

Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Siswa dengan Gamifikasi

Yunarni Siregar¹, Herlina², Sintowati³

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

Corresponding Author

Nama Penulis: Yunarni Siregar

E-mail: yunarnisiregar2015@gmail.com

Abstrak

Bahan ajar merupakan hal yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Begitu juga dalam pembelajaran keterampilan berbicara di depan umum. Oleh karenanya perancangan dan penyiapan bahan ajar menjadi hal penting. Penelitian ini merupakan penelitian awal yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar keterampilan berbicara di depan umum dengan mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran komunikatif. Artikel ini menyajikan reportase kegiatan pengembangan kartu belajar dan efektifitas dalam meningkatkan kemampuan public speaking siswa. Kegiatan ini melibatkan 34 responden kelas XI sebuah Madrasah Aliyah Negeri di Jakarta dalam satu pelatihan Public Speaking dengan gamifikasi. Pelatihan di observasi selaras dengan kriteria pencapaian kompetensi berbicara di depan umum dengan wawancara siswa dan guru. Kegiatan pelatihan ini memperlihatkan efektifitasnya dengan meningkatnya motivasi siswa, emosi positif, kemandirian, keterlibatan siswa, dan penguatan pengalaman nyata dalam berbicara. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan efektif dalam peningkatan pencapaian tujuan belajar berbicara dan permainan ini dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan belajar berbicara Bahasa Indonesia. Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan permainan lainnya, terutama permainan tradisional dalam pembelajaran keterampilan berbahasa.

Kata kunci - Bahan Ajar, Berbicara di Depan Umum, Bahasa Indonesia, Gamifikasi, Pendekatan integratif

Abstract

Teaching materials are very important in achieving learning objectives. Likewise in learning public speaking skills. Therefore, the design and preparation of teaching materials are important. This study is an initial study that aims to develop teaching materials for public speaking skills by integrating games into the communicative learning process. This article presents a report on the development of learning cards and their effectiveness in improving students' public speaking skills. This activity involved 34 respondents in grade XI of a State Islamic Senior High School in Jakarta in a Public Speaking training with gamification. The training was observed in line with the criteria for achieving public speaking competency with interviews with students and teachers. This training activity showed its effectiveness by increasing student motivation, positive emotions, independence, student involvement, and strengthening real experiences in speaking. This indicates that the game is effective in improving the achievement of learning objectives for speaking and this game can be developed to meet the needs of learning to speak Indonesian. This study opens up opportunities for the development of other games that are strong in learning language skills.

Keywords - Indonesian Language, Gamification, Integrative Approach, Public Speaking, Teaching Materials

PENDAHULUAN

Tercapainya tujuan pembelajaran bergantung pada banyak faktor, baik dari aspek siswa maupun guru, perlengkapan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan sumber belajar. Elemen yang sangat penting adalah materi pendidikan. Bahan Ajar merupakan sumber belajar utama untuk mencapai tujuan belajar mengajar seperti: Pardo & Téllez (2009) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan sumber informasi utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pembelajaran, selain pendidik, masukan, fasilitas, perpustakaan, alat, dan media pembelajaran (Aisyah dkk., 2020a; Musaddat, Ketut Suarni, dkk., 2021).

Bahan ajar merupakan alat yang membantu guru menyampaikan pelajaran kepada siswa secara logis (Ajoke, 2017). Pemilihan bahan ajar yang tepat dan berkualitas juga menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Eriyati, 2017; Indrawati, 2018). Sebagai pendidik, guru dan dosen harus mampu memilih dan mengkategorikan bahan-bahan yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Pendidik diharapkan mampu memilih bahan ajar yang ampuh dan efektif untuk memandu pekerjaannya. Tentu saja bahan ajar tersebut harus dikembangkan semenarik mungkin dan mampu memenuhi tantangan kebutuhan pembelajaran (Shaw, 2010; Suebnukarn & Haddawy, 2006; Williams et al., 2020).

Pengembangan bahan ajar merupakan implementasi dari strategi pembelajaran berkelanjutan (Sanjaya & Inawati, 2017). Dari beberapa kajian teori dan temuan penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang diberikan guru harus sesuai dengan persyaratan kompetensi pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan konteks tantangan global saat ini. Seperti yang diungkapkan Tomlinson (2013), materi dapat direvisi karena buku teks yang ada mungkin tidak memenuhi hasil pembelajaran kursus atau karena siswa memerlukan latihan tambahan dalam menulis aspek-aspek tertentu.

Kesenjangan dan kebutuhan bahan ajar harus dipertimbangkan saat merancang. Mulai dari pemahaman konsep dan perkembangan global saat ini, perubahan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia (Kurikulum Merdeka Belajar), bahan ajar yang disediakan oleh guru di kelas sesuai dengan tujuan pembelajaran dan untuk siswa yang berkualitas merupakan elemen yang penting memenuhi persyaratan dalam menghadapi Pendidikan lanjutan dan atau kehidupan nyata setelah proses pembelajaran. Oleh karena itu, unsur pedagogi sebagai perancang materi memegang peranan penting sebagai bagian dari upaya berkelanjutan pengembangan materi lebih lanjut. Pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran memerlukan perolehan pengetahuan yang relevan, media pendidikan multimodal dan berbagai teknik pembelajaran (Khalil & Elkhider, 2016; B. Lee, 2017; Schroeder et al., 2007).

Seperti halnya dalam pembelajaran keterampilan Public Speaking di depan umum (*public speaking*) menjadi bagian krusial dikarenakan memerlukan konsep perancangan bahan ajar yang relevan. Pembelajaran keterampilan bahasa lebih gampang & efektif menggunakan pedoman bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan keterampilan tersebut (Tomlinson, 2014). Jadi, keterampilan Public Speaking pada secara umum bisa diajarkan dengan menggunakan bahan ajar yang tidak hanya relevan, bahkan juga sesuai dengan tuntutan kebutuhan kualitas lulusan era disrupsi dan ciri siswa. Bahan ajar perlu direkayasa dengan menggunakan taktik dan pendekatan berkualitas agar memaksimalkan sasaran capaian pembelajaran terkait karakter dan kompetensi (Annisa & Dewi, 2021; Asfar, AMIT. & Asfar, 2019; Bahri, 2015; Basar, 2021; Basilaia & Kvavadze, 2020; Cleland, 2020; Cleland et al., 2020; Hollweck & Doucet, 2020; Muhajarah, 2018; Murni et al., 2021; Mustofa, 2019; Praghlapati, 2020; Schein, 2009; Unicef, 2021; Wald & Wald, 2020; Warella & Ratnawat, 2021).

Penelusuran sejumlah penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa bahan ajar bisa dikatakan bahwa setiap guru seharusnya menyediakan atau merancang bahan ajar sendiri yang diadaptasi menggunakan capaian pembelajaran dan tuntutan kualitas lulusan. Hal ini pada sisi lain pula sebagai tantangan bagi institusi pendidikan buat memperkuat diri. Manajemen sekolah dipaksa untuk menyelaraskan pola pembelajaran dan manajemen kelebagaannya yang relevan dengan teknologi dan perkembangan industri. Pengajar dituntut buat menguasai teknologi pembelajaran berbasis teknologi berita sambil mengintegrasikan kompetensi pembelajarannya yang dapat memperkuat

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



bangunan karakter pada setiap materi yang diajarkannya. Di sisi lain terdapat tuntutan baru pada pembelajaran yang menuntut bahan ajar yang multi moda, fleksibel, & menarik, terlebih pada situasi *post-pandemic* (Daroesono et al., 2020; Sintema, 2020; Pokhrel, 2021). Strategi dan pendekatan berkualitas memaksimalkan apa yang dimiliki diharapkan buat memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didiknya. Hal ini diharapkan supaya apa yang menjadi akibat pembelajaran masa pandemi tidak lagi di alami para anak didik (Cleland et al., 2020; Schein, 2016; Doucet et al., 2020; Unicef, 2021; Basar et al., 2021; Warella, 2021; Basilaia & Kavadze, 2020; Murni et al., 2021; Annisa & Dewi, 2021; Wald & Wald, 2020). Antisipasi terhadap hal ini salah satunya adalah dengan memastikan dukungan strategik dan sasaran yang lebih jelas (Cleland et al., 2020; Doucet et al. 2020) agar memberikan jaminan bagi tercapainya kemampuan anak didik yang diperlukan bagi masa depannya (Perizal, 2021).

Public Speaking di depan umum (*public speaking*) merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh pelajar dan individu dalam kehidupannya. Untuk menguasai kemampuan Public Speaking di depan umum, siswa memerlukan keterampilan khusus, seperti diskusi, pidato, debat, atau seminar. Selain itu, untuk menjadi pembicara yang profesional, siswa perlu membekali diri dengan teori dan praktik berbicara. Hal ini karena, penguasaan keterampilan Public Speaking bukan diperoleh secara instan tetapi perlu latihan. Sebagaimana yang diungkapkan Adia (2010), bahwa kemampuan Public Speaking bukan warisan dari orangtua. Dengan kata lain, setiap keterampilan hanya dapat diperoleh melalui latihan. Seseorang tidak akan Public Speaking jika tidak ada orang yang menyimak, begitu sebaliknya, seseorang tidak akan menyimak jika tidak ada orang yang berbicara. Melalui berbicara, orang dapat menyampaikan informasi melalui ujarannya kepada orang lain, sedangkan melalui menyimak, orang menerima informasi dari orang lain. Maka kegiatan Public Speaking selalu diikuti kegiatan menyimak atau kegiatan menyimak pasti ada dalam kegiatan berbicara, dua-duanya fungsional bagi komunikasi (Cahyani, 2017). Sementara itu, Public Speaking sebagai keterampilan berbahasa berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain (Permana, 2015).

Public Speaking juga merupakan kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Dalam situasi apapun, setiap individu dituntut untuk terampil berbicara. Dalam rapat-rapat, mereka dituntut terampil adu argumentasi, terampil menjelaskan persoalan dan pemecahannya, serta terampil menarik simpati para pendengarnya. Dunia kerja yang menjadi masa depan para siswa pun akan menuntut keterampilan Public Speaking ini. Oleh karena itu, menjadi penting untuk menyiapkan proses pembelajaran yang kuat melalui bahan ajar yang optimal. Keberhasilan bahan ajar dalam menyajikan materi keterampilan Public Speaking bergantung pada bagaimana bentuk-bentuk aktivitas yang dihadirkan. Dua jenis aktivitas yang disarankan untuk belajar keterampilan berbicara, yaitu berbagi informasi dan pemrosesan informasi (Bao, 2013). Berbagi informasi dapat diwujudkan ke dalam aktivitas untuk menemukan informasi yang hilang antarsesama pembelajar, sedangkan pemrosesan informasi dilakukan dengan membolehkan pembelajar untuk menggunakan latar belakang dan kepribadiannya sendiri dalam berbicara. Contoh aktivitas yang dapat dilakukan di kelas, antara lain meminta pembelajar untuk memberikan opini, menyarankan solusi, atau membuat keputusan sebagai tanggapan pribadi atas percakapan teman (Bao, 2013).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan bahan ajar keterampilan Public Speaking dengan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi adalah sebuah metode pembelajaran yang menerapkan dinamika dan mekanika gim demi meningkatkan kualitas luaran pembelajaran. Sederhananya, gamifikasi adalah suatu teknik yang memasukkan unsur-unsur gim ke dalam bidang lain. Pendekatan ini diperlukan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini akan menjadi bermanfaat dalam membentuk keberhasilan pembelajaran pada generasi alpha yang mudah bosan. Gamifikasi bisa menjadi solusi pembelajaran terencana yang menyenangkan. Melalui media permainan, pembelajaran didisain dengan merangkul disain pembelajaran yang berbasis manusia, tidak memaksa, dan menarik peserta pembelajar ke dalam proses "pengalaman menyenangkan".

Gamifikasi adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game untuk memotivasi siswa supaya lebih bersemangat saat belajar dan membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Gamifikasi pembelajaran maksudnya adalah teknik mengajar yang menggunakan unsur mekanik dari game untuk memberikan solusi dalam membangun ketertarikan (engagement) siswa. Pendek kata, gamifikasi dapat memberikan motivasi tambahan untuk menjamin siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sekaligus meningkatkan totalitas belajar siswa yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi, dan kognitif siswa dalam belajar.

Gamifikasi merupakan penggunaan teknik desain game, pemikiran game, dan mekanik game untuk meningkatkan konteks non-game. Gamification biasanya diterapkan pada aplikasi dan proses non-game, mendorong orang untuk mengadopsinya dan memengaruhi cara penggunaannya. Gamifikasi membuat teknologi lebih menarik, mendorong pengguna untuk mengambil tindakan yang diinginkan, menunjukkan jalan menuju kemahiran dan otonomi, memecahkan masalah dan membuat mereka tetap terganggu, dan memanfaatkan kecenderungan psikologis orang. Gamification bekerja dengan melakukan 'permainan'. Teknik ini dapat mendorong orang untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya membosankan, seperti menyelesaikan penyelidikan, berbelanja, mengisi SPT, atau menjelajahi situs web. Data yang tersedia dari situs game, aplikasi, dan peningkatan proses termasuk keterlibatan pengguna, ROI, kualitas data, dan bahkan pembelajaran.

Keterampilan berbicara dan berkomunikasi menjadi hal penting dalam menghadapi era digital (Gultom, 2021; Prambadi, 2021). Betapa tidak, perkembangan era disrupsi 4.0 dan society 5.0 yang ditandai dengan tuntutan kelincahan individu ternyata memberi tempat keberhasilan bagi orang-orang yang dapat menyebarkan gagasannya di depan khayalak. Fenomena keberhasilan para influencer menjadi contoh bagaimana gagasan dibicarakan melalui media digital. Apa yang dikenal sebagai public speaking 4.0 menjadi pertanda begitu pentingnya kemampuan berbicara ini (Hartatik et al., 2021). Di era ini, keterampilan berbicara menjadi salah satu soft skill yang wajib dikuasai oleh kalangan milenial dalam kehidupan sosial dan dunia kerja. Oleh karenanya keterampilan berbicara di depan umum menjadi hal penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh para siswa.

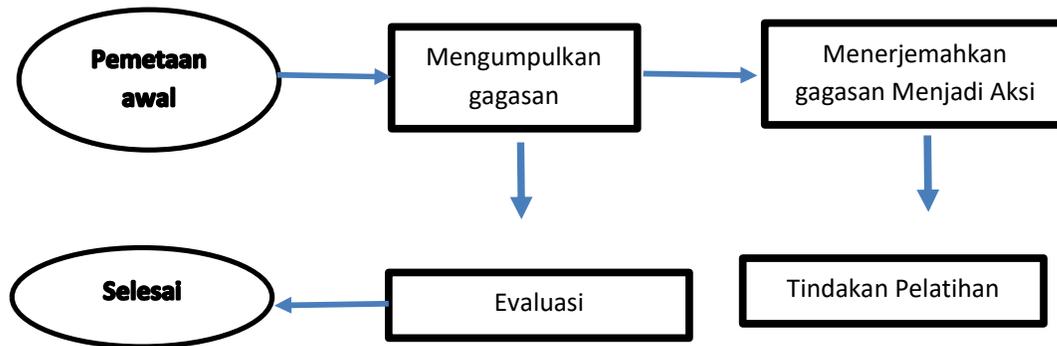
Berbicara merupakan tindakan menyampaikan informasi dan atau perasaan dalam pembicaraan. Dengan kata lain, berbicara ialah aktivitas menyampaikan apa yang dibicarakan (Torky, 2006). Berbicara karenanya terjadi secara langsung dalam konteks waktu. Berbicara terjadi antara pembicara yang menyampaikan pesan kepada pendengar yang kemudian memberikan respon. Berbicara karenanya merupakan pertukaran informasi dan pandangan yang menghubungkan pembicara dan pendengar dalam hubungan sosial tertentu. Oleh karena itu, tidak heran jika berbicara merupakan keterampilan yang paling efektif dalam komunikasi (Leong & Ahmadi, 2017; Baharman et.al., 2021). Namun sayangnya, secara umum berbicara merupakan momok menakutkan bagi banyak orang (Baharman et al., 2021; Bams et al., 2018; Burns, 2019). Kurangnya kepercayaan diri, minimnya wawasan dan pengetahuan, tidak terbiasa untuk mengungkapkan gagasan, dan factor lainnya menjadi hal yang sering dikemukakan sebagai factor yang menjadi sebab kurang mampunya dalam berbicara.

Menyikapi itu, guru sejatinya memerlukan usaha keras mengembangkan keterampilannya dalam mengolah proses pembelajaran agar menjadi lebih fleksibel dan interaktif layaknya permainan memikat *game* pada gadget yang sarat teknologi. Guru Bahasa Indonesia dalam hal ini ditantang untuk membuat siswa memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik secara teknis agar mampu berkomunikasi dengan baik. Guru dituntut untuk menjadi luar biasa. Bukan hanya berwawasan luas dan melek teknologi, guru juga mesti mampu memainkan peran inspiratif dengan menjadi partner belajar anak didiknya. Dalam konteks pembelajaran berbicara, guru perlu memberdayakan keterampilan berbicara secara efektif dan profesional (Baharman et al., 2021; Hernández-Prados et al., 2021) dengan mensiasati penguatan di dalam kelas (Burns, 2019; Goh & Burns, 2012). Apa yang diperlukan guru adalah mencari kombinasi berbagai hal yang diperlukan dalam keterampilan berbicara menjadi satu kesatuan yang diberikan di waktu yang sama (Burns, 2019). Hal ini berarti siswa perlu mengetahui topik pembicaraan, memiliki keterampilan inti berbicara, dan mengalami situasi

komunikasi sekaligus dalam satu waktu pembelajaran. Artikel ini menyajikan hasil kegiatan pengembangan kartu belajar dan efektifitas dalam meningkatkan kemampuan public speaking siswa.

METODE

Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* dalam kategori *educational action research*. Pendekatan PAR merupakan pendekatan yang bertujuan untuk pembelajaran dalam mengatasi masalah memenuhi kebutuhan praktis dan produksi ilmu pengetahuan. Kategori *educational action research* menjelaskan keterlibatan pendidikan dalam memecahkan masyarakat melalui pengembangan kurikulum dan bahan ajar. Kegiatan melibatkan siswa kelas XI IPS MAN 4 Jakarta berjumlah 34 orang dan guru pendamping. Alur kegiatan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.
Tahapan Kegiatan

1. Pemetaan awal dilakukan dengan mengobservasi dan wawancara kemampuan berbicara di depan umum. Wawancara menunjukkan bahwa kesulitan berbicara di depan umum dikarenakan kecemasan. Selain itu, proses pembelajaran berbicara dalam Pelajaran Bahasa Indonesia tidak menarik dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk banyak berbicara.
2. Mengumpulkan gagasan dengan melakukan interview ahli dalam bidang Bahasa dan psikologi/pelatihan. Para ahli menyebutkan diperlukan bahan ajar dan pendekatan yang menarik yang dapat melibatkan peserta didik. Dari hasil kajian literatur ditemukan salah satu pendekatan yang dapat dikembangkan adalah dengan mengembangkan permainan. Ini selaras dengan pendapat seorang trainer SDM yang juga ahli psikologi yang menyebutkan bahwa permainan dapat menjadi bagian dari bahan ajar yang tentu saja ini akan menarik.
3. Penelitian kemudian menerjemahkan aksi dengan merancang pelatihan berbasis gamifikasi dan mengembangkan permainan yang diberi nama "Yuk Sama-sama Terampil Bicara (YS-Tc)". Alat permainan terdiri dari dadu, hadiah dalam bentuk medali berwarna, dan 30 buah kartu perintah yang merupakan bahan ajar dan tugas praktik. Permainan ini dapat dilakukan secara individual maupun dalam kelompok.
4. Tindakan pelatihan adalah pemberian pelatihan dengan menggunakan permainan selama tiga jam penuh. Permainan diawali dengan penjelasan tentang permainan. Permainan bersifat kompetisi dimulai dari kelompok pemutar dadu. Dadu dikocok dan menunjukkan angka, sehingga kelompok yang berada dalam hitungan urutan mendapatkan tugas melaksanakan apa yang tertulis di kartu perintah. Terdapat 30 kartu perintah dan secara keseluruhan menarik minat siswa terlibat. Siswa bersemangat mencari jawaban dan mempraktikkan sesuai perintah pada kartu. Siswa/kelompok siswa yang mendapat tugas akan diberi nilai dalam bentuk

penghargaan dari medali berwarna yang diberi poin angka sesuai warna. Ada tiga warna sesuai tingkatan, yaitu kuning keemasan melambangkan siswa/kelompok siswa dinilai kelompok lain melaksanakan sangat bagus, putih biasa saja, dan hitam jelek dalam menampilkan tugas. Pada akhir permainan keseluruhan poin dikumpulkan dan pemenang diberi selebrasi kemenangan. Sebelum permainan berakhir, fasilitator mengajak siswa/kelompok siswa menggali makna permainan melalui permainan *ice breaking* yang diberikan fasilitator. Guru pendamping membantu dalam memfasilitasi proses.

5. Evaluasi dilakukan dengan mewawancara sejumlah siswa dan guru pendamping untuk memberikan testimoni proses dan hasil wawancara.
6. Kegiatan selesai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dimulai pukul 09.00 dan berakhir pada pukul 12.00 seiring dengan jam shalat di sekolah. Kegiatan di ikuti 34 orang siswa dan seorang guru sebagai fasilitator pendamping. Hasil wawancara terhadap 5 orang siswa memperlihatkan bahwa permainan yang dirancang dapat membantu peningkatan keterampilan berbicara dan mengatasi kecemasan dalam berbicara di depan umum. Berikut merupakan tabulasi hasil wawancara (testimoni) peserta terhadap kegiatan pelatihan.

Tabel 1.
Hasil Wawancara

No	Inisial Responden	Pengalaman
1	Ad	Gimnya menarik dan menyenangkan. Saya suka dan menimkatinya. Tadi saya ngomongnya jadi banyak.
2	Caris	Kok saya jadi bisa jadi kayak penyiar ya. Gak takut diledekin temen-temen. Apa karena ini dalam permainan ya. Tapi saya jadi merasa exited. Saya bisa ternyata,
3	Tia	Senang pokoknya. Bisa menikmati. Gak kayak seperti belajar. Pokoknya sesuatu lah Bu. Ngomong jadi enggak menakutkan.
4	Al	Waktunya pendek banget. Gak berasa kalau udah tiga jaman belajarnya. Seandainya belajar semua begini, saya jadi pintar deh,
5	Muh	Sebenarnya sih awalnya saya males ngikutnya, tapi kok enak ya. Semua menikmati belajar kek gini.
6	Y (Guru)	Pendekatan ini sepertinya efektif membuat siswa termotivasi dalam belajar dan terlibat, tetapi karena permainan jadinya waktunya diperlukan agak lebih daripada belajar biasa. Memang tadi materinya banyak, hamper untuk 5 pertemuan ya. Padat banget. Mungkin akan lebih baik dibuat per keterampilan dan ada onlinenya lagi. Jadi enggak menyita jam materi.

Berdasarkan wawancara pada table 1 didapatkan bahwa siswa secara umum menikmati pelatihan dan termotivasi dalam belajar. Mereka terlibat secara penuh dalam proses belajar dikarenakan prosesnya menarik. Peserta secara umum mengaku dapat mengatasi ketakutan berbicara di depan umum dan

dapat meningkatkan pemahaman mereka pada materi keterampilan berbicara. Secara umum peserta merasa dapat manfaat untuk mengembangkan kemampuan public speakingnya. Guru juga mengakui hal ini efektif. Namun menyarankan agar dibuat permainan pendek sesuai dengan jam Pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan kegiatan ini dikarenakan menarik, memotivasi, dan menghilangkan ketakutan serta dapat berpraktik tanpa rasa takut. Berikut merupakan gambar pada saat pelatihan.



Gambar 1.

Suasana dalam pelatihan saat permainan kelompok.

Hal ini selaras dengan pendapat terkait gamifikasi dalam pembelajaran bahasa bahwa siswa dapat lebih termotivasi, positif secara emosional, mandiri, terlibat aktif, memperkuat pengamalan, lebih nyata, dan tentu saja efektif (Backlund & Hendrix, 2013; Burlian et al., 2019; Gultom, 2021; Maloney, 2019; Osipov et al., 2015; Rahmani, 2020; Reitz et al., 2016). Temuan ini dijelaskan melalui hasil evaluasi pembelajaran menjelang sesi berakhir bahwa siswa merasa lebih rileks, senang, terlibat, dan manfaatnya lebih terasa karena mendapat contoh langsung dan dapat saling memberi masukan. Sifat kompetitif permainan membuat siswa merasa terpicu untuk menunjukkan kemampuan mereka. Pembelajaran menjadi lebih menarik interaktif. Pada titik ini implementasi dan evaluasi didaktik dari gamifikasi mendapat pengesahannya. Siswa merasa dapat lebih menyukai pendekatan ini dalam pembelajaran.

Hanya saja menurut siswa, waktu yang pendek terbatas jam pelajaran membuat permainan menjadi terasa terbatas dan siswa tidak dapat mengeksplorasi dan mencoba keterampilan berbicara lebih lama. Hal ini dirasakan penelitian sebagai keterbatasan dalam rancangan dan kesempatan. Permainan yang dirancang bukan hanya bermain peran, bahkan lebih dari itu memasukkan juga pendekatan problem based learning sesuai dengan kasus dimaksud. Saratnya muatan menjadi sulit tersampaikan jika hanya dalam satu sesi jam pelajaran. Namun demikian, temuan pada penelitian ini membuka peluang lebih lanjut dalam menggali dan mengembangkan permainan selanjutnya terkait dengan materi ajar. Prinsip pembelajaran student learning centered yang ada dalam gamifikasi menjadi lebih keunggulan tersendiri. Siswa memulai dari persepsi terkait keterampilan yang mereka miliki sebelum dan menutup permainan dengan persepsi yang lebih baik secara interaktif. Keterlibatan dalam permainan membuat siswa merasa lebih berani dan tidak malu untuk mengembangkan keterampilannya dan menggali kemampuannya dalam berbicara. Pemahaman tentang teknik dan kandungan pembicaraan digali dan mendapatkan umpan balik secara langsung melalui penilaian sesama dalam permainan. Selain pengalaman individual, interaksi dalam kelompok juga dirasakan siswa menjadi lebih hidup dalam suasana kompetisi pada permainan.

Rekomendasi guru yang menyatakan bahwa diperlukan permainan yang dirancang per kompetensi merupakan hal yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangannya. Hal ini dikarenakan berbicara bukan kemampuan instan. Kemampuan berbicara bukan merupakan warisan dari orang tua ataupun dibawa sejak lahir. Berbicara secara terampil hanya mungkin dapat diperoleh

melalui latihan. Seseorang tidak akan berbicara terampil jika tidak ada orang yang menyimak, begitu sebaliknya seseorang tidak akan menyimak jika tidak ada orang yang berbicara. Melalui berbicara orang dapat menyampaikan informasi melalui ujarannya kepada orang lain, sedangkan melalui menyimak orang menerima informasi dari orang lain. Berbicara merupakan seni menyimak dan memahami orang yang sedang menyimak pembicaraannya (audiens) Berbicara berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain (Susanti, 2019). Bahan ajar pun perlu diintegrasikan agar menjadi lebih lengkap. Bahan ajar yang terintegrasi, multi mod, lentur, dan menarik merupakan hal mutlak dalam pembelajaran di era ini (Chen et al., 2016; Daroedono et al., 2020; Pokhrel & Chhetri, 2021; Sintema, 2020). Keterkaitan antar unsur terpisah ini memberikan pengalaman baru yang lengkap, bermakna, dan tentu saja berguna yang pada akhirnya menghadirkan keterampilan baru (Rizhniak et al., 2021). Pengalaman dan pengetahuan peserta didik sebelumnya dengan koneksi menyeluruh dari proses pembelajaran dan kurikulum (Klein, 2005; Leonard, 2012; Richey et al., 2010; Richey & Klein, 2005).

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini memperlihatkan bahwa permainan yang dirancang dalam pembelajaran public speaking siswa efektif dalam mengatasi ketakutan dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Pembelajaran yang fleksibel dan menarik memberikan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan memudahkan dalam penguasaan keterampilan. Sayangnya waktu yang singkat menjadi kendala. Implikasinya adalah diperlukan moda tambahan bagi permainan agar pendekatan menjadi lebih efektif.

Oleh karenanya pelatihan selanjutnya memerlukan perancangan permainan terpilah dan focus dengan satu aspek keterampilan berbicara saja dan dikembangkan dalam ragam moda bahan ajar. Ini diperlukan agar guru dapat lebih efektif menggunakannya dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian seperti ini juga penting dikembangkan dengan melibatkan sekolah sebagai subjek pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriandhini, B., Nur, M., Nugraha, P., & Kristika, A. (2020). Pelatihan Dasar Public Speaking Untuk Mengembangkan Keterampilan Penyampaian Informasi dan Kepercayaan Diri Bagi Siswa Tunarungu. *Jurnal Loyalitas Sosial*, 2(2), 71–84.
- Backlund, P., & Hendrix, M. (2013). Educational Games-Are They Worth the Effort? a Literature Survey of the Effectiveness of Serious Games. *2013 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)*.
- Baharman, B., Sastromiharjo, A., Damaianti, V. S., & Mulyati, Y. (2021). Integrasi Pendekatan Heutagogi dalam Keterampilan Berbicara: Suatu Rancangan Desain Model. *Riksa Bahasa XV*, 95–102. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Bams, S. A., Setiawan, B., & Saddhono, K. (2018). PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA PADA DISKUSI SISWA SMANEGERI 4 SURAKARTA : KAJIAN DENGAN PRINSIP KERJA SAMA GRICE DAN RELEVANSINYA SEBAGAI BAHAN AJAR KETERAMPILAN BERBICARA. *BASASTRA Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(1), 281–301.
- Brown, H. D. (2001). *Principles _ of _ language _ learning AND TEACHING* (Fifth Edit). Pearson Education, Inc All.
- Burlian, T. D., Sharmila, P., Alavesa, P., & Arhippainen, L. (2019). *Revitalizing Viena Karelian dialect and culture with gamification*. 277–288.
- Burns, A. (2019). Concepts for Teaching Speaking in the English Language Classroom. *LEARN Journal*, 12(1), 1–11.
- Bygate, M. (1998). THEORETICAL PERSPECTIVES ON SPEAKING. *Annual Review of Applied Linguistics*, 18, 20–42.
- Cornbleet, S., & Carter, R. (2001). *The Language of Speech and Writing*. Routledge.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



- Goh, C. C. M., & Burns, A. (2012). *Teaching speaking: A holistic approach*. Cambridge University Press.
- Gouda, H. (2021). Futuristic approach for the sustainable evolution of Higher Education following the Covid-19 Pandemic. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 11(1), 23–29. <https://doi.org/10.9790/7388-1101052329>
- Gultom, H. E. P. (2021). *Era Industri 4.0 Kemampuan Bicara di Depan Publik Jadi Hal Penting*. <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2021/03/23/era-industri-40-kemampuan-bicara-di-depan-publik-jadi-hal-penting> Era
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. Person Longmann.
- Hartatik, S. F., Pusparini, I., & Rahmah, T. H. (2021). Tantangan Pembelajaran Public Speaking di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)*, 1–5. <http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/index%0ATantangan>
- Hernández-Prados, Á., Belmonte, L., & Manzanares-Ruiz, J. C. (2021). education sciences How to Run Your Own Online Business : A Gamification Experience in ESL. *Education Sciences*, 11, 697.
- Hs, W. (2008). MENDESAIN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA UNTUK TUJUAN AKADEMIS. *Jurnal Lingua Cultura*, 2(1), 37–45.
- Kayi, H. (2006). Teaching Speaking : Activities to Promote Speaking in a Second Language. *TESL Journal*, 12(1), 1–6.
- Leong, L., & Ahmadi, S. M. (2017). An Analysis of Factors Influencing Learners' English Speaking Skill. *International Journal of Research in English Education*, 34–41.
- Luoma, S. (2004). *Assessing Speaking*. Cambridge University Press.
- Maloney, S. (2019). *Gamification in English language teaching: more than child ' s play*. <https://hongkongtesol.com/blog/gamification-english-language-teaching-more-childs-play>
- Mandaria, R. N. (2020). Student Needs for Developing E-Book for Teaching Speaking Skills for Young Learners. *Proceedings of 4th INACELT*, 1(1), 21–22. <http://e-proceedings.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/inacelt>
- Masuram, J., & Sripada, P. N. (2020). DEVELOPING SPEAKING SKILLS THROUGH TASK-BASED MATERIALS. *Procedia Computer Science*, 172, 60–65. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.009>
- Osipov, I. V., Nikulchev, E., Volinsky, A. A., & Prasikova, A. Y. (2015). Study of Gamification Effectiveness in Online e- Learning Systems. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 6(2), 71–77.
- Rahmani, E. F. (2020). THE BENEFITS OF GAMIFICATION IN THE ENGLISH LEARNING CONTEXT. *(Indonesian Journal of English Education)*, 7(1), 32–47. <https://doi.org/10.15408/ijee.v7i1.17054>
- Red, W. I. B., & Prambadi, G. A. (2021). *Pentingnya Kemampuan Public Speaking di Era Modern*.
- Reitz, L., Sohny, A., & Lochmann, G. (2016). VR-Based Gamification of Communication Training and Oral Examination in a Second Language. *International Journal of Game-Based Learning*, 6(2), 2–5. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2016040104>
- Sanjaya, M. D., & Inawati, I. (2019). KETERAMPILAN BERBICARA. *Jurnal Bindo Sastra*, 3(2), 104–118.
- Segura Alonso, R. (2012). *The importance of teaching listening and speaking skills*. MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZAS DE IDIOMAS.
- Torky, S. A. E. F. (2006). *The Effectiveness of a Task- Based Instruction program in Developing the English Language Speaking Skills of Secondary Stage Students*. Women's College Ain Shams University.
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). DAYA TARIK PEMBELAJARAN DI ERA 21 DENGAN BLENDED LEARNING. *JKTP*, 1(1), 13–18.