

Pendampingan Pembelajaran GAMING (Gamifikasi in English Learning) di SMP Negeri 13 Makassar

GAMING Learning Assistance (Gamification in English Learning) at SMP Negeri 13 Makassar

Pratiwi Samad¹, Rahmita Irsani², Luthfiyyah Ainur Fitrizah³, Geminastiti Sakkir⁴, Nurdin Noni⁵

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pohuwato, Gorontalo

²³⁴⁵Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Makassar

Korespondensi email: pratiwisamad65@gmail.com

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru dan siswa di SMP Negeri 13 Makassar dalam mengimplementasikan GAMING (Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris) sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20-22 November 2025 dengan melalui berbagai tahapan, yaitu analisis kebutuhan, penyusunan materi, pendampingan guru, implementasi di kelas, dan evaluasi. Elemen-élémen gamifikasi seperti poin, lencana, level, papan peringkat, dan tantangan interaktif diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sesi pendampingan membantu guru memahami cara merancang aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi serta memanfaatkan berbagai media digital maupun non-digital. Hasil program menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan antusias selama pembelajaran, sementara guru melaporkan adanya peningkatan manajemen kelas dan efektivitas proses belajar.

Kata kunci: *Gamifikasi, pembelajaran Bahasa Inggris, Pendampingan, Keterlibatan siswa, Pengabdian kepada masyarakat.*

ABSTRACT

This community service program aims to assist teachers and students at SMP Negeri 13 Makassar in implementing GAMING (Gamification in English Language Learning) as an innovative approach to improving the quality of learning. This activity was carried out on 20-22 November 2025 through various stages, namely needs analysis, material preparation, teacher assistance, implementation in the classroom, and evaluation. Gamification elements such as points, badges, levels, leaderboards, and interactive challenges are integrated into English learning activities to increase student motivation and engagement. Mentoring sessions help teachers understand how to design gamification-based learning activities and utilize various digital and non-digital media. The program results showed that students became more active, collaborative, and enthusiastic during learning, while teachers reported improvements in classroom management and the effectiveness of the learning process.

Keywords: *Gamification, English learning, mentoring, student engagement, community service.*

PENDAHULUAN

SMP Negeri 13 Makassar merupakan mitra pengabdian yang terletak di jalan Tamalate VI No. 2, Perumnas-Panakukang, Kelurahan Kassi-Kassi, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Guru-guru SMP Negeri 13 Makassar terdiri dari 74 orang dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 35 orang dan Perempuan sebanyak 39 orang guru. Jumlah murid terdiri atas 1144 murid. Guru telah menggunakan buku teks, media visual, smart TV, serta flashcard untuk mendukung pembelajaran. Namun, penggunaan media-media tersebut masih kurang maksimal karena belum diterapkan secara berkelanjutan sehingga penerapan pembelajaran belum maksimal dan belum berdampak pada kemampuan bahasa Inggris siswa terutama dalam berkomunikasi. Meskipun SMP Negeri 13 Makassar telah mengadopsi teknologi pembelajaran, namun penggunaannya terbatas sehingga fungsi teknologi sebagai pendukung pembelajaran interaktif, menarik, dan berorientasi praktik belum dapat digunakan secara optimal. Hal ini juga dibenarkan oleh kepala sekolah di SMP Negeri 13 Makassar, Ramli, S.Pd., M.Pd. Menurutnya, fasilitas seperti smart TV dan media visual sudah tersedia, namun belum dimanfaatkan secara berkelanjutan sehingga belum menghasilkan perubahan signifikan dalam keterampilan bahasa Inggris siswa. Beliau mempertegas perlunya melakukan kolaborasi dengan pihak-pihak terkait agar para guru dapat memperoleh pelatihan yang sesuai, terutama yang berhubungan dengan penggunaan media dan teknologi pembelajaran. Ia menilai bahwa tanpa pelatihan dan pendampingan yang memadai, guru akan kesulitan memaksimalkan fasilitas yang ada untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Pendampingan Pembelajaran GAMING (Gamifikasi in English Learning) di SMP Negeri 13 Makassar merupakan pilihan yang tepat sebagai solusi yang tepat mengingat kebutuhan sekolah untuk mengoptimalkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia. Melalui program ini, guru akan dibimbing dalam menerapkan metode gamifikasi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris mereka.

Permasalahan mitra saat ini terdapat pada lingkup teknologi informasi dan komunikasi. Kondisi yang tampak terlihat pada: 1) pemanfaatan pembelajaran teknologi yang belum maksimal, 2) Keterbatasan kompetensi guru dalam menerapkan media digital dan gamifikasi, 3) Tidak konsistennya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, 4) Minimnya inovasi dalam merancang aktivitas pembelajaran yang engaging, 5) Belum adanya pendampingan khusus dalam penerapan gamifikasi.

Adapun Solusi yang di terapkan dalam pengabdian ini sebagai berikut: 1) Pendampingan pembelajaran gaming interaktif berbasis gamifikasi yang melibatkan siswa dalam pembelajaran interaktif, 2) Memberikan pelatihan intensif mengenai penggunaan gamifikasi, mulai dari pembuatan akun, pembuatan kuis, analisis hasil, hingga integrasi gamifikasi dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris. Pelatihan dilakukan berbasis praktik sehingga guru mampu membuat konten gamifikasi mandiri, 3) Mengintegrasikan permainan edukatif digital (Quizizz, Duolingo) untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Pendampingan akan membantu guru mengubah latihan konvensional menjadi aktivitas game sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi, 4) Menggunakan gamifikasi yang fokus pada latihan kosa kata, listening sederhana, pengenalan kalimat, dan respon cepat (real-time quiz). Melalui game digital, siswa dapat berlatih bahasa Inggris secara intensif, berulang, dan menyenangkan,

sehingga kemampuan komunikasinya meningkat, 5) Mengadaptasi gamifikasi yang menampilkan warna, suara, efek visual, dan sistem permainan yang dekat dengan karakteristik siswa SD. Guru diberi contoh praktik mengubah materi bahasa Inggris menjadi game yang lebih sesuai untuk usia anak, seperti matching games, vocabulary race, dan picture-based quizzes.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk 1) Memberikan pendampingan dan pelatihan Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan platform gamifikasi (Quizizz, dan Duolingo) secara efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris, 2) Melakukan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, membantu guru merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, 3) Mengoptimalkan penggunaan perangkat teknologi, 4) Meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa, 5) Mendorong peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, 6) Mewujudkan lingkungan pembelajaran yang inovatif.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan mitra operator perahu di Rammang-Rammang adalah sebagai berikut:

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 13 Makassar melalui Pendampingan Pembelajaran GAMING (Gamifikasi in English Learning). Agar kegiatan dilakukan dengan baik maka dilakukan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Persiapan

Tahapan persiapan meliputi 1) observasi ke mitra terkait jadwal pelaksanaan PKM, 2) Melakukan koordinasi dengan anggota TIM termasuk melakukan pembagian tugas dalam membuat materi penyuluhan, pendampingan dan pelatihan dalam bentuk FGD, 3) Melakukan persiapan teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian meliputi persiapan ruangan, smart tv/LCD, white board, peralatan pengabdian habis pakai, persiapan bahasa sosialisasi dan keperluan administrasi.

2. Pelatihan

Metode pelatihan dalam pengabdian ini menggunakan metode sosialisasi, pelatihan dan pendampingan di lakukan secara langsung dengan mitra dalam bentuk bimbingan teknis, praktik kegiatan dan perancangan materi.

3. Penerapan Teknologi

Penerapan teknologi adalah tahap implementasi utama dalam pengabdian ini. Tim pengabdian akan mengintegrasikan aplikasi Quizizz, Kahoot dan Duolingo sebagai gamifikasi dalam setiap sesi pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 13 Makassar. Teknologi ini akan digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran, seperti menampilkan video, gambar, serta feedback yang mendukung pembelajaran kontekstual (1). Seluruh proses penerapan teknologi ini didukung dengan monitoring aktif terhadap efektivitasnya dan evaluasi terhadap respons siswa dan guru.

4. Pendampingan dan Evaluasi Pelaksanaan Program

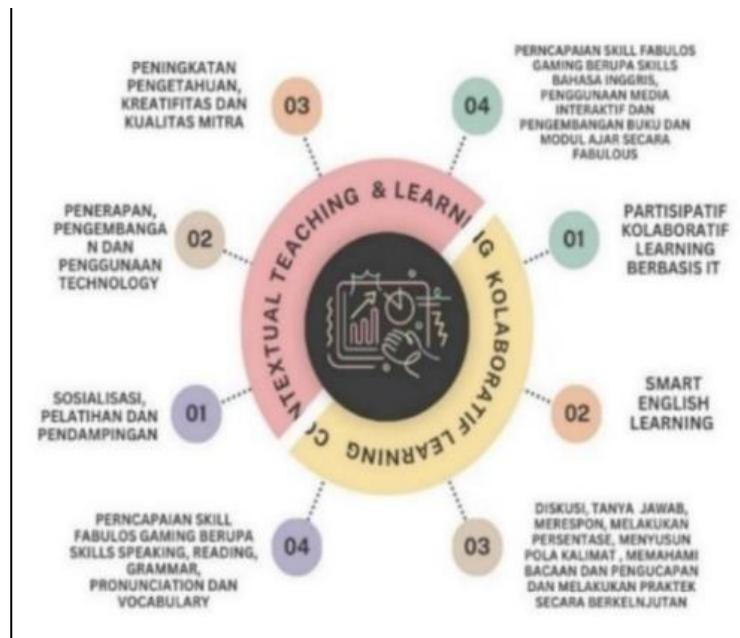
Tahap pendampingan dan evaluasi dilakukan secara terus-menerus untuk memastikan keberhasilan proyek dalam jangka pendek maupun panjang dengan berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru-guru di SMP Negeri 13 Makassar dengan menyediakan group WA online untuk melihat keberlanjutan progress kegiatan pengabdian antara mitra dan tim pelaksana pengabdian dan sejauh mana peningkatan kemampuan bahasa Inggris dan kemampuan mitra dalam menggunakan media interaktif. Evaluasi berkala juga dilakukan untuk menilai respons siswa terhadap teknologi pembelajaran yang diterapkan, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul. Pendampingan lanjutan akan dilakukan untuk memberikan dukungan tambahan kepada guru dalam menghadapi perubahan dan untuk memastikan keberlanjutan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

5. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program menjadi fokus terakhir namun tidak kalah pentingnya dalam pengabdian ini. Tim pengabdian akan membentuk tim penanggung jawab di lapangan yang bertanggung jawab atas kelanjutan dan pengembangan program setelah fase pengabdian selesai. Komunikasi terus-menerus dipertahankan antara tim pengabdian dan mitra di SMP Negeri 13 Makassar. Adapun Keberlanjutan program telah dirancang sejak awal pelaksanaan kegiatan dengan membentuk tim penanggungjawab di lapangan yang berasal dari peserta yang mendapat rekomendasi terdiri atas 2 orang siswa dengan kelas berbeda dan 2 orang guru dari mata pelajaran bahasa Inggris sebagai penanggungjawab mitra untuk terus berkoordinasi dengan TIM selama kegiatan berlangsung dan setelah kegiatan selesai. Komunikasi dan koordinasi akan terus dijalankan antara tim pengabdian dan mitra meskipun kegiatan selesai, mitra tetap berkomunikasi dan berkonsultasi secara langsung terkait rencana pengembangan kegiatan selanjutnya.

Gambaran IPTEKS

Gambaran IPTEKS yang akan di terapkan adalah: 1. English language skill and English components meliputi Speaking, grammar, vocabulary and pronunciation, 2. Partisipatif aktif pada laman gamifikasi berupa Kahoot, Quizizz, WordWall and Quizwhizzer. 3. Metode yang di gunakan berupa contextual teaching and learning dan kolaboratif learning berupa tanya jawab, role playing, diskusi, merespon materi, praktek speaking dan persentase (2)(3). terkait materi (speaking, reading, writing) yang di tampilkan melalui proses English GAMING.



Gambar 1. Gambaran IPTEKS Gaming

Melalui penerapan metode pada pengabdian akan terjadi peningkatan kemampuan bahasa Inggris, kemampuan mitra dalam penggunaan media interaktif dan peningkatan skill dan profesionalisme guru dalam menggunakan, merancang dan mengembangkan bahan atau materi ajar secara kreatif, berdaya guna dan inovatif serta dapat memaksimalkan pengaplikasian pembelajaran di setiap kelas bahasa Inggris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan telah dilaksanakan pada hari Jum'at, 21 November 2025 pada pukul 08.30-10.00 di SMP Negeri 13 Makassar Prov. Sulawesi Selatan. Kolaborasi antara ketua dan pendamping telah berjalan lancar dan menghasilkan tujuan yang sesuai alasan di adakannya pengabdian yakni untuk meningkatkan pemahaman peserta didik memahami bahasa Inggris menggunakan gamifikasi. Selain guru-guru yang telah memahami design gamifikasi dan pembelajaran interaktif, murid-murid merasakan manfaat dengan lebih percaya diri berdiskusi, memberikan respon dan feedback kepada siswa lainnya selama proses kegiatan. Sebelum kegiatan berlangsung ketua dan anggota melakukan rapat internal terkait kegiatan pengabdian yang di laksanakan dan menyusun kegiatan sesuai pembagian *jobdesk* dan materi yang di berikan.

1. Materi bahasa Inggris menggunakan gamifikasi

Materi bahasa Inggris yang selama ini di berikan hanya berbasis tv smart tanpa adanya kuis atau feedback secara langsung dengan konsisten dan waktu yang berulang. Optimalisasi kegiatan yang sebelumnya telah di laksanakan menjadi tahapan yang lebih mudah di pahami oleh peserta didik dengan bekal pembelajaran smart tv sebagai penunjang media yang ada. Peserta didik melalui hasil wawancara mengatakan bahwa:

“Dengan adanya gamifikasi melalui Duolingo, kami dapat memaksimalkan lagi materi bahasa Inggris yang pernah kami pelajari terutama ketika menyusun kalimat, memahami kosa kata dan menerapkan pengucapan kata yang tepat”. (wawancara murid 2)

“Pelajaran yang selama ini kami terima terkait descriptive text sangat berkaitan dengan kuis-kuis yang ada pada materi sehingga kami merasa lebih mudah memahami soal dengan jawaban yang tepat berdasarkan tenses yang tepat” (wawancara mahasiswa 3)

“Selama ini kami selalu mengupayakan memberikan pembelajaran yang interaktif dan up to date akan tetapi dengan padatnya pembelajaran, gamifikasi yang menunjang skill siswa jarang kami lakukan sebelumnya” (Wawancara dengan guru 1)

Melalui kegiatan ini dapat di pahami bahwa penerapan materi bahasa Inggris berbasis gamifikasi terbukti mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran sebelumnya yang hanya bergantung pada smart TV (Mahbubi, 2025, Samad & Munir, 2022) tanpa adanya kuis atau umpan balik langsung. Melalui integrasi gamifikasi, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengulang materi secara konsisten, memperkuat pemahaman kosakata, struktur kalimat, serta pengucapan. Hal ini terlihat dari tanggapan siswa yang menyatakan bahwa gamifikasi membantu mereka memaksimalkan kembali materi yang telah dipelajari dan memahami teks deskriptif secara lebih akurat. Guru mengakui bahwa pendekatan ini ternyata mampu menunjang keterampilan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.



Gambar 2. Sesi foto salah satu tim pengabdi bersama peserta didik

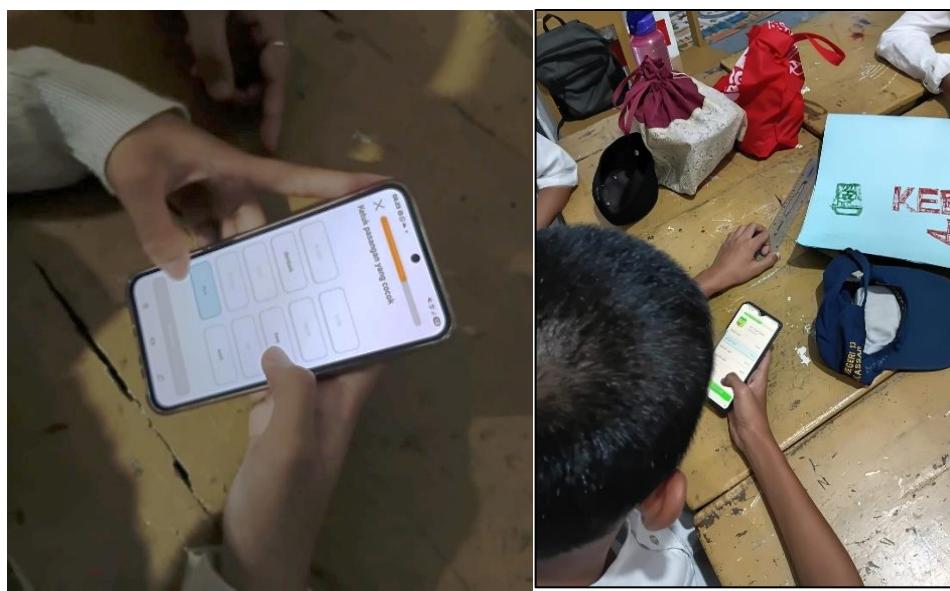
2. Gamifikasi melalui Quizizz, Kahoot, dan Duolingo

Pendampingan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris peserta didik berupa Quizizz, Kahoot dan Mentimeter di laksanakan secara serentak dan bergantian. Setelah materi di paparkan oleh guru, peserta didik di arahkan untuk memasuki laman atau tautan gamifikasi dan langsung menjawab pertanyaan sekaligus memberikan feedback dan praktek kepada teman

sekelas. Pembelajaran berlangsung dengan partisipasi aktif di kelas sekaligus menerapkan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi.



Gambar 3. Tim pengabdian melakukan pendampingan dan pelatihan Gamifikasi



Gambar 4: Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran gamifikasi

Selama sesi pendampingan, peserta didik menjawab kuis pada gamifikasi Quizizz, Duolingo dan Kahoot. Peserta didik tidak hanya memahami pembelajaran secara keseluruhan tetapi juga memiliki peningkatan pada kosa kata, grammar dan penyusunan kalimat. Selain itu, mereka lebih percaya diri ketika melakukan tanya jawab dan diskusi secara mendalam sesama

peserta didik lainnya. Hal ini terlihat dari hasil observasi kegiatan dan wawancara dengan masing-masing siswa secara personal untuk melihat pengalaman yang di alami secara langsung sekaligus menjadi data yang akurat untuk nantinya dapat mengukur hasil yang telah dapatkan selama kegiatan pengabdian berlangsung.

“Menurut saya, penerapan gamifikasi ini sangat membantu saya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris terutama dalam hal penambahan kosa kata dan reading” (wawancara dengan siswa 2).

“selama ini kami hanya menerapkan Quizizz lebih banyak sehingga anak didik merasa bosan karena itu-itu saja games yang di berikan” (wawancara dengan guru 2)

“Saya sangat suka mempelajari bagian tebak tebakan di aplikasi Duolingo karena ini juga dapat melatih speaking dan pronunciation saya” (wawancara dengan siswa 5)

“Awalnya saya mengira akan sulit memahami materi dari kuis-kuis yang ada ternyata itu tidak sesulit yang saya pikirkan. Justru merasa ada yang menantang saya untuk terus maju memahami materi yang saya dapatkan” (wawancara dengan siswa 11)

Penerapan gamifikasi melalui Quizizz, Duolingo, dan Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata, tata bahasa, serta kemampuan menyusun kalimat. Peserta didik juga terlihat lebih percaya diri saat berinteraksi, baik dalam sesi tanya jawab maupun diskusi mendalam, sebagaimana tercermin dari hasil observasi dan wawancara individu (Fardina et al, 2025). Umpam balik siswa menunjukkan bahwa gamifikasi membantu mereka memperluas kosakata, memperbaiki keterampilan membaca, berbicara, dan pengucapan, sekaligus menghadirkan tantangan yang memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Selain itu, wawancara dengan guru menegaskan bahwa keberagaman bentuk gamifikasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengurangi rasa jemu pada siswa.

KESIMPULAN

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pengabdian ini menunjukkan penerapan gamifikasi melalui Quizizz, Duolingo, dan Kahoot mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris dengan memperkuat penguasaan kosakata, grammar, dan kemampuan menyusun kalimat, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi dan berdiskusi. Observasi dan wawancara personal mengkonfirmasi bahwa gamifikasi tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik dan variatif, tetapi juga memberikan tantangan yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi. Guru pun merasakan manfaatnya, karena metode ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton, sehingga tujuan pengabdian untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmowardoyo, H., Sakkir, G., & Sakkir, R. I. (2023). Students' English Skills and Their Ways of Learning. *Celebes Journal of Language Studies*, 333-338.

- Atmowardoyo, H., Weda, S., & Sakkir, G. (2020). Information technology used by millennial good English language learners in an Indonesian university to improve their English skills. *Solid State Technology*, 63(5), 9532-9547.
- Atmowardoyo, H., Weda, S., & Sakkir, G. (2021). Learning Strategies in English Skills used by Good Language Learners in Millennial Era: A Positive Case Study in Universitas Negeri Makassar. *ELT Worldwide*, 8(1), 28-40.
- Dollah, S., Sehuddin, M., & Sakkir, G. (2021). Motivating EFL learners to write using Padlet application. *ELT Worldwide*, 8(2), 240-254.
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866-874.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1-9.
- Munir, F. S., Samad, P., & Fadlan, A. (2020). Improving vocabulary through Duolingo application. *J Pendidik Mosikolah*, 1(2).
- Sakkir, G., & Syamsuddin, N. A. (2023). Students' perceptions of Duolingo Mobile assisted language learning (MALL) in learning English vocabulary. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(3), 381-388.
- Sakkir, G., Azis, N., & Jabu, B. (2023). Using the Digital Game Wordwall to Enhance Efl Students' Vocabulary Mastery. *Journal of Educational Science and Technology*, 9(3), 2477-3840.
- Samad, P., & Munir, F. S. (2022). The utilizing of Mentimeter platform in enhancing the EFL students' English skills in the digital era. *Edumaspul J Pendidik*, 6(2), 1645–1650.
<https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/4380>
- Setiawati, N. S., Sunra, L., & Sakkir, G. (2023). EFL Teacher's Strategies in Online Learning Environment at SMK Nasional Makassar. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(4), 519-530.
- Suhardi, N. A., Muliati, A., Sakkir, G., & Villarama, J. A. (2023). Increasing students' vocabulary using fairy tales at SMKN 6 Makassar. *Journal of Language Learning and Assessment*, 73-80.
- Tran, M. T. N., & Nguyen, P. N. T. (2025). Effects of the two formats of authentic role-play on EFL young learners' speaking performance. *European Journal of English Language Studies*, 5(1), 49-63.
- Wahyuni, I. Y., Sakkir, G., Ariyani, A., Amin, F. H., & Adys, H. P. (2025). Pelatihan Storytelling (StorySpeak: Unleash Your Voice) pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Makassar. *MARADEKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 24-32.
- Yusriadi, Y., Rusnaedi, R., Siregar, N. A., Megawati, S., & Sakkir, G. (2023). Implementation of artificial intelligence in Indonesia. *International Journal of Data and Network Science*, 7.