

STAD DAN GAMIFIKASI: MEMBANGUN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS ANAK DI WILAYAH PESISIR PANTAI AMAL TARAKAN

**Ramli, Woro Kusmaryani, Jhoni Eppendi,
Firma Zona Tanjung, Fitriawati, Winarno, Arifin**

Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Borneo Tarakan, Indonesia
ramli26@borneo.ac.id

Abstract

The English Education lecturer team from the Faculty of Teacher Training and Education, University of Borneo Tarakan, North Kalimantan, took the initiative to conduct community service activities in the coastal area of Tarakan city, targeting students from primary and secondary education levels. The service activities focused on teaching English using the STAD method and gamification as a supporting strategy. The material provided emphasizes English vocabulary mastery and speaking skills. The methods used in this activity were cooperative learning, gamification strategy, and evaluative approach. The activity results showed a high level of participation and participants' enthusiasm, mainly in mastering vocabulary of daily activities, animals, fruits, vegetables, and simple presentation. In addition, this activity also has implications for the participants' motivation to learn English.

Keywords: HOTS, AKM, Training.

Abstrak

Tim dosen Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan, Kalimantan Utara, berinisiatif melakukan kegiatan pengabdian di wilayah pesisir kota Tarakan, dengan target para pelajar dari jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kegiatan pengabdian difokuskan pada pengajaran bahasa Inggris menggunakan metode STAD dan gamifikasi sebagai strategi pendukungnya. Materi yang diberikan ditekankan pada penguasaan kosakata bahasa Inggris dan keterampilan berbicara. Metode kegiatan ini adalah pembelajaran kooperatif, strategi gamifikasi, dan pendekatan evaluatif. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme peserta yang tinggi, terutama dalam aspek penguasaan kosakata aktivitas harian, hewan, buah, sayuran, dan presentasi sederhana. Selain itu, kegiatan ini turut berimplikasi pada motivasi para peserta untuk mempelajari bahasa Inggris.

Keywords: Bahasa Inggris, Kosakata, Keterampilan Berbicara, Motivasi.

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Dharma pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada peningkatan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris. Tentunya, kita menyadari bahwa penguasaan bahasa dan kemampuan berkomunikasi telah

menjadi prioritas, khususnya bagi generasi Z di era globalisasi. Generasi Z yang *notabene* merupakan pelajar memiliki karakteristik dan sikap khusus yang memerlukan metodologi pengajaran bahasa Inggris yang efektif guna memenuhi kebutuhan belajar mereka (Chen, 2023). Selain itu, pengaruh revolusi yang menekankan

penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bahasa Inggris turut berdampak pada persepsi generasi Z terhadap bahasa (Fital dkk., 2022). Bahasa Inggris dianggap penting bagi generasi Z karena status internasional dan perannya di berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, dan teknologi (Kapranov, 2022; Gvenetadze, 2022). Karenanya, permintaan akan bahasa Inggris semakin ditekankan oleh status wajibnya dalam sistem pendidikan yang mencerminkan urgensi kemahiran berbahasa (Sun dkk., 2022) bagi pelajar dan hal ini mengejawantah pula dalam kurikulum yang memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris dimulai dari jenjang pendidikan dasar. Singkatnya, penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari dan besarnya peluang keikutsertaan pelajar pada program pertukaran internasional menjadi faktor dasar kebutuhan generasi Z akan penguasaan bahasa Inggris (Zhang & Wang, 2017) sebab penguasaan bahasa merupakan bagian yang beririsan dengan perkembangan dunia dalam konteks komunikasi internasional dan peningkatan kualitas diri dan profesionalisme kerja bagi generasi muda (Ramli, dkk., 2021).

Terhitung selama kurun waktu dua dekade terakhir, generasi Z lebih menyukai proses pembelajaran berbantuan teknologi dan mengintegrasikan unsur menyenangkan selama proses pembelajaran sehingga pergeseran utilisasi metode pembelajaran tersebut turut menciptakan aktivitas yang interaktif dan menarik (Muhamad & Rahmat, 2020). Mengacu pada penjelasan sebelumnya terkait kebutuhan generasi Z akan pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dan bermakna, pengabdian ini menerapkan metode STAD (*Student Team Achievement Division*) dan strategi gamifikasi yang

diyakini efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran bahasa Inggris. STAD dan strategi gamifikasi dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dan memfasilitasi pengembangan kompetensi bahasa yang komprehensif melalui penugasan/aktivitas interaktif dan pelibatan partisipasi siswa dalam mempelajari tata bahasa, kosakata, pengucapan, dan komponen bahasa lainnya ((Ilyas, 2017; Kurniasari dkk., 2022; Gil-Aciron, 2022), membentuk sikap yang positif terhadap pembelajaran, lingkungan belajar bahasa yang lebih menarik dan autentik, dan meningkatkan motivasi dan kinerja siswa di kelas (Zhang dkk., 2022; Zhang & Hasim, 2023). Selain itu, gamifikasi dapat meningkatkan semangat, keterlibatan (kooperatif), dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa, baik individu maupun kelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berkesan dan bermakna (Suharno dkk., 2023; Hassan dkk., 2023).

Berkenaan dengan program pengabdian yang direncanakan, tim berfokus untuk melaksanakan kegiatannya di Tarakan. Kota Tarakan merupakan kota sekaligus pulau yang berada di Kalimantan Utara dan dikelilingi oleh pesisir yang dimanfaatkan untuk budidaya rumput laut. Potensi ekonomi tersebut berefek pada banyaknya pendatang dari luar kota Tarakan untuk mencari peluang kerja. Tentunya, dengan kondisi tersebut, para pencari kerja yang membawa serta keluarga mengalami banyak problem. Salah satu problem yang potensial adalah tidak fokusnya anak-anak dari para pendatang dalam kegiatan pembelajaran karena kesibukan mereka membantu orang tua, khususnya dalam mengumpulkan, menjemur, dan merakit jaring kantong

budidaya rumput laut. Guna mengatasi problem pendidikan tersebut, pemberian kesempatan belajar dan motivasi sangat dibutuhkan. dari orang tua bagi anak untuk menggali potensi dan bakat termasuk kemampuan berkomunikasi baik bahasa nasional maupun Bahasa Inggris perlu diprioritaskan. Motivasi adalah salah satu faktor kesuksesan akademik yang terbentuk dari faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi fungsi dan prestasi siswa (Boiché et al., 2008). Selain itu, menjaga motivasi menentukan kesediaan individu untuk menerapkan pola latihan/belajar yang intensif (Otto, dkk., 2021). Di samping itu, motivasi yang stabil juga berkorelasi positif dalam tugas atau aktivitas yang menarik dan menantang (Gagne & Deci, 2005). Dengan membangun motivasi belajar anak diharapkan dapat membangun kemandirian belajar. Selain itu, guru yang mengajar diekspektasi pula dapat menjaga semangat belajar anak dengan menghadirkan variasi aktivitas pembelajaran, utilisasi media interaktif, materi esensi, berpusat pada peserta didik, dan strategi efektif seperti gamifikasi. Berdasarkan pemaparan di atas, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Borneo Tarakan bermaksud untuk melaksanakan Program Kemitraan bagi Masyarakat (PKM). Kehadiran Program Studi ini diharapkan dapat berdampak pada lingkungan sekitar, khususnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Fokus pengabdian ini adalah penerapan gamifikasi untuk membangun motivasi belajar bahasa Inggris anak di wilayah pesisir Pantai Amal, Tarakan, Kalimantan Utara. Kemudian, pengabdian ini bertujuan menumbuhkembangkan semangat belajar anak dan membangun kesadaran berbahasa Inggris di kalangan generasi

Z berlandaskan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran mereka, adaptasi dengan kemajuan teknologi, kesempatan akan peluang kerja di masa mendatang, dan keterlibatan dalam interaksi sosial.

2. Permasalahan

Permasalahan mitra adalah (1) peserta didik mengalami penurunan motivasi dalam pembelajaran, (2) peserta didik kesulitan memahami pembelajaran yang berdampak pada penurunan minat belajar.

METODE PELAKSANAAN

Desain Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dan permainan (*game*) guna menstimulasi kemampuan bahasa Inggris peserta didik. Pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bahasa Inggris merupakan suatu pendekatan pengajaran yang menekankan pada kolaborasi, komunikasi, dan saling mendukung antarpeserta didik agar tujuan belajar tercapai. Metode ini mendorong peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil atau berpasangan, menumbuhkan keterlibatan aktif, interaksi teman sebaya, dan tanggung jawab bersama terhadap hasil pembelajaran. Selanjutnya, pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan dapat pula menjadi cara yang menarik dan efektif bagi peserta didik untuk memperoleh kosakata baru, meningkatkan keterampilan tata bahasa, dan meningkatkan kemahiran secara keseluruhan. Karenanya, mengintegrasikan permainan ke dalam pembelajaran bahasa tidak hanya menjadikan prosesnya lebih

menyenangkan, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan berbagai keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas.

Peserta Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah anak-anak yang tinggal di pesisir pantai Amal dengan jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Karakteristik peserta yang bergabung mempunyai latar belakang yang beragam, diantaranya terdapat anak-anak yang tidak aktif mengikuti pembelajaran di sekolah karena membantu orang tua, beberapa anak mengikuti paket C karena baru berdomisili di Tarakan, dan yang lainnya memiliki minat belajar yang menurun dan belum termotivasi untuk mendalami keterampilan berbahasa Inggris.

Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang diberikan adalah materi yang berkaitan dengan kosakata bahasa Inggris dan pengucapannya, aktivitas keseharian, permainan dan menyanyi dengan menggunakan bahasa Inggris.

Tahapan Kegiatan

Ada 4 tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan evaluasi, dan tahapan refleksi. Pada tahapan perencanaan, tim pelaksana melakukan koordinasi awal dengan pihak terkait, merancang kegiatan pembelajaran, menyiapkan materi, menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan. Pada tahapan pelaksanaan, tim pelaksana

mengumpulkan peserta di tempat yang sudah disepakati, membagi materi dalam beberapa aktivitas dengan narasumber yang sesuai dengan topik materi bahasan. Pada tahapan evaluasi, tim pelaksana menilai kemampuan bahasa Inggris para peserta. Pada tahapan refleksi, tim pelaksana akan melakukan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, melihat potensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut dan merefleksi kelemahan atau kekurangan selama pelaksanaan kegiatan untuk perbaikan kegiatan pengabdian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Perencanaan

Perencanaan yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris dimulai dengan menetapkan tujuan dan sasaran yang jelas. Tanpa peta jalan, peserta didik mungkin berjalan tanpa tujuan, sehingga sulit mengukur kemajuan dan tetap termotivasi. Karenanya, menetapkan tujuan yang spesifik dan dapat dicapai membantu peserta didik memfokuskan upaya mereka, utamanya dalam memonitor progres keterampilan berbicara, menulis, mendengarkan, atau membaca menuju kesuksesan.

Perencanaan berimplikasi pada terstrukturunya jalur pembelajaran dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Adapun jalur pembelajaran ini mencakup pemilihan materi pembelajaran yang sesuai, penjadwalan sesi belajar, dan identifikasi strategi untuk mengatasi tantangan dalam aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, pendekatan terstruktur perlu diimplementasikan guna memastikan setiap peserta didik menguasai komponen-komponen penting bahasa secara sistematis, membangun landasan

kuat untuk kemahiran berbahasa, dan memungkinkan mereka dalam mengalokasikan waktu belajar secara efisien serta menyeimbangkan berbagai keterampilan bahasa dan bidang fokus.

Perencanaan yang efektif memungkinkan peserta didik mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia, seperti buku teks, kursus bahasa daring, program pertukaran bahasa dan aplikasi pembelajaran bahasa. Namun, tanpa rencana, peserta didik akan kesulitan dalam menentukan sumber daya mana yang paling sesuai dengan kebutuhan atau bagaimana mengintegrasikannya ke dalam rutinitas pembelajaran mereka. Sementara, dengan perencanaan yang saksama, peserta didik dapat mengidentifikasi dan memanfaatkan sumber daya yang melengkapi gaya belajar, minat, dan tingkat kemahiran mereka, sehingga memaksimalkan capaian hasil belajar mereka.

Selanjutnya, disamping memberikan struktur, perencanaan juga memungkinkan adaptasi dan fleksibilitas dalam pembelajaran bahasa. Proses dinamis mempelajari bahasa tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk preferensi individu, kecepatan belajar, dan komitmen eksternal. Tentunya, dengan perencanaan yang efektif, seluruh faktor terkait akan mudah terakomodasi dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang ada. Adapun penyesuaian yang dimaksud mencakup modifikasi tujuan belajar, penentuan ulang strategi pembelajaran, atau mengimplementasikan pendekatan baru sehingga peserta didik dapat menyesuaikan rencana belajar mereka selaras dengan kebutuhan dan kemampuan belajar mereka yang terus berkembang.

Tidak hanya berdampak pada dinamika proses pembelajaran, perencanaan turut memainkan peranan penting dalam menjaga motivasi dan akuntabilitas peserta didik. Dengan menetapkan tujuan nyata dan monitoring kemajuan secara berkala, peserta didik dapat merasakan pencapaian yang mendorong kontinuitas belajar mereka. Bahkan, perencanaan menjadikan para peserta didik lebih bertanggung jawab atas proses pembelajaran yang dilalui. Tambahan pula, berbagi rencana dan kemajuan mereka dengan teman sebaya, guru, atau mitra bahasa dapat memberikan akuntabilitas dan dukungan eksternal sehingga semakin meningkatkan motivasi dan komitmen.

Berkenaan dengan uraian sebelumnya, perencanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah perencanaan yang terkait dengan pemilihan tempat pelaksanaan, waktu pelaksanaan, peserta kegiatan pengabdian, materi belajar, model dan pendekatan pembelajaran yang digunakan, evaluasi dan refleksi. Tempat pelaksanaan direncanakan di salah satu kediaman warga yang berkenan digunakan tempatnya untuk kegiatan pengabdian, yakni di daerah perkampungan pesisir pantai Amal di Jalan Binalatung, Tarakan, Kalimantan Utara. Waktu pelaksanaan di tanggal 11 November 2023 dari jam 08.00 sampai dengan jam 12.00 WITA. Peserta kegiatan adalah peserta didik jenjang SD, SMP, dan SMA yang tinggal di daerah perkampungan pesisir pantai Amal. Materi yang diberikan adalah materi penguasaan kosakata, mendeskripsikan hewan, mendeskripsikan sayuran, berbicara tentang aktivitas sehari-hari dan permainan serta menyanyi dengan bahasa Inggris. Model pembelajaran yang digunakan adalah model

pembelajaran kooperatif, dengan pendekatan *Student Team Achievement Division* (STAD) dan gamifikasi. Evaluasi dilakukan dengan menilai proses pembelajaran dan hasil pembelajaran terkait dengan materi yang dipelajari. Kemudian, refleksi dilakukan untuk mencermati kelebihan dan kekurangan pelaksanaan kegiatan pengabdian dari awal sampai akhir.

Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 11 November 2023 mulai jam 08.00 sampai 12.00 WITA, dengan pembukaan dan penyampaian rangkaian aktivitas kegiatan, tujuan kegiatan, dan hasil yang diharapkan dari setiap peserta setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Inggris ini. Selanjutnya, tim membagi kelompok belajar agar semua peserta dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *cooperative learning* pendekatan *Student Team Achievement Division* (STAD). Pembelajaran kooperatif ini telah mendapatkan rekognisi sebagai pendekatan pedagogi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, kolaborasi, dan prestasi akademik. Bahkan, diantara berbagai metode pembelajaran kooperatif, *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) termasuk model pembelajaran yang menonjol, terstruktur, dan banyak diteliti.



Gambar 1. Peserta berkelompok mengerjakan materi kosakata

STAD berakar pada prinsip pembelajaran kooperatif, menekankan saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi tatap muka, pengembangan keterampilan sosial, dan pemrosesan kelompok. Inti dari pendekatan STAD adalah pembentukan tim peserta dengan kemampuan yang heterogen, memastikan setiap anggota berkontribusi terhadap keberhasilan tim. Dalam tim ini, peserta berkolaborasi dalam tugas akademik, saling mendukung dan belajar satu sama lain sambil secara kolektif berupaya mencapai tujuan bersama.

Implementasi STAD melibatkan beberapa langkah utama:

1. Pembentukan Tim: Narasumber secara strategis membentuk tim heterogen, dengan mempertimbangkan kemampuan, latar belakang, dan kepribadian peserta untuk mendorong keragaman dan kolaborasi dalam setiap kelompok.
2. Penetapan Tujuan: Tujuan pembelajaran dan kriteria kinerja yang jelas ditetapkan untuk memandu upaya peserta dan memberikan tolok ukur keberhasilan.
3. Pengajaran: Narasumber menyampaikan konten melalui berbagai metode pengajaran, termasuk pengajaran langsung, kegiatan pembelajaran kooperatif, dan pengalaman langsung, yang memenuhi berbagai gaya dan preferensi belajar.
4. Kerja Tim: Peserta bekerja secara kolaboratif dalam tim mereka, terlibat dalam

Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah muncul sebagai pendekatan dinamis dan inovatif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Gamifikasi memanfaatkan kekuatan motivasi permainan untuk melibatkan peserta, mendorong partisipasi aktif, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, gamifikasi menawarkan peluang menarik untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, mendalam, dan menyenangkan.

Gamifikasi melibatkan penerapan prinsip, mekanisme, dan elemen desain *game* pada konteks *non-game*, seperti pendidikan, guna memotivasi dan meningkatkan keterlibatan peserta dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, gamifikasi mengubah aktivitas pembelajaran tradisional menjadi permainan atau tantangan interaktif dimana peserta memperoleh imbalan, maju melalui level tertentu, bersaing atau berkolaborasi dengan teman sebaya untuk mencapai tujuan. Dengan menggabungkan elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, penyampaian cerita, dan mekanisme umpan balik, gamifikasi menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendalam yang merangsang rasa ingin tahu, kreativitas, dan motivasi intrinsik.

Pada akhir kegiatan, peserta diinstruksikan untuk menyanyi, mengikuti gerakan sesuai bait nyanyian dengan gerakan yang berbeda dan mengingat setiap gerakan tersebut. Selanjutnya, setiap kelompok mengirimkan perwakilannya untuk diadu dari segi kemampuan mengingat instruksi dan gerakan. Semua perwakilan kelompok antusias untuk

menirukan gerakan lagunya. Lagu yang dinyanyikan adalah lagu bahasa Inggris anak-anak yang ditujukan untuk melancarkan pengucapan bahasa Inggris, memahami makna lagunya, dan memudahkan peserta dalam mengingat kosakata bahasa Inggris. Selama kegiatan berlangsung, semua peserta merasa senang dan puas dengan *game* yang diberikan oleh tim pelaksana kegiatan.



Gambar 4. Kompetisi peserta mengikuti gerak lagu

Selanjutnya, kegiatan pamungkas pada pengabdian ini adalah mengajak seluruh peserta untuk membuat rangkuman mengenai apa yang telah dipelajari, menyampaikan kelebihan dan kekurangan mereka selama proses belajar bahasa Inggris, menyampaikan upaya yang dapat dilakukan untuk terus mengasah kemampuan bahasa Inggris secara konsisten, serta memberikan penguatan dan motivasi agar semua peserta bersemangat dan semakin berminat belajar bahasa Inggris.

Tahapan Evaluasi

Evaluasi memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, diantaranya memberikan wawasan tentang kemajuan peserta, menginformasikan keputusan pembelajaran, dan mendorong perbaikan berkelanjutan. Bahkan, praktik evaluasi yang efektif sangat penting untuk memastikan bahwa

peserta mengembangkan keterampilan dan kompetensi bahasa yang diperlukan. Adapun salah satu bentuk evaluasi adalah penilaian. Dengan melakukan penilaian, guru dapat mengukur tingkat kemahiran peserta didik, melacak perkembangan mereka dari waktu ke waktu, dan mengidentifikasi bidang kekuatan dan kelemahan, memotivasi peserta dengan mengakui pencapaian mereka, menetapkan tujuan perbaikan yang jelas, dan menumbuhkan rasa pencapaian dan kemajuan, memberikan kesempatan umpan balik konstruktif dan dialog antara pendidik dan peserta, mendorong refleksi, penilaian diri, dan pembelajaran kolaboratif.

Pada kegiatan pengabdian ini, evaluasi dilakukan dalam bentuk evaluasi proses dan evaluasi hasil belajar. Dalam evaluasi proses, anggota tim pelaksana dibagi untuk menilai proses belajar yang berlangsung dalam kelompok belajar, mengamati kemampuan peserta dalam penguasaan kosakata, memonitor pengerjaan latihan oleh anggota kelompok dan mendengarkan presentasi hasil diskusi setiap peserta. Kemudian, evaluasi hasil belajar dilakukan dengan menguji kemampuan seluruh peserta kegiatan terkait dengan materi yang telah dipelajari langsung secara lisan. Dari hasil evaluasi proses dan evaluasi hasil belajar, seluruh peserta menunjukkan progres, baik dari segi percaya diri dan motivasi belajar.

Tahapan Refleksi

Refleksi memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, memungkinkan peserta memperdalam pemahaman mereka, meningkatkan keterampilan bahasa mereka, dan menumbuhkan kesadaran metakognitif. Refleksi melibatkan pertimbangan mendalam atas

pengalaman, pemikiran, dan tindakan seseorang untuk memperoleh wawasan, membuat koneksi, dan mengidentifikasi area untuk pertumbuhan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, refleksi mencakup berbagai aspek, antara lain penguasaan bahasa, keterampilan komunikasi, kesadaran budaya, dan strategi pembelajaran. Melalui refleksi, peserta terlibat dalam proses metakognitif, seperti penilaian diri, penetapan tujuan, pemecahan masalah, dan pemantauan kemajuan mereka, mendorong pembelajaran lebih dalam dan pengembangan keterampilan.

Dengan merefleksikan pengalaman belajar bahasa mereka, peserta dapat mengidentifikasi strategi, pola bahasa, dan penggunaan kosakata yang efektif, yang mengarah pada peningkatan penguasaan dan kefasihan bahasa. Refleksi memungkinkan peserta menganalisis kekuatan dan kelemahan komunikasi mereka, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan menyesuaikan penggunaan bahasa mereka dengan konteks dan audiens yang berbeda, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi mereka secara keseluruhan. Melalui refleksi, peserta mengembangkan kesadaran budaya, empati, dan kepekaan terhadap keragaman norma bahasa dan budaya, membina komunikasi lintas budaya dan kompetensi antarbudaya yang efektif. Refleksi memupuk keterampilan metakognitif, seperti kesadaran diri, pengaturan diri, dan evaluasi diri, memberdayakan peserta untuk memantau kemajuan belajar mereka, menetapkan tujuan yang bermakna, dan membuat keputusan yang tepat tentang perjalanan belajar bahasa mereka. Praktik reflektif mendorong pemikiran kritis, penyelidikan, dan keterampilan pemecahan masalah, saat pelajar menganalisis tantangan bahasa, mengevaluasi berbagai strategi, dan

mencari solusi untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran bahasa mereka. Dengan terlibat dalam praktik reflektif, peserta mengembangkan pola pikir pembelajaran seumur hidup, menerima tantangan, mencari umpan balik, dan terus meningkatkan keterampilan dan pengetahuan bahasa mereka.

Refleksi adalah alat yang ampuh dalam pembelajaran bahasa Inggris, memberdayakan peserta untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan bahasa mereka, serta mengembangkan kesadaran metakognitif. Dengan terlibat dalam praktik reflektif, peserta dapat meningkatkan penguasaan bahasa, keterampilan komunikasi, kesadaran budaya, dan kemampuan berpikir kritis. Pendidik memainkan peran penting dalam memfasilitasi lingkungan pembelajaran reflektif, memberikan kesempatan bagi peserta untuk merefleksikan pengalaman belajar bahasa mereka, menetapkan tujuan, dan membuat hubungan yang bermakna antara teori dan praktik. Pada akhirnya, refleksi menumbuhkan pola pikir pembelajaran seumur hidup, membekali peserta didik dengan keterampilan dan sikap yang dibutuhkan untuk berkembang dalam lanskap bahasa dan budaya yang selalu berubah.

Dari hasil refleksi yang telah dilakukan pada kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa peserta mendapatkan pengalaman positif dalam mempelajari bahasa Inggris. Mereka tampak sangat antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Bahkan, pemberian reward berupa makanan ringan turut berkontribusi aktif menumbuhkan iklim kompetisi yang kondusif dan motivasi yang tinggi untuk berprestasi dalam aktivitas belajar secara simultan. Selain itu, narasumber dan fasilitator yang proaktif dan kreatif

juga memberikan dampak yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar peserta. Berkenaan dengan hasil tersebut, ada beberapa hal yang perlu ditindaklanjuti kedepannya, yakni keberlanjutan kegiatan agar kemampuan bahasa Inggris peserta dapat teramati progresnya, penggunaan tempat yang lebih luas dan nyaman guna menciptakan atmosfer belajar yang kondusif, serta optimasi penggunaan media alternatif untuk menunjang peningkatan motivasi belajar bagi peserta.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran menggunakan metode STAD dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan karena instruksi setiap aktivitas dapat dipahami, mengutamakan kerja kelompok, ketepatan dalam merespon, dan disertai dengan permainan yang mengasah pemahaman, pelafalan bahasa Inggris, dan gerak badan. Kemudian, dengan mengimplementasikan strategi gamifikasi, suasana pembelajaran menjadi semakin menarik sebab para peserta, yang sangat bervariasi ditinjau dari latar belakang usia, tingkatan kelas, dan kondisi perekonomian, berlomba-lomba untuk menjawab dan merespon para pemateri di setiap tahapan belajar. Selain itu, materi yang disajikan sangat kontekstual, berwarna, dan bervariasi dalam hal penggunaan kata, pembentukan bunyi, kemampuan mengeja, dan penyusunan kata ke dalam kalimat. Berdasarkan hasil evaluasi, para peserta menguasai perbendaharaan kosakata, pelafalan dan ejaan kosakata dari sekolah atau gawai. Namun demikian, kami menyadari penguasaan kosakata para peserta masih belum optimal. Karenanya, melalui

pengabdian ini para peserta dibangun kesadarannya bahwa belajar bahasa bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan mendukung terbentuknya keterampilan berkomunikasi untuk interaksi keseharian maupun peluang karir di masa mendatang. Tambahan pula, orang tua/ warga, pemerintah setempat, dan pihak perguruan tinggi, khususnya di tingkat jurusan dapat membangun kolaborasi yang berkelanjutan untuk turut berkontribusi dalam kegiatan peningkatan kualitas pendidikan dan penguasaan bahasa asing bagi anak-anak atau masyarakat sekitar pesisir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini terlaksana atas dukungan Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Borneo Tarakan. Selain itu, ucapan terima kasih kepada para dosen pemateri, dan mahasiswa (i) A1 semester 2 Pendidikan Bahasa Inggris atas kesediaannya mendampingi para peserta dalam proses belajar. Apresiasi juga kami sampaikan kepada ketua RT dan orang tua yang mengizinkan anak-anaknya untuk belajar bersama di tengah kesibukan membantu keluarga. Terakhir, antusiasme dan keceriaan para peserta dalam mengikuti kegiatan adalah kunci keberhasilan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Boiché, J., Sarrazin, P., Grouzet, F. M. E., Pelletier, L. G., & Chanal, J. (2008). Students' motivational profiles and achievement outcomes in physical education: a self-determination perspective. *Journal of Educational Psychology*, 100(3), 688-701.

<https://doi.org/10.1037/0022-0663.100.3.688>

Chen, R. (2023). Generation Z students' characteristics and attitudes in a Chinese English language teaching classroom. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 2(1), 765-778.

<https://doi.org/10.54254/2753-7048/2/2022458>

Fital, S. N. J., Khalid, F. K., & Kasdan, J. (2022). Generation z's perceptions of the Malay language in the Industrial Revolution 4.0 era: a sociocognitive analysis. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(4).

<https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i4/16088>

Gagné, M. and Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior*, 26(4), 331-362.

<https://doi.org/10.1002/job.322>

Gil-Aciron, L. A. (2022). Benefits of gamification in Second Language Learning. *Epos : Revista De Filología*, (38), 103-126.

<https://doi.org/10.5944/epos.38.2022.33785>

Gvenetadze, N. (2023). Importance of English language for medical students. *Modern Issues of Medicine and Management*, 23(1), 118-122.

<https://doi.org/10.56580/GEOMEDI0010>

Sun, M., Wu, K., Yi, X., & Zhang, R. (2022). Exploring the influence of English subject reform in China's compulsory education system. *Advances in Social*

- Science, Education and Humanities Research*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220131.099>
- Hassan, M. S., Emam, H. E., & sayed, F. R. A. (2023). Using gamification to enhance sixth-grade pupils' motivation. *المجلة العلمية لكلية التربية جامعة الوادي الجديد*, 15(44), 226-239.
<https://doi.org/10.21608/sjsw.2023.288031>
- Ilyas, M. (2017). STAD: a suitable technique for increasing students' vocabulary mastery. *J-Shmic Journal of English for Academic*, 4(1), 51-61.
<https://doi.org/10.25299/jshmic.2017>
- Капранов, О. (2022). The English fricative consonant /z/ as a challenge to Norwegian 11 EFL learners: an error analysis of phonemic transcriptions. *Philologia Estonica Tallinnensis*, (7).
<https://doi.org/10.22601/pet.2022.07.06>
- Kurniasari, R., Regina, R., & Bunau, E. (2022). Improving students' narrative text writing through the student team achievement division (STAD) method. *Journal of English Education Program*, 3(2).
<https://doi.org/10.26418/jeep.v3i2.54281>
- McDonough, M. H. and Crocker, P. R. (2007). Testing self-determined motivation as a mediator of the relationship between psychological needs and affective and behavioral outcomes. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 29(5), 645-663.
<https://doi.org/10.1123/jsep.29.5.645>
- Muhamad, N. and Rahmat, N. H. (2020). Investigating challenges for learning English through songs. *European Journal of English Language Teaching*, 6(1).
<https://doi.org/10.46827/ejel.v6i1.3270>
- Ramli, R., Setyawan, F.H., & Rampeng, R. (2021). The threat of lingua globalization towards vernaculars in South Sulawesi. *ETNOSIA : Jurnal Etnografi Indonesia*. 6(6):230-240 DOI: [10.31947/etnosia.v6i2.18197](https://doi.org/10.31947/etnosia.v6i2.18197)
- Suharno, S., Suherdi, D., & Gunawan, W. (2023). The effects of teaching presence on students' motivation and performance in a long-term online gamified listening course. *International Journal of Instruction*, 16(2), 1111-1134.
<https://doi.org/10.29333/iji.2023.16259a>
- Zhang, D. and Wang, X. (2017). The effects of the call model on college English reading teaching. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 12(12), 24.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v12i12.7954>
- Zhang, S. and Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: a systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>
- Zhang, Y., Nair, S., & Wider, W. (2022). The effects of STAD this method on Chinese students' motivation to learn English communicative

competence. *World Journal of English Language*, 12(6), 39.
<https://doi.org/10.5430/wjel.v12n6p39>