language Learning. *Asian EFL Journal*, 22(2), 22-35.

Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2021). Innovations in English Language Teaching: Addressing Pedagogical Challenges in Indonesia. *Asian EFL Journal*, 23(4), 123-140.

Zainuddin, Z., Habiburrahim, H., & Keumala, C. M. (2020). Gamification in Language Learning: A Systematic Review. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 12(4), 215-233.