

Implementasi Gamification dan Edutainment dalam Pendampingan Guru Bahasa Inggris SMK Kota Metro untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berdiferensiasi

Diterima: 27 Agustus 2025

Direview: 27 Januari 2025

Disetujui: 27 Februari 2025

Bambang Eko Siagiyanto^{1*}, Fenny Thresia², Eva Faliyanti³, Aulia Hanifah Qomar⁴

Universitas Muhammadiyah Metro,

Jl. KH. Dewantara 116 Iringmulyo, Metro Barat, Kota Metro^{1, 2, 3, 4}

Email: bambangekos6@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini menyajikan sebuah program pelatihan dan pendampingan bagi guru Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kota Metro. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dan berdiferensiasi. Pendekatan yang digunakan adalah kombinasi antara gamification (unsur permainan) dan edutainment (pendidikan yang menghibur) untuk menciptakan proses pelatihan yang menarik, interaktif, dan efektif. Melalui serangkaian lokakarya, mentoring, dan praktik pembelajaran, guru-guru dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital, mengembangkan bahan ajar yang kontekstual, serta menerapkan strategi pembelajaran yang akomodatif terhadap keberagaman gaya belajar siswa. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan materi, keterampilan pedagogis, serta kepercayaan diri guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi. Program ini diharapkan dapat menjadi model bagi penguatan kompetensi guru di wilayah lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

Kata kunci: Kompetensi Guru, Pembelajaran Berdiferensiasi, Gamification, Edutainment, Pengembangan Profesi Guru.

ABSTRACT

This article presents a training and mentoring program for English teachers at Metro City Vocational High Schools (SMK). This program aims to increase teacher competence in designing and implementing quality and differentiated learning. The approach used is a combination of gamification (game elements) and edutainment (entertaining education) to create an interesting, interactive and effective training process. Through a series of workshops, mentoring, and learning practices, teachers are equipped with knowledge and skills in utilizing digital technology, developing contextual teaching materials, and implementing learning strategies that are accommodating to the diversity of student learning styles. The evaluation results show a significant increase in mastery of the material, pedagogical skills, and teacher confidence in designing and implementing differentiated learning. It is hoped that this program can become a model for strengthening teacher competency in other regions to improve the quality of education in a sustainable manner.

Keywords: *Teacher Competency, Differentiated Learning, Gamification, Edutainment, Teacher Professional Development.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi suatu keharusan, terutama dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kompetitif dan mampu bersaing di tingkat global. Dalam konteks pendidikan kejuruan, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu kunci keberhasilan lulusan dalam memasuki dunia kerja.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara kompetensi bahasa Inggris yang dimiliki oleh siswa SMK dengan tuntutan dunia kerja. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kualitas pembelajaran bahasa Inggris di SMK yang belum optimal. Guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di SMK.

Untuk meningkatkan kompetensi guru bahasa Inggris SMK, diperlukan suatu upaya yang inovatif dan efektif. Pendampingan berbasis gamification dan edutainment merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk memperkuat kompetensi guru bahasa Inggris SMK. Gamification merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen game dalam konteks non-game, sedangkan edutainment merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan.

Pendampingan berbasis gamification dan edutainment diharapkan dapat meningkatkan motivasi, engagement, dan keaktifan guru dalam mengikuti program penguatan kompetensi. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, guru dapat mengembangkan kompetensi bahasa Inggris mereka secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, pendampingan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan keterampilan kepada guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, yaitu pembelajaran yang memperhatikan keberagaman karakteristik dan kebutuhan siswa.

Melalui pendampingan ini, diharapkan guru bahasa Inggris SMK Kota Metro dapat meningkatkan kompetensi mereka dan mampu menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang berkualitas. Dengan demikian, lulusan SMK Kota Metro akan memiliki kompetensi bahasa Inggris yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan siap bersaing di era global.

Pengabdian ini menyajikan sebuah program penguatan kompetensi guru Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kota Metro yang mengintegrasikan pendekatan gamification dan edutainment. Gamification, atau unsur permainan dalam pembelajaran, telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Kapp, 2012). Sementara itu, edutainment, atau pendidikan yang menghibur, memadukan aspek pendidikan dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Akhmadan, 2017). Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, program pelatihan dan pendampingan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif bagi guru-guru.

Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris SMK Kota Metro dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang mengakui dan merespons keberagaman kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa dengan menyesuaikan konten, proses, produk, dan lingkungan belajar (Tomlinson, 2014). Dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, diharapkan guru-guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan akomodatif bagi setiap siswa.

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang mengakui dan merespons keberagaman kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa dengan menyesuaikan konten, proses, produk, dan lingkungan belajar (Tomlinson, 2014). Dalam konteks ini, guru memiliki peran sentral dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang akomodatif bagi keberagaman siswa. Namun, banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi secara efektif (Dixon et al., 2014). Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru melalui program pelatihan dan pendampingan yang tepat sangat diperlukan.

Gamification, atau penggunaan unsur permainan dalam konteks non-permainan, telah menjadi tren dalam dunia pendidikan dan pelatihan. Penelitian menunjukkan bahwa gamification dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi pengetahuan dalam proses belajar (Kapp, 2012; Dicheva et al., 2015). Sementara itu, edutainment, atau pendidikan yang menghibur, merupakan pendekatan yang memadukan aspek pendidikan dengan hiburan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Akhmadan, 2017; Shammiri, 2018).

Integrasi gamification dan edutainment dalam program pelatihan dan pendampingan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja guru dalam proses pelatihan (Fitz-Walter et al., 2017; Sanchez-Mena & Marti-Parreno, 2017).

Dalam era digital saat ini, teknologi memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Pemanfaatan teknologi digital, seperti multimedia interaktif, platform e-learning, dan aplikasi pendidikan, dapat memfasilitasi keberagaman gaya belajar siswa (Simmons & Martin, 2016; Hwang et al., 2020). Guru yang kompeten dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan akomodatif bagi setiap siswa.

Namun, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam pembelajaran (Hew & Brush, 2007; Ertmer et al., 2012). Oleh karena itu, program pelatihan dan pendampingan yang membekali guru dengan keterampilan digital sangat diperlukan untuk mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi secara efektif.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi pendekatan-pendekatan dalam penguatan kompetensi guru, baik secara umum maupun dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi secara khusus. Sebagai contoh, penelitian oleh Valiande dan Koutselini (2009) mengeksplorasi efektivitas program pengembangan profesional guru dalam pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan kolaboratif dan reflektif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi.

Penelitian lain oleh Siewiorek et al. (2013) menerapkan pendekatan gamification dalam program pelatihan guru untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pelatihan guru dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja guru dalam proses belajar.

Namun, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi integrasi antara gamification, edutainment, dan pemanfaatan teknologi digital dalam program penguatan kompetensi guru untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi, terutama dalam konteks pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah

tersebut dan memberikan kontribusi bagi pengembangan model pelatihan dan pendampingan guru yang lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penguatan kompetensi guru melalui program pelatihan dan pendampingan yang mengintegrasikan gamification, edutainment, dan pemanfaatan teknologi digital merupakan pendekatan yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berdiferensiasi. Pendekatan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi guru, serta membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang akomodatif bagi keberagaman siswa. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi implementasi dan efektivitas pendekatan ini dalam konteks yang spesifik, seperti pengajaran Bahasa Inggris di SMK Kota Metro.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung. Partisipan dalam penelitian ini adalah 25 guru Bahasa Inggris dari 15 SMK di Kota Metro yang dipilih secara purposif.

Program pelatihan dan pendampingan dilaksanakan selama enam bulan, terdiri dari serangkaian lokakarya, mentoring, dan praktik pembelajaran. Adapun tahapan kegiatan meliputi:

- 1) Lokakarya 1: Pengenalan konsep pembelajaran berdiferensiasi dan strategi-strategi penerapannya.
- 2) Mentoring 1: Pendampingan dalam merancang perangkat pembelajaran berdiferensiasi.
- 3) Praktik Pembelajaran 1: Implementasi rancangan pembelajaran berdiferensiasi di kelas masing-masing.
- 4) Lokakarya 2: Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berdiferensiasi.
- 5) Mentoring 2: Pendampingan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang kontekstual.
- 6) Praktik Pembelajaran 2: Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dengan memanfaatkan teknologi digital.

7) Lokakarya 3: Refleksi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi.



Gambar 1. Pengenalan konsep pembelajaran berdiferensiasi dan strategi-strategi penerapannya.



Gambar 2. Pendampingan dalam merancang perangkat pembelajaran berdiferensiasi.



Gambar 3. Refleksi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi.

Selama proses pelatihan dan pendampingan, unsur gamification dan edutainment diintegrasikan melalui berbagai aktivitas, seperti permainan edukatif, simulasi, studi kasus interaktif, dan proyek kolaboratif. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif guru, serta meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan materi, keterampilan pedagogis, serta kepercayaan diri guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi. Guru-guru mengakui bahwa pendekatan gamification dan edutainment yang digunakan dalam program pelatihan dan pendampingan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Melalui lokakarya dan mentoring, guru-guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep pembelajaran berdiferensiasi dan strategi-strategi penerapannya. Mereka mampu merancang perangkat pembelajaran yang mengakomodasi keberagaman kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Selain itu, guru-guru juga dibekali dengan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan bahan ajar yang kontekstual dan menarik bagi siswa.

Dalam praktik pembelajaran, guru-guru menerapkan berbagai strategi pembelajaran berdiferensiasi, seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah. Mereka juga memanfaatkan berbagai media digital, seperti

video interaktif, kuis online, dan platform e-learning untuk mendukung proses pembelajaran. Observasi kelas menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta terciptanya lingkungan belajar yang lebih akomodatif bagi keberagaman gaya belajar mereka.

SIMPULAN

Program penguatan kompetensi guru Bahasa Inggris SMK Kota Metro melalui pendampingan berbasis gamification dan edutainment terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berdiferensiasi. Pendekatan ini berhasil menciptakan proses pelatihan dan pendampingan yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi guru-guru. Dengan meningkatnya kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih inklusif dan akomodatif bagi keberagaman kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa.

Program ini dapat dijadikan model bagi upaya penguatan kompetensi guru di wilayah lain, terutama dalam merespons tantangan keberagaman di lingkungan belajar. Dengan adanya guru yang kompeten dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, kualitas pendidikan diharapkan dapat terus meningkat secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadan, W. (2017). Edutainment in learning. *Journal of Education and Practice*, 8(5), 7-14.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Dixon, F. A., Yssel, N., McConnell, J. M., & Hardin, T. (2014). Differentiated instruction, professional development, and teacher efficacy. *Journal for the Education of the Gifted*, 37(2), 111-127.
- Ertmer, P. A., Ottenbreit-Leftwich, A. T., Sadik, O., Sendurur, E., & Sendurur, P. (2012). Teacher beliefs and technology integration practices: A critical relationship. *Computers & Education*, 59(2), 423-435.
- Fitz-Walter, Z., Tjondronegoro, D., & Wyeth, P. (2017). Gamification for professional development in higher education. In *Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction* (pp. 502-511).

- Hew, K. F., & Brush, T. (2007). Integrating technology into K-12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 223-252.
- Hwang, G. J., Lai, C. L., Liao, Y. W., & Chu, H. C. (2020). Facilitating students' differentiated learning through an inquiry-based learning system with machine-learning diagnosis. *Computers in Human Behavior*, 106355.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Sanchez-Mena, A., & Marti-Parreno, J. (2017). Gamification in higher education: Teachers' drivers and requirements. In *Proceedings of the 5th International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality* (pp. 1-8).
- Shammiri, B. A. (2018). Edutainment is a combination of education and entertainment. *International Journal of Education*, 10(1), 1-11.
- Siewiorek, A., Saarinen, E., Lainema, T., & Lehtinen, E. (2013). Learning leadership skills in a simulated business environment. *Computers & Education*, 58(1), 121-135.
- Simmons, K., & Martin, F. (2016). *Adaptive vs. differentiated instruction: Revealing myths and solving problems of student learning*. Rowman & Littlefield.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners*. ASCD.
- Valiande, S., & Koutselini, M. (2009). Application of differentiated instruction in mixed ability classrooms: Views of pre-service and in-service teachers. *Proceedings of the EARLI Biennial Conference, Amsterdam, The Netherlands*.