

GAMIFIKASI DAN TAKSONOMI SOLO

*Strategi Untuk Mempromosikan Keterlibatan Aktif dan Disiplin
Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*

**Nyayu Yuyu Suryani, M.Pd,
Dr. Syamsul Rizal, M.Pd,
Tri Rohani, S.S., M. Pd,
Arum Putri Rahayu, M.Pd**

Rumah Literasi Publishing
Jl. Peta Barat No. 27 Kalideres – Jakarta

**Gamifikasi dan Taksonomi Solo: Strategi untuk
Mempromosikan Keterlibatan Aktif dan Disiplin
Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Nyayu Yuyu Suryani, M.Pd, dkk

ISBN :

Penulis : Nyayu Yuyu Suryani, M.Pd.
Dr. Syamsul Rizal, M.Pd.
Tri Rohani, S.S., M.Pd.
Arum Putri Rahayu, M.Pd.

Editor : Masriatus Solikhah, M.Pd.
D. Andana, M.Pd.

Tata Letak : Tim qolamuna.id

Perwajahan : Tim qolamuna.id

Published by:

Rumah Literasi Publishing

Jl. Peta Barat No. 27 Kalideres Jakarta Barat – Jakarta

Facebook : Rumah Literasi Publishing

Instagram : Rumah Literasi Publishing

Website : <https://qolamuna.id>

Website resmi CV. Rumah Literasi Publishing

Cetakan Pertama, Februari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

*Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
dengan bentuk dan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.*

PRAKATA PENULIS

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga buku monograf ini dapat diselesaikan. Buku ini, berjudul "Gamifikasi dan Taksonomi Solo: Strategi untuk Mempromosikan Keterlibatan Aktif dan Disiplin dalam Pembelajaran Bahasa Inggris", merupakan hasil dari perjalanan intelektual dan pengalaman dalam dunia pendidikan bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan tantangan yang membutuhkan pendekatan yang inovatif dan efektif. Di tengah arus perkembangan teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran, konsep gamifikasi dan taksonomi Solo muncul sebagai strategi yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam buku ini, pembaca akan dibawa untuk memahami konsep-konsep tersebut secara mendalam dan menerapkannya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris.

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan buku ini. Terima kasih kepada tim peneliti, pengajar, dan mahasiswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian dan pengembangan strategi ini. Kami juga berterima kasih kepada penerbit atas dukungan dan kerjasama dalam menerbitkan karya ini.

Semoga buku ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan bahasa Inggris, serta menjadi panduan yang berguna bagi para praktisi dan peneliti di bidang ini.

Akhir kata, kami berharap buku ini dapat memberikan inspirasi dan manfaat bagi pembaca. Kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Palembang, Februari 2024
Penulis

DAFTAR ISI

Prakata Penulis	3
Daftar Isi	5
Bab 1 Gamifikasi	7
<i>Pengertian Gamifikasi</i>	<i>7</i>
<i>Manfaat Gamifikasi</i>	<i>11</i>
<i>Penerapan Gamifikasi Pada Kelas Bahasa Inggris</i>	<i>12</i>
Bab 2 SOLO Taxonomy	27
<i>Pengertian SOLO Taxonomy</i>	<i>27</i>
<i>Pembagian SOLO Taxonomy</i>	<i>27</i>
<i>Gamifikasi Pada SOLO Taxonomy</i>	<i>37</i>
<i>Penerapan Gamifikasi Pada Solo Taxonomy dalam</i> <i>Pembelajaran Bahasa Inggris</i>	<i>38</i>
Bab 3 Partisipasi Aktif Dalam Pembelajaran	41
<i>Metode Pembelajaran Yang Mendorong Prtisipasi Aktif</i> <i>dalam Pembelajaran</i>	<i>44</i>
<i>Partisipasi Aktif Pada SOLO Taxonomy</i>	<i>47</i>
<i>Manfaat Partisipasi Aktif Dalam Pembelajaran</i>	<i>52</i>
Bab 4 Kedisiplinan Dalam Pembelajaran	61
<i>Pengertian Kedisiplinan Dalam Pembelajaran</i>	<i>61</i>
<i>Aspek Kedisiplinan Pembelajaran.....</i>	<i>67</i>
<i>Strategi Penengakan Disiplin</i>	<i>68</i>

<i>Manfaat Disiplin Dalam Pendidikan.....</i>	<i>69</i>
<i>Disiplin Belajar Bahasa Inggris</i>	<i>70</i>
<i>Metode Pembelajaran Yang Meningkatkan Kedisiplinan Dalam Belajar Bahasa Inggris</i>	<i>71</i>
Daftar Pustaka	79
Profil Penulis.....	83

Bab 1

Gamifikasi

Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan unsur permainan dalam konteks pembelajaran. Artinya memasukkan elemen permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa saat belajar (Yunita & Indrajit, 2022).

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran adalah pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Iskandar et al., 2023). Sistem pembelajaran bahasa Inggris yang menerapkan pendekatan gamifikasi merupakan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris (Prihandono et al., 2023). Memanfaatkan konsep gamifikasi, konten-konten yang ada dalam aplikasi game, seperti perolehan poin, prestasi, dan ranking siswa, dikemas menjadi materi pembelajaran bahasa Inggris. Sistem

pembelajaran berbasis web yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan fleksibel (Rahma, 2023).

Berikut adalah beberapa cara di mana gamifikasi dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris:

1. Tantangan dan Misi Bahasa

Menggabungkan elemen tantangan dan misi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan tujuan yang jelas kepada siswa. Misalnya, memberikan misi untuk menyelesaikan latihan atau tugas Bahasa Inggris dalam batas waktu tertentu untuk mendapatkan poin atau hadiah.

2. Sistem Poin dan Peringkat

Menerapkan sistem poin dan peringkat dapat memberikan insentif kepada siswa untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas dengan baik. Siswa dapat mendapatkan poin setiap kali mereka berhasil menyelesaikan tugas, dan peringkat dapat ditampilkan secara terbuka untuk menciptakan elemen kompetisi.

3. Penghargaan dan Bentuk Pengakuan

Memberikan penghargaan, seperti lencana atau sertifikat virtual, kepada siswa yang mencapai pencapaian tertentu dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat

meningkatkan motivasi dan kebanggaan siswa terhadap prestasi mereka.

4. Kustomisasi Karakter atau Avata

Memungkinkan siswa untuk mengkustomisasi karakter atau avatar mereka dalam lingkungan pembelajaran virtual dapat menambahkan elemen kesenangan dan keterlibatan personal dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

5. Papan Peringkat Kelas

Membuat papan peringkat kelas berdasarkan pencapaian Bahasa Inggris siswa dapat meningkatkan semangat persaingan sehat dan memberikan siswa dorongan tambahan untuk meningkatkan kinerja mereka.

6. Simulasi dan Permainan Bahasa

Menggunakan simulasi atau permainan Bahasa Inggris interaktif untuk memberikan konteks situasional dan memperkuat pemahaman bahasa. Misalnya, simulasi interaktif di mana siswa berinteraksi dalam situasi kehidupan nyata yang memerlukan penggunaan Bahasa Inggris.

7. Kuis Interaktif dan Pertanyaan Tantangan

Menyajikan kuis interaktif dan pertanyaan tantangan dalam format yang menarik dapat membantu siswa menguji dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosakata, tata bahasa, dan konsep Bahasa Inggris lainnya.

8. Progression Levels

Menerapkan konsep tingkatan (level) dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mirip dengan konsep tingkatan dalam permainan, di mana siswa dapat naik level dengan menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu.

Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran (Wibowo, 2023). Penting untuk menyesuaikan strategi gamifikasi dengan kebutuhan dan karakteristik spesifik dari kelompok siswa yang sedang diajar.

Teknik gamifikasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran online (Yaniaja et al., 2020). Kegembiraan dan antusiasme belajar merupakan faktor kunci yang meningkatkan tingkat retensi siswa (Pibriyanie & Djatmiko, 2019). Berpartisipasi secara aktif dan menikmati prosesnya membuat mereka lebih mudah memahami subjek yang mereka anggap membosankan atau sulit. Belajar bahasa

Inggris melalui aplikasi gamifikasi efektif dalam meningkatkan kemahiran berbahasa seseorang (La Ode Muhammad Idrus Hamid & Kadirun, 2023), dengan sebagian besar mahasiswa berpendapat bahwa pembelajaran online lebih unggul. Mereka merasakan peningkatan kemudahan dan efisiensi.

Manfaat Gamifikasi

Gamifikasi telah terbukti memiliki beberapa manfaat untuk pembelajaran bahasa, termasuk meningkatkan memori, motivasi, kosa kata, dan pemahaman tata bahasa (Genua & Hum, 2024). Meskipun permainan pada dasarnya menyenangkan dan menarik, penting untuk memastikan bahwa aspek kesenangan dari sebuah permainan tidak melebihi nilai pendidikannya (Murtiningsih, 2021). Permainan harus dirancang untuk meningkatkan hasil pembelajaran, bukan hanya bermain. Gamifikasi membuat pembelajaran tata bahasa menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Rembulan & Putra, 2018). Permainan tata bahasa membantu siswa memahami struktur tata bahasa yang kompleks dengan cara yang menyenangkan.

Permainan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mengurangi stres. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa yang mudah merasa cemas atau kewalahan dalam lingkungan kelas tradisional. Belajar sambil bermain dapat mengurangi kecemasan ketika belajar suatu bahasa (Muhtar & Lengkana, 2019).

Mempelajari suatu bahasa seringkali membutuhkan banyak hafalan. Memasukkan elemen permainan seperti kartu flash, permainan mencocokkan gambar, dan permainan memori dapat membantu siswa mengingat kosakata dan struktur kalimat baru dengan lebih baik. Selain itu Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik (Solviana, 2020). Elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat mendorong persaingan yang sehat dan rasa pencapaian.

Permainan adalah cara yang efektif untuk memperluas dan memperkuat kosa kata. Mengulangi kata-kata dalam konteks berbeda dalam permainan membantu siswa mengingat dan memahami cara menggunakan kosakata baru. Dengan menggunakan gamifikasi saat belajar, siswa dapat menikmati berbagai manfaat dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Penerapan Gamifikasi Pada Kelas Bahasa Inggris

Memperkenalkan gamifikasi ke dalam kelas bahasa Inggris dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar (Ariessanti & Aini, 2017). Saat menerapkan gamifikasi, dapat mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem poin dan penghargaan

Memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan memantau kemajuan pembelajaran atau tugas tertentu. Terapkan sistem poin yang Anda peroleh dengan menyelesaikannya. Menawarkan reward dan insentif menarik kepada siswa yang mencapai nilai tertentu, seperti: Pujian, pengakuan, atau keistimewaan pangkat khusus.

Poin terkait gamifikasi pada kelas bahasa Inggris dan poin pertama mengenai sistem reward dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Sistem Poin

Dalam sistem ini, setiap siswa memperoleh poin dengan berpartisipasi aktif dan menyelesaikan diskusi kelas. Tugas dan kemajuan belajar bahasa Inggris. Poin dapat diberikan berdasarkan tingkat kesulitan tugas dan kontribusi siswa terhadap pembelajaran kelompok.

b. Imbalan atau Insentif

Setelah mencapai sejumlah poin tertentu, siswa berhak atas imbalan atau insentif tertentu. Penghargaan ini mungkin termasuk pujian khusus dari guru, sertifikat pengakuan, atau hak istimewa kelas seperti kesempatan untuk memilih topik berikutnya untuk dipelajari.

c. Tujuan dan Motivasi

Sistem poin memberikan siswa tujuan spesifik untuk dicapai, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka

untuk berpartisipasi aktif dan menyelesaikan tugas. Penghargaan mengakui usaha dan prestasi siswa serta memberikan dorongan positif untuk terus berupaya menjadi lebih baik.

d. Pengukuran Kemajuan

Sistem ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kemajuan siswa secara terukur, sehingga memberikan Anda gambaran yang jelas tentang keberhasilan siswa Anda dalam belajar bahasa Inggris.

e. Fleksibilitas

Fleksibilitas dalam pemberian poin memungkinkan guru menyesuaikan sistem penghargaan dengan kebutuhan dan dinamika kelas mereka. Poin diberikan untuk berbagai aktivitas seperti proyek individu atau kelompok, berpartisipasi dalam permainan bahasa Inggris, dan meningkatkan keterampilan berbicara Anda.

Dengan menerapkan sistem poin dan penghargaan secara hati-hati, dapat membuat siswa merasa dilibatkan dan termotivasi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris (Lestari, 2020). Penjelasan ini memberikan gambaran yang jelas dan membantu Anda mengembangkan strategi gamifikasi di kelas.

2. Tantangan dan Kontek

Rancang tantangan atau kontes bahasa Inggris yang dapat diselesaikan secara individu atau kelompok. Pertimbangkan untuk menggunakan papan

peringkat atau penghargaan khusus untuk memotivasi siswa bersaing dalam meraih prestasi akademik. Di bawah ini penjelasan rinci poin kedua terkait tantangan dan persaingan terkait penerapan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris.

a. Tantangan dan Kompetisi

Guru dapat merancang tantangan dan kompetisi yang memotivasi siswa. Silakan berpartisipasi aktif dalam belajar bahasa Inggris. Tugas ini adalah tugas individu atau kelompok yang menguji kemampuan berbicara, menulis, mendengarkan, atau membaca siswa.

b. Pemingkatan dan Penghargaan

Dapat menerapkan sistem pemingkatan untuk memantau kemajuan siswa melalui tantangan dan kontes. Memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi dengan hadiah seperti sertifikat atau hadiah kecil dapat meningkatkan daya saing.

c. Motivasi Kompetitif

Tantangan dan persaingan menciptakan motivasi tambahan karena siswa perlu mencapai tujuan tertentu. Faktor persaingan membuat siswa bekerja lebih keras untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya.

d. Kolaborasi dalam Kompetisi Kelompok

Selain tantangan individu, guru dapat merancang kompetisi kelompok yang mendorong kolaborasi dan kerja

sama. Tingkatkan keterampilan interpersonal siswa Anda dengan bekerja sama menyelesaikan tugas bahasa Inggris.

e. Papan Peringkat

Tampilkan papan peringkat di kelas atau platform pembelajaran online Anda untuk mendapatkan wawasan tentang kinerja siswa. Papan peringkat menciptakan semangat kompetitif yang sehat dan memungkinkan siswa menghargai upaya mereka.

f. Fokus pada prestasi akademik

Kontes dapat fokus pada prestasi akademik seperti: Tes kemampuan bahasa Inggris, proyek penelitian, atau presentasi. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengikuti kompetisi, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran. Tantangan dan kompetisi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas bahasa Inggris.

3. Permainan Simulasi atau Edukasi

Menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pilih game yang menawarkan tantangan bahasa Inggris. Contoh: teka-teki kata, permainan kata, simulasi dialog.

Hal ini menyangkut permainan simulasi atau edukasi dalam rangka pengenalan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris

a. Permainan simulasi atau edukasi

Sistem ini mencakup penggunaan simulasi atau permainan edukasi. Permainan Permainan dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Inggris. Simulasi mungkin mencakup situasi dunia nyata yang memerlukan penggunaan keterampilan bahasa Inggris.

b. Konteks Bahasa Inggris

Simulasi atau permainan ini dapat disesuaikan untuk menciptakan konteks bahasa Inggris yang autentik dan relevan. Misalnya, siswa dapat berpartisipasi dalam simulasi interaktif, bermain permainan kata, atau mengikuti proyek yang mengharuskan mereka fasih berbahasa Inggris.

c. Tantangan Kognitif

Permainan edukasi dapat dirancang untuk menantang aspek kognitif siswa, seperti: Pemecahan masalah, analisis, dan pemahaman konsep bahasa Inggris. Tantangan kognitif ini meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

d. Materi Pembelajaran Penguatan

Melalui simulasi dan permainan, siswa dapat memperkuat pemahamannya tentang aturan tata bahasa, kosa kata, dan konsep bahasa Inggris lainnya. Metode ini menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

e. Interaksi dan Kolaborasi:

Beberapa permainan edukatif dapat dikembangkan untuk mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa. Ini akan meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi Anda dalam konteks bahasa Inggris.

f. Refleksi dan Pembelajaran

Setelah menyelesaikan permainan atau simulasi, siswa dapat diminta untuk merefleksikan dan mempertimbangkan apa yang mereka pelajari dari pengalaman tersebut. Refleksi ini dapat meningkatkan pemahaman diri siswa terhadap kemajuannya dalam belajar bahasa Inggris. Tujuan diperkenalkannya simulasi dan permainan edukatif adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan merangsang minat siswa terhadap bahasa Inggris.

4. Karakter atau Avatar

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat karakter atau avatar untuk mewakili dirinya dalam konteks pembelajaran. Pertimbangkan untuk memberikan hadiah atau manfaat tambahan kepada karakter yang mencapai prestasi tertentu. Berikut penjelasan detail poin keempat terkait karakter atau avatar dalam rangka pengenalan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris:

a. Karakter atau avatar:

Dalam sistem ini, apa yang dilakukan siswa? Mennciptakan karakter atau avatar untuk mewakili diri Anda dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Karakter atau avatar ini dapat mencerminkan preferensi dan kepribadian siswa.

b. Personalisasi Pembelajaran

Penggunaan karakter atau avatar memungkinkan personalisasi pembelajaran, menciptakan pengalaman yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Siswa dapat terlibat lebih dalam dengan materi pembelajaran dan merasa terhubung dengannya melalui representasi virtual.

c. Penghargaan tambahan

Karakter atau avatar yang mencapai prestasi tertentu dalam belajar bahasa Inggris dapat menerima penghargaan tambahan. Ini mungkin termasuk fasilitas khusus, pemberian bintang atau lencana, atau status khusus yang menciptakan motivasi tambahan.

d. Integrasi dengan Tugas Pembelajaran

Mengintegrasikan karakter atau avatar dengan tugas pembelajaran seperti berpartisipasi dalam permainan bahasa Inggris, membuat proyek, dan mengikuti ujian. Siswa dapat melihat efek tindakannya melalui karakter dan avatar, membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik.

e. Pengembangan Karakter

Sistem ini dapat mencakup pengembangan karakter atau avatar sepanjang semester atau tahun ajaran. Siswa dapat melihat kemajuan dan perkembangan karakter mereka, menciptakan rasa pencapaian dan pertumbuhan dalam belajar bahasa Inggris.

f. Kolaborasi Karakter

Sebagai bagian dari tugas kelompok, karakter siswa dan avatar dapat bekerja sama untuk menciptakan suasana kolaborasi yang erat. Hal ini mendorong keterlibatan dan komunikasi antar siswa saat belajar bahasa Inggris.

Dengan menggunakan karakter dan avatar, kami berharap siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris.

5. Pemecahan Masalah Kontekstual

Menggunakan skenario dan kasus dunia nyata dalam konteks bahasa Inggris yang memerlukan pemecahan masalah. Mendorong siswa untuk bekerja sama dan menggunakan kemampuan bahasa Inggris mereka untuk mengatasi tantangan.

Di bawah ini penjelasan detail poin kelima yang menguraikan pemecahan masalah situasional dalam konteks penerapan gamifikasi di kelas bahasa Inggris.

a. Pemecahan Masalah Terletak

Pendekatan ini mengharuskan siswa untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan situasi bahasa Inggris atau situasi bahasa Inggris.konteks kehidupan sehari-hari dan pekerjaan.Tugas bertujuan untuk membangun hubungan langsung antara keterampilan yang dipelajari dan penerapan dalam kehidupan nyata.

b. Kaitannya dengan kehidupan sehari-hari

Tugas pemecahan masalah dikaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari, menjadikan pembelajaran bahasa Inggris lebih relevan dan bermakna bagi mereka.

Siswa dapat melihat langsung bagaimana kemampuan bahasa Inggris mereka dapat diterapkan dalam konteks dunia nyata.

c. Kolaborasi dan Komunikasi

Siswa mungkin ditempatkan dalam situasi di mana mereka harus berkolaborasi dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris untuk menemukan solusi terhadap masalah tertentu.Ini akan memperkuat keterampilan berbicara, mendengarkan, dan menulis Anda.

d. Menerapkan Konsep Pembelajaran

Tugas pemecahan masalah dirancang untuk menerapkan konsep yang dipelajari di kelas.Siswa dapat menerapkan aturan tata bahasa, memperluas kosa kata, dan

meningkatkan keterampilan berbicara dalam konteks konkret.

e. Refleksi proses pemecahan masalah

Setelah menyelesaikan tugas, siswa diminta melakukan refleksi dan refleksi terhadap proses pemecahan masalah. Ini membantu dalam memahami metode yang efektif dan selanjutnya meningkatkan strategi pemecahan masalah.

f. Keterlibatan Aktif

Pemecahan masalah kontekstual mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tugas memberikan tugas yang menguji pemahaman Anda tentang bahasa Inggris, sehingga siswa Anda dapat lebih terlibat.

Diharapkan dengan menggunakan pemecahan masalah situasional, siswa dapat menghubungkan pembelajaran bahasa Inggris mereka dengan kehidupan sehari-hari dan mengembangkan keterampilan untuk digunakan di masa depan.

6. Umpan balik berbasis permainan

Menerapkan sistem umpan balik langsung yang positif serupa dengan pengalaman bermain game. Menggunakan elemen permainan untuk secara aktif meningkatkan kinerja siswa. Di sini kita membahas lebih lanjut poin keenam, yang

menjelaskan umpan balik berbasis permainan dalam konteks pengenalan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris.

a. Umpan Balik Berbasis Game

Sistem ini dimaksudkan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dengan cara yang serupa. Sebuah format untuk memberikan pengalaman bermain game. Umpan balik ini dapat diberikan segera setelah tugas atau kegiatan dilakukan sehingga siswa dapat segera memahami kinerjanya.

b. Penguatan Positif

Umpan balik berbasis permainan cenderung positif dan berfokus pada kinerja dan kemajuan siswa. Penguatan positif ini dapat berupa pujian, penghargaan virtual, atau peningkatan level yang memotivasi siswa untuk terus meningkatkan kinerjanya.

c. Detail spesifik

Umpan balik dalam gamifikasi mencakup detail spesifik tentang performa siswa, seperti: Keakuratan jawaban, kreativitas dalam pemecahan masalah, atau kemajuan dalam kemampuan bahasa Inggris. Ini membantu siswa memahami di bidang mana mereka berhasil dan di mana mereka dapat meningkatkannya.

d. Tantangan Lulus

Sistem dapat mencakup tantangan bertingkat yang memberikan umpan balik berdasarkan tingkat kesulitan

tugas atau aktivitas. Siswa menerima umpan balik yang lebih rinci dan terperinci saat mereka menghadapi tantangan yang lebih besar.

e. Opsi respons instan

Umpan balik bersifat instan, memungkinkan siswa merespons dan menyesuaikan pendekatan mereka dengan segera. Hal ini menciptakan siklus pembelajaran yang dinamis dan adaptif.

f. Motivasi Intrinsik

Umpan balik berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa saat mereka merasakan pencapaian dan kemajuan pribadi. Motivasi ini memberikan dorongan alami untuk terus berpartisipasi dan berprestasi.

g. Integrasi dengan sistem poin

Umpan balik dapat diintegrasikan ke dalam sistem poin dan penghargaan untuk menciptakan pengalaman gamifikasi yang holistik. Pencapaian yang diakui dalam umpan balik dapat dikaitkan langsung dengan pengumpulan poin atau hadiah tertentu.

Dengan diperkenalkannya feedback berbasis permainan, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar bahasa Inggris.

7. Mengembangkan keterampilan berbahasa

Berfokus pada pengembangan keterampilan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis melalui aktivitas gamifikasi yang relevan.

Integrasi gamifikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kelas bahasa Inggris. Berikut penjelasan detail poin ketujuh yang menguraikan tentang pengembangan keterampilan berbahasa dalam konteks penerapan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris.

a. Pengembangan keterampilan berbahasa

Keterampilan berbahasa seperti mendengarkan Fokus pada perkembangan, berbicara, membaca dan menulis merupakan inti dari sistem ini. Setiap elemen gamifikasi dirancang khusus untuk meningkatkan aspek ini.

b. Kegiatan terkait kompetensi:

Kegiatan yang dilakukan dalam konteks gamifikasi berkaitan langsung dengan pengembangan kemampuan berbahasa Inggris. Misalnya, permainan kata untuk memperluas kosa kata, permainan peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara, atau tugas pemahaman bacaan yang sulit.

c. Penugasan yang menyoar tujuan bahasa:

Penugasan yang diberikan ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris yang ditentukan. Setiap tugas

memiliki tujuan yang jelas terkait dengan pengembangan keterampilan tertentu.

d. Meningkatkan kepercayaan diri

Penggunaan gamifikasi meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Prestasi yang diakui dan umpan balik positif mendorong lebih banyak keberanian dan komunikasi positif.

e. Kreativitas penggunaan bahasa

Siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kreativitasnya menggunakan bahasa Inggris. Permainan, simulasi, atau tugas kreatif dapat memotivasi siswa untuk mencoba hal baru dalam bahasa target.

f. Pembelajaran Aktif

Sistem ini mendorong pembelajaran aktif dimana siswa tidak hanya mendengarkan dan membaca tetapi juga terlibat dalam tugas-tugas yang memerlukan pemikiran kritis dan interaksi langsung dengan bahasa Inggris.

g. Mentransfer keterampilan ke situasi kehidupan nyata

Pelajaran bahasa Inggris yang terintegrasi dengan gamifikasi bertujuan untuk memungkinkan siswa mentransfer keterampilan yang telah mereka pelajari ke dalam situasi kehidupan sehari-hari dan profesional Masu.

Dengan memfokuskan gamifikasi pada pengembangan keterampilan berbahasa, diharapkan siswa mampu mencapai tingkat keterampilan berbahasa Inggris yang lebih tinggi.

Bab 2

Solo Taxonomy

Pengertian SOLO Taxonomy

SOLO (Structure of the Observed Learning Outcome) Taxonomy adalah cara untuk mengklasifikasikan hasil belajar dalam hal kompleksitasnya, memungkinkan kita untuk menilai pekerjaan siswa dalam hal kualitasnya, bukan berapa banyak bagian yang mereka dapatkan dengan benar (Biggs & Collis, 2014).

Pembagian SOLO Taxonomy

SOLO taxonomi dibagi menjadi 5 level dalam pembelajaran seperti pre-structural, uni-structural, multi-structural, relational, dan extended abstrak. (Biggs & Collis, 2014) mengembangkan model klasifikasi tujuan pembelajaran pada tahun 1982 di New York, Amerika Serikat. Taksonomi ini memberikan cara yang sederhana dan bermakna untuk menjelaskan bagaimana kompleksitas hasil

pembelajaran meningkat dari permukaan ke kedalaman hingga pemahaman konseptual” (John Biggs 1982, n.d.)

Taksonomi SOLO terdiri dari lima tahapan yang menggambarkan perkembangan kemampuan berpikir kompleks siswa dan dapat diterapkan pada berbagai disiplin ilmu.

Berikut tahapan reaksi berpikir berdasarkan klasifikasi SOLO.

1. Tahap pra-struktural

Pada titik ini siswa hanya mempunyai sedikit informasi dan informasi tersebut tidak nyambung sehingga belum terbentuk konsep terpadu dan tidak ada maknanya.

2. Tahap Uni-structural

Pada tahap ini terdapat hubungan yang jelas dan sederhana antara satu konsep dengan konsep lainnya, namun hakikat konsep tersebut belum dipahami secara umum. Kata kerja yang menggambarkan aktivitas pada tahap ini antara lain: Identifikasi, ingat, dan jalankan proses sederhana.

3. Tahap multi-structural

Pada tahap ini siswa sudah memahami beberapa komponen, namun masih terpisah satu sama lain dan belum

mengembangkan pemahaman yang komprehensif. Beberapa hubungan sederhana telah muncul, namun keterampilan metakognitif masih tersembunyi pada saat ini.

Ada beberapa kata kerja yang menggambarkan kemampuan siswa pada tahap ini. Menghitung, menghitung, mengurutkan, mengklasifikasikan, mendeskripsikan, membuat daftar, menggabungkan dan mengimplementasikan algoritma.

4. Tahap relational

Pada tingkat ini siswa mampu menghubungkan fakta dengan teori, serta tindakan dan tujuan. Pada tahap ini, siswa mampu memahami beberapa komponen dari suatu konsep terpadu, memahami peran masing-masing bagian dalam keseluruhan, dan menunjukkan bahwa konsep tersebut dapat diterapkan pada situasi serupa.

Kata kerja yang menunjukkan tingkat kemampuan ini antara lain: Membandingkan, membedakan, menjelaskan hubungan sebab-akibat, menggabungkan, menganalisis, menerapkan, dan menghubungkan.


5. Tahap extended abstract


Pada fase ini siswa membuat koneksi tidak hanya pada konsep yang diberikan tetapi juga dengan konsep di luar


konsep tersebut. Dapat membuat generalisasi dan menggunakan perumpamaan dalam situasi tertentu.

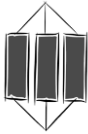
Kata kerja yang mencerminkan keterampilan pada tahap ini meliputi pembuatan teori, pembentukan hipotesis, generalisasi, refleksi, dan pembangunan konsep.


Tabel 1. Gamifikasi dan Alat Digital pada SOLO Taxonomy

No	SOLO Taxonomy	Definisi	SOLO Verbs	Kegiatan pada gamifikasi	Digital tools
1.	Pre-structural 	“Tidak ada ide” Tingkat prastruktur merupakan tingkat dimana siswa hanya mempunyai sedikit informasi bahkan tidak berhubungan satu sama lain, sehingga tidak membentuk satu konsep pun dan tidak	None	None	None

		mempunyai makna.			
2.	Uni- Structura l 	<p>“Satu ide” Pada tingkat ini terdapat hubungan yang jelas dan sederhana antara satu konsep dengan konsep lainnya, namun inti konsep tersebut belum dipahami secara luas. Kata kerja yang menggambarkan aktivitas pada tahap ini antara lain: Identifikasi, ingat, dan jalankan</p>	Mempa parhrase , mendifie nisi, mengide ntifikasi, mengga mbar, mencoc okkan, mencata t	Mystery box, scrabble,pi ctionary games, find the treasure,m emory games, matching games,han gman, bookmarki ng,googlin g,listing, dll	Notobilit y, Tini cards, scrabble. Google docs, ditsboard, youtube

		proses sederhana			
3.	Multi-structural 	<p>“Beberapa ide”</p> <p>Pada tingkat ini siswa sudah memahami beberapa komponen, namun masih terpisah satu sama lain sehingga belum mengembangkan pemahaman yang komprehensif.</p> <p>Beberapa asosiasi sederhana telah terungkap, namun keterampilan metakognitif masih</p>	<p>membilang atau mencacah, mengukur, mengklasifikasi, menjelaskan, membuat daftar, menggabungkan dan melakukan algoritma</p>	<p>Puzzle games, mind mapping, clue, organize, trivial pusduit, family feud</p>	<p>EdPuzzle, Mindmaster, Skitch, Google slide</p>

		belum terlihat saat ini			
4.	Relational 	<p>“Memiliki beberapa ide yang berhubungan”</p> <p>Pada level ini siswa mampu membuat hubungan antara fakta dan teori, serta tindakan dan tujuan. Pada tingkat ini, siswa menunjukkan pemahaman tentang berbagai komponen konsep terpadu, memahami peran bagian-bagian</p>	<p>membandingkan, membedakan, menjelaskan hubungan sebab akibat, menggambarkan, menganalisis, mengaplikasikan, menghubungkan</p>	<p>Case study, concept maps, experiential learning activities, application of theoretical models, reflective journal, debates, syndicate group, problem-based activities, inquiry learning activities</p>	<p>Kahoot, quiz;et, Socrative, Seesaw, Prezi</p>

		secara keseluruhan, dan mampu menerapkan konsep pada situasi serupa.			
5.	<p>Extended abstract</p>  <p>Extended abstract</p>	<p>“Memiliki ide yang Panjang” Pada tahap ini siswa membuat hubungan tidak hanya dengan konsep yang diberikan tetapi juga dengan konsep di luar konsep tersebut. Dapat membuat generalisasi dan menggunakan</p>	<p>membuat suatu teori, membuat hipotesis, membuat generalisasi, melakukan refleksi serta membangun suatu konsep</p>	<p>Self-directed project involving design, application, argumentation, evaluation.</p>	<p>Padlet, Canva, Blog, Podcast, Book creator</p>

		an perumpama an dalam situasi tertentu			
--	--	--	--	--	--

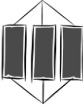




Studi yang dilakukan oleh Roy et al., (2022) menunjukkan bahwa umpan balik taksonomi SOLO dapat mendorong, melibatkan, dan meningkatkan kualitas kesadaran siswa serta mengarahkan mereka untuk menerima tantangan pembelajaran. Pada setiap tingkat respons berdasarkan SOLO dapat merancang model atau strategi instruksional untuk menentukan penyebab miskonsepsi. Penggunaan taksonomi SOLO dapat memberikan informasi yang signifikan kepada guru mengenai seberapa baik siswa memahami suatu topik sehingga memungkinkan untuk memberikan instruksi perbaikan atau program intervensi yang tepat. Dalam penelitian ini, penggunaan SOLO taksonomi menekankan pada level relasional dalam bentuk Kahoot! Instruksi relasional disusun ke dalam sebuah kerangka kerja di bawah tema Tact and Stance, yang kemudian dibagi ke dalam enam unit yang lebih kecil. Data empiris dapat menggunakan enam indikator relasional utama ini untuk mendokumentasikan dan mengklarifikasi interaksi interpersonal yang sedang berlangsung antara pendidik dan murid mereka di tingkat mikro, serta untuk membantu guru yang sedang dalam masa percobaan dan yang sedang bertugas dalam mengembangkan hubungan yang berkelanjutan dan dapat dipercaya dengan siswa mereka.

Hasil penelitian yang diperoleh Irvine, (2021)(bahwa pada level relasional mendeskripsikan: (1) Membuat inferensi dan menjustifikasi inferensi tersebut dengan menggunakan lebih dari satu elemen penalaran untuk membandingkan kotak-kotak plot; (2) Memberikan penjelasan yang masuk akal dengan menggunakan elemen-elemen penalaran untuk membandingkan kotak-kotak plot dalam menjustifikasi kesimpulan tanpa diminta; (3) Mendiskusikan keuntungan dan kerugian menggunakan elemen-elemen penalaran yang berbeda untuk membandingkan kotak-kotak plot ketika menarik kesimpulan tanpa diminta untuk melakukan hal tersebut; (4) Ketika diminta untuk mendiskusikan manfaat dan kerugian dari penerapan berbagai elemen penalaran untuk membandingkan diagram kotak ketika membuat kesimpulan, mungkin menawarkan diskusi yang koheren; (5) Tidak membahas konsekuensi yang mungkin terjadi pada kesimpulan yang dicapai jika hanya satu dari berbagai elemen argumentasi untuk membandingkan diagram kotak yang digunakan; (6) Mempertimbangkan konsekuensi dari kesimpulan yang diperoleh jika hanya menggunakan salah satu dari berbagai elemen argumentasi untuk membandingkan plot kotak setelah menerima permintaan untuk melakukan hal tersebut; (7) Tidak mengevaluasi ketidakpastian kesimpulan yang dibuat; (8) Mengevaluasi ketidakpastian kesimpulan hanya setelah diminta untuk melakukannya.

Gamifikasi pada SOLO Taxonomy

Berikut ini adalah penjelasan yang menggabungkan gamifikasi dan alat digital dalam taksonomi SOLO pada level relasional:

Tabel 2. Gamifikasi dan Perangkat Digital pada SOLO

	<p>“Related ideas”</p> <p>Learning outcomes Exemplify connection are made and parts are synthesized with the overall meaning</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sequence • Classify • Compare and contrast • Explain (Cause and Effect) • Analyze • Form an analogy • Organize • Distinguish • Question • Relate • Summarize • Exemplify • Apply • Describe 	<ul style="list-style-type: none"> • Case studies •Concept maps • Experiential learning activities •Application of theoretical models •Reflective journal •Debates •Syndicate groups (each group of whole) •Problem-based activities •Inquiry Learning activities 	<div>  </div> <div>  </div> <div>  </div> <div>  </div>
---	--	--	--	---

(Harismayanti et al., 2020)

Penerapan SOLO Taxonomy and Kahoot! Platform dalam Pembelajaran

Merujuk pada hasil penelitian (Rafnis, 2019), Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Kahoot Quiz Platform ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa Platform Kahoot Quiz sebagai inovasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran memerlukan kreativitas untuk menciptakan inovasi dalam teknologi pembelajaran.

Perangkat lunak dan platform adaptif seperti Kahoot! memungkinkan siswa untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bahasa, memberikan pengalaman belajar bahasa yang lebih bermakna (Kaur & Naderajan, 2019). Siswa menikmati Kahoot! karena mudah digunakan menyenangkan, informatif, dan membantu. Siswa menilai tingkat kesulitan dalam menggunakan Kahoot! sebagai 'Tidak sulit', 'Sedikit sulit', dan 'Sulit'. Selain itu, menggunakan Kahoot! tidak hanya untuk membuat game, tetapi juga untuk menerapkan konsep gamifikasi yang tepat (Nikmah, 2020). Peneliti menemukan bahwa masih kurangnya pemahaman mahasiswa terhadap teknologi yang digunakan dalam pembelajaran dan bagaimana memberikan motivasi dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi yang memiliki reward di dalam aplikasi Kahoot!

Dosen bahasa Inggris di perguruan tinggi masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat sinkron dan asinkron. Masih sangat sedikit penelitian tentang pembelajaran menggunakan aplikasi dengan unsur reward. Oleh karena itu, dengan menggunakan Kahoot! dan taksonomi SOLO, para peneliti melihat tingkat keterlibatan mahasiswa dan efek gamifikasi di perguruan tinggi.

Untuk menjawab permasalahan, bagaimana pengaruh penggunaan gamifikasi taksonomi SOLO pada tingkat relasional dengan aplikasi Kahoot! terhadap keterlibatan aktif dan kedisiplinan mahasiswa di perguruan tinggi dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan bagaimana respon mahasiswa terhadap penggunaan teknologi gamifikasi taksonomi SOLO dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan berbasis gamifikasi dapat menjadi cara yang efektif dan memotivasi untuk belajar EFL. Namun, para peneliti menemukan bahwa penggunaan gamifikasi diintegrasikan ke dalam taksonomi SOLO di tingkat relasional di mana elemen-elemen gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris digunakan di platform Kahoot! Platform. Kemudian peneliti akan menyelidiki lebih lanjut tingkat keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Inggris dalam partisipasi aktif dan kedisiplinan siswa yang diintegrasikan dalam gamifikasi ke dalam taksonomi SOLO. gamifikasi dalam taksonomi SOLO mempengaruhi partisipasi aktif dan kedisiplinan siswa, tetapi hasil belajar mereka naik turun. Para siswa percaya bahwa mereka merasa antusias dalam menggunakan aplikasi Kahoot! dalam

pembelajaran bahasa Inggris, namun mereka sering terkendala oleh sinyal saat mengerjakan soal. Oleh karena itu, mengintegrasikan teknologi adalah pendekatan yang didorong lebih dalam untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris yang lebih baik. Koneksi internet yang baik merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam belajar menggunakan Kahoot! Platform(Suryani & Syahbani, 2023)

Bab 3

Partisipasi Aktif Dalam Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan. Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan lebih dari sekedar penyerapan informasi dari guru. Siswa juga perlu terlibat dalam berbagai kegiatan seperti diskusi, praktikum, penerapan konsep dalam konteks nyata, dan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Melalui berbagai kegiatan tersebut, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan situasi di kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan akan lebih mungkin mencapai hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

Dalam konteks pembelajaran, partisipasi siswa sangat penting karena itu menunjukkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif dapat

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, membangun keterampilan sosial, dan memperkuat motivasi belajar. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif siswa.

Partisipasi aktif dari siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih berarti. Prinsip ini juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa dianggap sebagai agen aktif dalam pembelajaran mereka. Dengan mendorong partisipasi aktif, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.

Partisipasi siswa tidak hanya mencakup keterlibatan fisik dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga melibatkan aspek-aspek mental dan emosional. Ketika siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok, mereka lebih mungkin untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, keterampilan sosial, dan tanggung jawab terhadap hasil pembelajaran mereka. Dengan demikian, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong partisipasi siswa secara menyeluruh dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dengan terlibat secara aktif dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, bertanya, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan mengekspresikan pendapat, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta sosial mereka. Semangat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih bersemangat dan memotivasi untuk seluruh anggota kelas. Dengan demikian, mendukung partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang terlibat secara aktif akan lebih memahami materi pelajaran karena mereka secara aktif mencari informasi, menganalisis, dan merenungkan konsep-konsep yang dipelajari. Keterlibatan siswa juga mencakup partisipasi dalam diskusi, tanya jawab, dan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.

Selain itu, siswa yang memiliki inisiatif akan aktif mencari cara-cara untuk memahami materi yang dipelajari, misalnya dengan mencari sumber informasi tambahan atau menciptakan metode belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, siswa yang kreatif akan mampu mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan konteks yang relevan dalam kehidupan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik bagi mereka.

Metode Pembelajaran Yang Mendorong Partisipasi Aktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Dalam dunia pengajaran bahasa saat ini, khususnya pada pengajaran bahasa inggris sebagai bahasa asing English as a foreign language (EFL) lebih menekankan pada pengaktifan siswa dalam proses belajar bahasa. Dalam hal ini siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk aktif dalam berinteraksi dengan guru serta aktif berinteraksi dengan teman-temannya. Sementara guru hanya sebagai fasilitator, pengarah, dan pembimbing. Peranan guru diminimalisir sehingga peranan siswa dalam belajar dimaksimalkan. Dasar pola pengajaran ini merupakan strategi untuk menciptakan suasana pengajaran bahasa inggris sebagai bahasa asing (EFL) menjadi lebih komunikatif dan bermakna. Berbagai penelitian dalam pengajaran bahasa cenderung lebih banyak yang mengusulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *active learning strategy* merupakan salah satu solusi dalam menghadapi siswa yang pasif,

Para guru bahasa inggris memiliki tugas utama untuk menciptakan suasana yang aktif dalam belajar bahasa terutama pada aspek pengaktifan keterampilan siswa untuk berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Dari empat aspek keterampilan inilah yang menjadi penciri sukses tidaknya seseorang dalam mempelajari bahasa inggris. Itu sebabnya para peneliti atau para guru terus melakukan pengembangan pengajaran yang sesuai dengan desain yang dapat mengakomodasi perbaikan pada para pelajar Bahasa Inggris.

Beberapa metode yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris di antaranya:

1. Metode Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Metode ini mendorong kerja sama antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Contohnya, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas, seperti proyek kolaboratif, diskusi kelompok, atau penyelesaian masalah bersama.

2. Metode Pembelajaran Aktif (Active Learning)

Metode ini melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif (active learning) adalah cara untuk membantu para siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris yang mereka miliki. Di dalam pola pembelajaran aktif, para siswa digalakkan atau didorong secara aktif menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu yang diberikan oleh guru.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning)

Metode ini melibatkan siswa dalam proyek-proyek autentik yang memerlukan pemecahan masalah, penelitian, dan presentasi. Contohnya, siswa dapat membuat video presentasi tentang topik Bahasa Inggris tertentu atau mengembangkan kampanye iklan dalam bahasa Inggris.

4. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

Metode ini menempatkan siswa dalam situasi di mana mereka harus memecahkan masalah nyata atau fiktif yang relevan dengan materi pelajaran. Siswa bekerja secara aktif untuk mencari solusi dengan menggunakan bahasa Inggris.

5. Pembelajaran Berbasis Tugas (Task-Based Learning)

Metode ini menekankan pada pemberian tugas-tugas yang mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam situasi nyata atau simulasi kehidupan nyata.

6. Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Metode ini menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajarkan dan melatih keterampilan bahasa Inggris. Misalnya, permainan kata, teka-teki, atau permainan peran.

7. Pembelajaran Berbasis Cerita (Story-Based Learning)

Metode ini menggunakan cerita atau narasi untuk mengajarkan bahasa Inggris. Siswa dapat mempelajari

kosakata, struktur kalimat, dan konteks budaya melalui membaca, menulis, atau menceritakan cerita.

6. Pembelajaran Berbasis Teknologi (Technology-Enhanced Learning)

Metode ini memanfaatkan teknologi seperti komputer, internet, dan perangkat mobile untuk menyajikan materi pembelajaran dan berinteraksi dengan siswa. Contohnya, menggunakan platform e-learning, aplikasi belajar bahasa, atau media sosial untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Setiap metode memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, dan pemilihan metode tergantung pada tujuan pembelajaran, konteks pembelajaran, dan karakteristik siswa.

Partisipasi Aktif dalam SOLO Taxonomy

Partisipasi aktif peserta didik dalam SOLO (Structure of the Observed Learning Outcome) Taxonomy dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman dan penerapan materi pembelajaran. SOLO Taxonomy merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mengklasifikasikan tingkat pemahaman siswa berdasarkan kompleksitas jawaban yang mereka berikan terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan.

Pada awalnya siswa mungkin belum memiliki pemahaman yang cukup dan belum dapat memberikan jawaban yang relevan. Dalam partisipasi aktif, guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertanya, dan mencari tahu lebih lanjut tentang materi yang dipelajari. Hal ini membantu siswa untuk mencapai level unistruktural, di mana mereka mampu memberikan jawaban yang mencakup satu aspek dari materi pembelajaran.

Melalui diskusi kelompok atau tugas kolaboratif, siswa dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka, sehingga dapat mencapai level multistruktural. Mereka dapat mengaitkan berbagai aspek atau elemen dari materi pembelajaran dan melihat hubungan antara konsep-konsep tersebut.

Dengan berpartisipasi dalam analisis dan sintesis informasi, misalnya melalui presentasi proyek atau penulisan esai, siswa dapat mencapai level relasional. Mereka dapat menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman pribadi, teori-teori lain, atau aplikasi dalam kehidupan nyata.

Partisipasi aktif juga membantu siswa mencapai level ekstend, di mana mereka mampu menggeneralisasi konsep-konsep yang dipelajari ke situasi yang lebih luas atau mengembangkan ide-ide baru berdasarkan pemahaman yang mereka miliki.

Dengan demikian, partisipasi aktif peserta didik dalam SOLO Taxonomy dapat membantu mereka mencapai

tingkat pemahaman yang lebih tinggi dan memperluas kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks.

Dalam konteks partisipasi aktif pada SOLO Taxonomy, setiap aspek dalam taksonomi tersebut dapat diaplikasikan sebagai berikut:

1. Prestructural (Unistructural)

Pada tingkat ini, partisipasi aktif dapat dimulai dengan memastikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang topik yang akan dipelajari. Ini dapat dilakukan dengan memberikan informasi dasar tentang topik atau memastikan bahwa peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup sebelum memasuki pembelajaran yang lebih mendalam.

2. Unistructural

Di tingkat ini, partisipasi aktif dapat diwujudkan dengan mengajak peserta didik untuk mengidentifikasi bagian-bagian penting dari topik tersebut. Ini dapat dilakukan melalui diskusi kelompok kecil atau tugas yang mengharuskan peserta didik untuk menggambarkan informasi dasar tentang topik.

3. Multistructural

Pada tingkat multistructural, partisipasi aktif dapat ditingkatkan dengan mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara berbagai bagian informasi yang mereka pelajari. Ini dapat dilakukan melalui aktivitas seperti membandingkan dan mengontraskan berbagai elemen dari topik atau menganalisis bagaimana informasi-informasi tersebut saling terkait.

4. Relational

Di tingkat ini, partisipasi aktif dapat berfokus pada pengembangan pemahaman yang lebih dalam dan terintegrasi tentang topik. Ini dapat dicapai dengan mendorong peserta didik untuk mengaitkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata atau mengidentifikasi implikasi dari pemahaman mereka terhadap topik tersebut.

5. Extended Abstract

Pada tingkat extended abstract, partisipasi aktif mencakup kemampuan peserta didik untuk menerapkan pemahaman mereka dalam situasi yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Ini dapat dicapai dengan memberikan proyek-proyek atau tugas-tugas yang

menantang dan meminta peserta didik untuk menerapkan pemahaman mereka dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Jika siswa berorientasi pada Taksonomi SOLO, ini akan memberi mereka kesempatan untuk memahami beberapa faktor yang dipertimbangkan guru saat menilai tanggapan deskriptif. Dengan memahami tingkat-tingkat dalam Taksonomi SOLO, siswa dapat mengenali tingkat pemahaman yang diharapkan dalam menjawab pertanyaan deskriptif. Hal ini dapat membantu mereka mempersiapkan jawaban yang lebih baik dengan memperhatikan kompleksitas dan kedalaman pemahaman yang diperlukan. Misalnya, jika sebuah pertanyaan mengharuskan mereka untuk membuat hubungan antarinformasi atau membuat generalisasi, mereka dapat mempersiapkan jawaban yang lebih terstruktur dan menyeluruh, sesuai dengan tingkat Relational atau Extended Abstract dalam Taksonomi SOLO.

Selain itu, pengetahuan tentang Taksonomi SOLO juga dapat membantu siswa mengembangkan strategi untuk meningkatkan skor mereka. Dengan memahami tingkat-tingkat dalam Taksonomi SOLO, mereka dapat menilai sejauh mana mereka telah mencapai dalam pemahaman suatu konsep atau materi pembelajaran. Hal ini dapat membantu mereka mengidentifikasi area-area di mana mereka perlu meningkatkan pemahaman atau keterampilan mereka, sehingga mereka dapat fokus pada pengembangan yang tepat untuk meningkatkan skor mereka dalam penilaian deskriptif.

Manfaat Partisipasi Aktif Dalam Pembelajaran

Manfaat pertama dari partisipasi aktif siswa adalah peningkatan pemahaman. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mereka memiliki kesempatan untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam. Dengan berpartisipasi dalam diskusi, berbagi ide, dan melakukan kegiatan interaktif lainnya, siswa dapat melibatkan proses berpikir kritis dan refleksi yang memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep dan materi pembelajaran. Dengan cara ini, mereka tidak hanya mengingat informasi secara pasif, tetapi benar-benar memahami maknanya dan bagaimana informasi tersebut berhubungan dengan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya. Dengan demikian, partisipasi aktif membantu siswa untuk belajar dengan lebih efektif dan mengembangkan pemahaman yang lebih kokoh terhadap materi pelajaran.

Manfaat kedua dari partisipasi aktif siswa adalah pengembangan keterampilan kognitif. Partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melibatkan mereka dalam proses berpikir, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif yang penting, seperti pemecahan masalah, penalaran logis, dan pengambilan keputusan yang baik. Ketika siswa terlibat dalam diskusi, tugas kelompok, atau kegiatan interaktif lainnya, mereka harus memproses informasi, menyusun argumen, dan mengevaluasi ide-ide. Ini memaksa mereka untuk berpikir lebih dalam tentang materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Selain itu, melalui partisipasi aktif, siswa juga belajar menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Mereka memperluas pemahaman mereka tentang suatu topik dan membuat koneksi yang lebih kuat dalam belajar. Dengan cara ini, partisipasi aktif tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir yang akan berguna dalam berbagai aspek kehidupan mereka.

Manfaat ketiga dari partisipasi aktif siswa adalah meningkatkan motivasi belajar mereka. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mereka merasa lebih terlibat dan memiliki kontrol atas proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri.

Partisipasi aktif memberikan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran karena siswa merasa bahwa mereka memiliki kontribusi yang berarti dalam proses belajar. Hal ini menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi dan pemenuhan kebutuhan individu siswa, sehingga meningkatkan semangat dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, partisipasi aktif bukan hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih baik dan lebih antusias.

Manfaat keempat dari partisipasi aktif siswa adalah pengembangan keterampilan sosial. Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan kolaborasi, seperti

diskusi kelompok atau proyek kelompok, membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Mereka belajar berkomunikasi secara efektif, mendengarkan dengan baik, bekerja sama dalam tim, dan menghargai perspektif orang lain.

Keterampilan sosial ini penting dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan persiapan yang baik bagi siswa untuk berinteraksi dalam masyarakat. Dengan menghadapi berbagai pendapat dan ide dalam diskusi kelompok, misalnya, siswa belajar untuk menghargai keberagaman dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan orang lain. Melalui kolaborasi dalam proyek kelompok, mereka juga belajar untuk bekerja sama dan membagi tugas, keterampilan yang sangat diperlukan dalam lingkungan kerja dan sosial yang kompleks. Dengan demikian, partisipasi aktif dalam kegiatan kolaboratif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan akademis, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan.

Manfaat kelima dari partisipasi aktif siswa adalah peningkatan retensi dan pemindahan pembelajaran. Ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam situasi nyata. Aktivitas interaktif membantu memperkuat koneksi otak dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan mengingat kembali informasi.

Selain itu, dengan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang relevan, siswa dapat memahami dan memindahkan pembelajaran ke situasi baru dengan lebih baik. Misalnya, melalui diskusi kelompok tentang penerapan teori dalam kasus nyata, siswa dapat menginternalisasi konsep tersebut dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini membantu memperkuat koneksi otak yang memudahkan mereka dalam mengingat dan menerapkan pembelajaran tersebut di masa depan.

Dengan demikian, partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan, termasuk pemahaman yang lebih baik, pengembangan keterampilan kognitif dan sosial, motivasi belajar yang meningkat, serta kemampuan untuk mengingat dan menerapkan pembelajaran dalam situasi nyata.

Ketika siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran, mereka merasa lebih termotivasi dan tertarik pada materi yang dipelajari. Partisipasi dan keterlibatan siswa memungkinkan mereka untuk memiliki pengalaman langsung, merasa lebih terlibat, dan melihat relevansi materi dalam konteks kehidupan mereka sendiri. Melalui partisipasi aktif, siswa berkesempatan untuk menjelajahi konsep dan ide-ide secara lebih mendalam. Mereka dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi, menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, dan membangun pemahaman yang lebih konstruktif dan mendalam.

Dengan partisipasi yang aktif, siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran secara pasif, tetapi juga diajak untuk

berpikir secara kritis dan menganalisis informasi. Mereka belajar menyusun argumen, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang baik, keterampilan yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka. Melalui partisipasi aktif, siswa juga diajak untuk terlibat dalam kerja kelompok, diskusi, dan interaksi sosial. Ini membantu mereka belajar bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, membangun komunikasi efektif, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif, siswa juga didorong untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Mereka diberikan kesempatan untuk memecahkan masalah, mencari sumber daya, dan mengelola waktu mereka. Hal ini membantu memupuk kemandirian dan keterampilan pemecahan masalah yang esensial dalam kehidupan siswa. Dengan demikian, partisipasi aktif tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dan sikap yang penting untuk sukses di dunia nyata.

Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran merupakan pendekatan pendidikan yang mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup partisipasi aktif, kolaborasi, dan refleksi mendalam. Melalui keterlibatan aktif, tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan motivasi, pemahaman mendalam, dan penerapan pengetahuan dalam situasi dunia nyata.

1. Peran Partisipasi Aktif dalam Pendidikan Modern

Di era pendidikan modern, dimana teknologi semakin dominan dan paradigma pembelajaran semakin berkembang, partisipasi aktif merupakan kunci keberhasilan pendidikan. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pemberian informasi tetapi juga pada pengembangan keterampilan, sikap dan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam praktik.

2. Strategi Keterlibatan Aktif

a. Diskusi Kelompok

Diskusi Kelompok adalah metode melibatkan siswa dalam diskusi kelompok untuk mengeksplorasi konsep atau menyelesaikan tugas tertentu. Hal ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, mengungkapkan pendapatnya, dan belajar dari sudut pandang siswa lain.

b. Proyek Komunitas

Mengorganisir proyek komunitas memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sama menyelesaikan tugas atau proyek. Mempromosikan kemampuan untuk berkolaborasi, memecahkan masalah, dan menjadi kreatif.

c. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pendekatan ini menempatkan siswa di tengah tantangan dunia nyata yang memerlukan pemecahan masalah. Anda

terlibat aktif dalam mencari solusi dan mengembangkan keterampilan penting.

d. Permainan simulasi dan pembelajaran

Permainan simulasi dan pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendidik. Hal ini meningkatkan minat siswa dan mendorong pembelajaran melalui pengalaman langsung.

3. Manfaat Partisipasi Aktif

a. Motivasi Tinggi

Siswa yang terlibat aktif merasa mempunyai peran dalam pembelajarannya sendiri dan lebih besar kemungkinannya untuk termotivasi.

b. Pemahaman Mendalam

Melalui diskusi, proyek, dan tugas-tugas menarik, siswa memperoleh pemahaman konsep yang lebih dalam karena mereka harus menjelaskan dan menerapkan pengetahuannya.

c. Mengembangkan Keterampilan Interpersonal:

Keterlibatan Aktif membangun keterampilan sosial dan interpersonal melalui kolaborasi dan interaksi dengan teman sekelas.

d. Kesiapan Menghadapi Dunia Nyata

Siswa yang terlibat lebih mungkin mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan pada situasi dunia nyata dan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

4. Tantangan dalam penerapan keterlibatan aktif

a. Waktu dan Persiapan

Menerapkan keterlibatan aktif mungkin memerlukan lebih banyak waktu dan persiapan untuk merencanakan kegiatan dan mengelola partisipasi siswa.

b. Memahami siswa yang berbeda

Semua siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda, dan beberapa siswa mungkin merasa kesulitan untuk terlibat. Guru perlu memahami dan menanggapi kebutuhan yang berbeda ini.

5. Partisipasi aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris

a. Peran diskusi dalam meningkatkan keterampilan berbicara

Diskusi aktif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa.

b. Melaksanakan proyek bahasa

Proyek bahasa kolaboratif memungkinkan siswa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks praktis dan bermakna.

c. Pembelajaran berbasis masalah dalam konteks bahasa

Pembelajaran berbasis masalah membantu siswa menguasai situasi bahasa Inggris yang mencerminkan tugas-tugas kehidupan nyata.

Partisipasi aktif dalam pembelajaran bukan sekedar metode pengajaran, tetapi juga merupakan filosofi pendidikan yang melibatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menciptakan pengalaman yang bermakna dan relevan, guru dapat membuka pintu bagi siswa untuk berkembang secara utuh dalam berbagai aspek kehidupan dan ilmu pengetahuan. Dengan lebih mengintegrasikan strategi partisipasi aktif, pendidikan dapat menjadi lebih dinamis, bermakna, dan bermakna bagi generasi pelajar masa kini.

Bab 4

Kedisiplinan Dalam Pembelajaran

Pengertian Kedisiplinan Dalam Pembelajaran

Disiplin merupakan sebuah kata yang familiar di telinga kita. Dalam dunia pendidikan dan kehidupan pada umumnya, kedisiplinan merupakan salah satu unsur penting dalam pengembangan karakter positif dan berdampak pada kehidupan seseorang. Dengan kedisiplinan, proses pembelajaran dapat membawa manfaat yang sangat besar baik di sekolah maupun di rumah. "Discipulus" berasal dari bahasa Latin dan berarti disiplin. Kata ini berarti mengajar atau mengikuti pemimpin yang dihormati (Kenneth, 2005). Sedangkan menurut Hurlock (1978), disiplin berarti belajar secara spontan tanpa paksaan, di bawah kendali seorang pemimpin. Bagi seorang ayah, seperti seorang anak bagi seorang guru, seperti seorang siswa bagi seorang guru yang belajar bagaimana menjalani kehidupan yang berguna dan bahagia.

Menurut Tu'u (2004), pengertian disiplin adalah suatu keadaan yang tercipta melalui suatu proses dan serangkaian perilaku yang memperlihatkan nilai-nilai ketaatan, ketaatan, kesetiaan, keteraturan, atau ketertiban. Perilaku ini terjadi melalui proses perkembangan keluarga, pendidikan, dan pengalaman. Abdurahmat Fathoni (2006), yaitu “kesadaran dan kemauan seseorang untuk mematuhi segala peraturan perusahaan dan norma-norma sosial yang berlaku”. Menurut Charles, Disiplin dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan sekolah untuk memastikan apakah sikap dan perilaku siswa selama bersekolah dapat diterima (Widi, E.N. N., Saraswati, P., Dayakisni, 2017).

Disiplin mengacu pada apa yang dilakukan guru untuk menjaga perilaku baik terhadap siswa di kelas. Disiplin adalah ketaatan seseorang untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang untuk menaati keputusan, perintah, dan peraturan yang berlaku padanya (Lemhanas, 1997). Menurut Charles, unsur disiplin terbagi menjadi tiga unsur. ketepatan waktu tugas, perilaku bertanggung jawab, dan hubungan baik dengan orang lain (Widi, E.N.N., Saraswati, P., Dayakisni, 2017). Siswa yang disiplin mampu menghindari perilaku yang menyimpang dari peraturan yang berlaku di sekolah. Pembentukan kepribadian disiplin ini dapat terjadi melalui budaya sekolah (Sobri et al., 2019).

Budaya sekolah yang baik sangat menunjang keberhasilan program pendidikan karakter (Safitri, 2015). Budaya sekolah yang baik selalu mengarah pada

proses pembelajaran yang baik dan dapat meningkatkan kemajuan sekolah (Bektas et al., 2015).Sebaliknya pada sekolah yang budaya sekolahnya buruk, keadaannya sangat berbeda, proses pembelajaran tidak memberikan manfaat, pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dianggap wajar, dan tentunya tidak mudah untuk memperbaikinya (MacNeil et al., 2009).

Kepribadian disiplin tidak dapat dibentuk secara langsung tetapi memerlukan dukungan dan pengaruh dari luar dan dalam diri individu (Nucci et al., 2014).Sifat suatu disiplin ilmu dapat dipengaruhi oleh banyak faktor.Sulit untuk menentukan faktor spesifik mana yang mempunyai pengaruh terbesar terhadap perilaku disiplin.Sifat disiplin sangat dipengaruhi oleh peraturan, hukuman, kepribadian (persepsi diri), lingkungan (budaya), konsep manajemen yang diterapkan, dll (Bugdol, 2018, hlm.35-48).

Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh dan berperan besar dalam meningkatkan kedisiplinan siswa, namun faktor yang paling penting adalah rasa percaya diri dan ketaatan terhadap aturan yang telah ditetapkan (Bugdol, 2018, p.35).

Menurut Naim (2012), disiplin adalah ketaatan terhadap pelaksanaan suatu sistem yang mengharuskan seseorang untuk mengikuti keputusan, perintah, dan peraturan yang berlaku.

Dengan kata lain, disiplin adalah sikap seseorang yang menaati peraturan dan ketentuan yang telah ditetapkan

tanpa menuntut imbalan. Menurut Semiawan (2008), disiplin merupakan pengaruh yang bertujuan membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya. Disiplin timbul dari adanya kebutuhan dan keinginan individu untuk bertindak mencapai sesuatu dalam batas-batas dan peraturan yang ada di lingkungan individu tersebut.

Dari berbagai pengertian di atas, disiplin adalah sikap yang timbul dalam diri seseorang mengenai peranannya dalam lingkungan, menaati peraturan atau ketentuan agar kehidupannya terlaksana menurut norma, peraturan, dan ketentuan yang telah ditetapkan.

Hal ini juga bertujuan untuk membantu seseorang mencapai tujuannya dengan petunjuk yang jelas dan terukur. Disiplin dalam belajar mempunyai pengertian yang lebih spesifik: suatu sikap yang dicapai melalui upaya pendidikan untuk mengikuti peraturan yang berlaku di sekolah. Menurut Sanjaya (2006), disiplin akademik mutlak diperlukan setiap siswa. Disiplin belajar memudahkan tercapainya tujuan pendidikan. Slameto (2010) menjelaskan bahwa agar siswa dapat belajar lebih tinggi dan menjadi siswa yang lebih baik, maka perlu menerapkan kedisiplinan dalam belajar baik di sekolah, di rumah, maupun di perpustakaan.

Menurut Jailani (2014), disiplin belajar adalah suatu sikap, tingkah laku, tingkah laku, dan kebiasaan yang menunjukkan ketaatan dan kepatuhan terhadap aturan-aturan yang berlaku baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat dan tumbuh dari dalam diri siswa. Sedangkan

Suryani (2016) menyatakan disiplin belajar adalah mengikuti aturan-aturan yang ditetapkan pada saat pembelajaran di lingkungan sekolah khususnya di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut diatas mengenai pengertian disiplin dan pentingnya belajar, maka belajar disiplin merupakan suatu rangkaian dari seseorang yang menunjukkan ketaatan dan ketaatan terhadap peraturan, tata tertib dan norma kehidupan yang ada dalam Masyarakat bahwa itu adalah suatu tindakan.

Proses pembelajaran 17 dianggap sebagai proses pembelajaran 17 karena mendorong seseorang mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan melalui kesadaran diri. Menurut Imron (2011), disiplin belajar adalah wujud ketaatan dan ketaatan siswa dalam melaksanakan peraturan yang ditetapkan sekolah dan guru dalam proses pembelajaran, dan didorong oleh kesadaran yang ada dalam benak siswa. kesadaran diperoleh melalui latihan.

Menurut Mulyasa (2013), disiplin belajar adalah kemampuan orang (peserta didik) untuk mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan secara sadar, baik aturan tertulis maupun tidak tertulis, untuk mengubah perilakunya tanpa pemaksaan., adalah suatu keadaan ketertiban yang ikut serta dalam pembelajaran.

Menurut Sumantri (2010), disiplin belajar adalah kedisiplinan siswa untuk memenuhi tugas belajarnya sedemikian rupa sehingga mampu mencapai perubahan dalam dirinya, baik berupa pengetahuan, perilaku, maupun

sikap, baik itu berupa pengetahuan, perilaku, maupun sikap. belajar atau belajar di rumah, ini tentang ketaatan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015), disiplin belajar adalah kesepakatan tertulis dan diam-diam antara mahasiswa dengan dosen atau mahasiswa dalam melakukan kegiatan belajar menurut keputusan, aturan, dan norma yang dibuat sendiri, sikap, tingkah laku, dan tingkah laku.

Menurut Shojalan (2016), disiplin belajar merupakan suatu bentuk pengenalan terhadap perilaku yang ingin dipelajari, seperti: Disiplin dalam melanjutkan pelajaran, menyelesaikan tugas dengan cermat, mengikuti ujian, menaati rencana belajar, dan mengikuti peraturan perundang-undangan tergantung pada metode dan teknik siswa. Dalam pembelajaran, hasil dapat diperoleh dari keberhasilan belajar yang dicapai.

Pendidikan Disiplin Belajar adalah sebuah konsep yang menekankan pada pengendalian diri, tanggung jawab, dan komitmen siswa dalam kerja akademik. Ini mencakup tindakan, ketertiban, dan dedikasi terhadap proses pembelajaran.

Disiplin bukan hanya sekedar aspek etika dalam pembelajaran, namun juga menjadi landasan dalam mencapai tujuan pendidikan.

Aspek Kedisiplinan Pembelajaran

Disiplin merupakan pilar terpenting dalam membangun lingkungan belajar yang efektif dan produktif. Dalam konteks pendidikan, kedisiplinan secara langsung mempengaruhi kinerja akademik siswa, pengembangan karakter, dan kemauan menghadapi tantangan dunia nyata.

1. Perilaku Siswa

Disiplin perilaku meliputi pengendalian diri, penghormatan terhadap aturan, dan tanggung jawab akademik. Perilaku positif menciptakan lingkungan kelas yang kondusif untuk belajar.

2. Ketertiban Kelas

Menjaga ketertiban dalam kelas memerlukan peraturan dan prosedur yang jelas. Guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur.

3. Keterlibatan Tugas:

Siswa yang disiplin memiliki tingkat keterlibatan akademik yang tinggi. Antusias untuk mencapai hasil yang baik.

Strategi Penegakan Disiplin

1. Penegakan Aturan yang Konsisten

Guru harus secara konsisten menegakkan aturan untuk menetapkan harapan yang jelas. Konsistensi membantu siswa memahami konsekuensi tindakan mereka.

2. Memberikan dukungan dan bimbingan

Guru dapat memberikan dukungan dan bimbingan kepada siswa yang kesulitan menjaga kedisiplinan. Dukungan dapat mencakup pengaturan konseling dan bimbingan belajar.

3. Mengembangkan Program Penghargaan

Program penghargaan dapat memberikan insentif positif kepada siswa yang menunjukkan tingkat disiplin yang tinggi. Hadiah dapat berupa pengakuan di depan kelas atau dapat berupa penghargaan kecil.

4. Kerjasama dengan orang tua

Kerjasama dengan orang tua penting untuk menunjang kedisiplinan di rumah dan di sekolah. Komunikasi terbuka mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan harapan siswa.

Manfaat Disiplin dalam Pendidikan

1. Prestasi akademik yang lebih tinggi

Siswa yang disiplin cenderung mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi karena tetap mengerjakan tugas.

2. Pembangunan Karakter

Disiplin membangun karakter peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja keras, dan kejujuran.

3. Peningkatan pemahaman diri

Pengendalian diri yang diperoleh melalui disiplin membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka.

4. Mempersiapkan Masa Depan

Disiplin merupakan landasan dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dunia nyata, termasuk studi akademik dan karir.

5. Tantangan dalam penerapan disiplin

a. Variasi Gaya Belajar

Semua siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Ketika guru harus menanggapi kebutuhan yang berbeda-beda ini, hal ini dapat menimbulkan tantangan dalam penerapan kebijakan disiplin.

b. Pengaruh Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekitar seorang siswa dapat mempengaruhi tingkat kedisiplinan. Guru dan orang tua harus bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang positif.

Disiplin belajar bahasa Inggris

1. Pentingnya disiplin dalam keterampilan berbahasa

Disiplin berkontribusi pada pengembangan keterampilan berbahasa dengan memusatkan perhatian pada tugas-tugas seperti membaca, menulis, dan berbicara.

2. Terapkan disiplin pada keterampilan berbicara

Keterampilan berbicara bahasa Inggris Anda dapat ditingkatkan dengan disiplin dalam struktur kalimat dan menyampaikan ide-ide.

3. Disiplin Penulisan Akademik

Menjaga disiplin penulisan akademik membantu siswa mengkomunikasikan gagasan dengan jelas dan konsisten.

Metode Pembelajaran Yang Meningkatkan Kedisiplinan Dalam Belajar Bahasa Inggris

1. Metode Tugas (Resitasi)

Metode tugas adalah suatu metode pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dan biasa disebut metode tugas. Sudjana (2013) mendeskripsikan metode tugas sebagai “penyajian materi pembelajaran dimana guru menetapkan tugas tertentu kepada siswa, melakukan suatu kegiatan pembelajaran, dan menulis laporan sebagai hasil tugas tersebut”. Unsur “belajar sambil melakukan”. Jamala dkk (2010) menyatakan bahwa metode tugas (membaca) adalah metode penyajian bahan ajar dimana guru memberikan tugas kepada siswa dan melakukan kegiatan pembelajaran." Metode tugas merupakan suatu cara agar anak dapat belajar secara aktif baik secara individu maupun kelompok. Sudjana (2013) Lebih lanjut Rohani (2021) berpendapat bahwa metode resitasi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih mendalam dengan memberikan tugas (membaca) kepada siswa, baik secara individu maupun dengan memberikan tugas (membaca) tanpa batasan tempat dan waktu. Sebagai fokus untuk

memberikan pengalaman. Harus dilakukan secara berkelompok. Memberikan tugas ini menciptakan tugas berharga yang dapat Anda pertanggungjawabkan dan berikan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode tugas adalah suatu metode pembelajaran yang mana guru memberikan tugas-tugas kepada siswa atau peserta didik untuk dilaksanakan atau dilaksanakan secara sendiri-sendiri atau berkelompok agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang ingin dicapainya. Melaporkan dan bertanggung jawab atas hasil tugas yang dilakukan. Karena metode ini menitikberatkan pada pengalaman belajar di luar waktu belajar, maka tanggung jawab tugas dapat menjadi sarana meningkatkan kedisiplinan siswa dalam menyelesaikan tugas. Metode resitasi ini dapat dibangun pada tingkatan klasifikasi SOLO: tingkat pra-struktural, tingkat struktur tunggal, tingkat multi-struktural, tingkat relasional, dan tingkat abstrak.

Mengenai pembelajaran bahasa Inggris, klasifikasi SOLO dapat diintegrasikan ke dalam metode ini dengan memberikan tugas yang merangkum seluruh tahapan. Misalnya tugas-tugas seperti mengurutkan kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf, dan paragraf menjadi teks. Cara ini juga dapat diterapkan untuk keterampilan bahasa Inggris seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, tergantung tingkat kesulitan tugas yang ingin Anda tetapkan.

Melalui klasifikasi SOLO ini, siswa dapat berlatih menyelesaikan setiap tugas sesuai dengan level yang termasuk dalam klasifikasi SOLO. Ketika hal ini diterapkan dengan benar dalam suatu tugas melalui metode resitasi, maka akan tercipta keselarasan antara metode, tingkat klasifikasi SOLO, dan disiplin yang muncul.

2. Metode Pembelajaran Berbasis Masalah

Sikap disiplin dan kemampuan berpikir kritis dinilai sangat penting di abad 21. Pembelajaran abad 21 menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik dalam pengambilan keputusan. Berpikir kritis bagi siswa ditujukan untuk mempelajari cara memecahkan masalah secara terstruktur dan kreatif.

Mengembangkan keterampilan berpikir kritis memerlukan sikap disiplin yang menuntun Anda melakukan sesuatu dengan tepat sesuai rencana yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, ada dua hal yang penting dalam proses pembelajaran: sikap disiplin dan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran berbasis masalah (PBL), atau dalam bahasa Indonesia disebut pembelajaran berbasis masalah, merupakan suatu konteks terbuka yang tidak terstruktur (tidak terstruktur), bagi anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir adaptif masalah, yaitu pembelajaran dengan menggunakan masalah nyata (otentik). Berpikir kritis sekaligus membangun pengetahuan baru (Rusman, 2012).

PBL merupakan model pembelajaran dimana anak memecahkan masalah melalui tahapan metode ilmiah dan memperoleh pengetahuan terkait masalah sekaligus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

Langkah PBL terdiri dari lima level:

a. Atur siswa berdasarkan masalah

Pada tahap ini, guru Anda akan menjelaskan tujuan pembelajaran Anda dan sumber daya yang perlu Anda atur.

Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang dipilih atau ditentukan untuk memecahkan masalah dunia nyata.

b. Mengorganisir siswa untuk belajar

Pada fase ini, guru membantu siswa mendefinisikan dan mengatur tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas pada fase sebelumnya.

c. Penyelenggaraan ujian perorangan dan kelompok

Pada tahap ini, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi terkait dan melakukan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

d. Membuat dan mempresentasikan hasil pekerjaannya

Pada tahap ini guru membantu siswa membagi tugas dan merencanakan atau menyimpan tugas terkait sebagai

hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada tahap ini, guru membantu siswa merefleksikan atau mengevaluasi proses pemecahan masalah yang telah mereka lakukan (Fathurrohman, 2015).

Secara sederhana, pembelajaran berbasis masalah dibagi menjadi lima langkah: pemberian masalah, pengorganisasian siswa, analisis dan diskusi, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta peninjauan dan evaluasi proses inkuiri (Hagi et al., 2021).

Metode PBL dapat diselaraskan dengan taksonomi SOLO dalam pembelajaran bahasa Inggris. Misalnya, seorang guru menyajikan suatu masalah dalam bentuk membaca suatu teks, meminta siswa secara individu atau kelompok menganalisis dan mendiskusikan teks tersebut, dan siswa mengembangkan masalah yang diajukan dan mempresentasikan hasilnya.

Pada tahap akhir, guru dan siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap permasalahan yang diangkat.

SOLO Metode klasifikasi dan keserasian antar jenjang memberikan dampak positif terhadap kedisiplinan siswa dalam menyelesaikan tugas melalui metode pembelajaran berbasis masalah. Siswa meningkatkan kedisiplinannya ketika

mampu menyelesaikan tugas tepat waktu atau sesuai prosedur kerja.

3. Metode Reward dan Punishment

Berbagai upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran antara lain : , 2009).

Oleh karena itu, harus ditekankan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa. Guru harus terampil dalam mengembangkan model dan metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan belajar aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran dimana siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Setyosari, 2017).

Disiplin pada diri siswa merupakan salah satu ciri yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kepribadian (Wuryandani et al., 2014). Ketika seseorang mengembangkan kepribadian disiplin, ciri-ciri lain seperti: Contoh: tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain. Seperti disebutkan sebelumnya, ada empat teknik untuk memperkuat karakter disiplin siswa: penghargaan dan pengakuan, diskusi, partisipasi, dan pengajaran non-direktif (Lewis, 2001).

Penggunaan metode pembelajaran reward and punishment membantu siswa tetap disiplin dalam proses pembelajaran dan menanamkan nilai-nilai karakter.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Lewis bahwa penghargaan dan hukuman diharapkan dapat memotivasi siswa untuk mendisiplinkan dirinya (Lewis, 2001).

4. Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek sebagai metode pembelajaran dikembangkan pada abad 21 (Viro & Joutsenlahti, 2018). PjBL belakangan ini menjadi sangat populer di dunia pendidikan (Trishchenko, 2018). Menurut Ekizer (2021), PjBL semakin populer: Awalnya metode ini diterapkan pada bidang keilmuan tertentu dan kelompok umur terbatas, namun penggunaannya kemudian meluas ke berbagai bidang keilmuan dan semuanya meluas hingga ke tingkat PjBL merupakan model pembelajaran dimana siswa berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah dan proyek.

Hal ini dapat dilakukan secara berkelompok atau secara individu melintasi tahapan sains dan disajikan kepada orang lain dalam bentuk suatu produk. Menurut Mahasneh & Alwan (2018), siswa yang diajar dengan metode ini dapat mengerjakan berbagai proyek mulai dari membuat portofolio, membuat model, membuat video, bahkan mendesain website dan materi lainnya. Keterampilan baru tersebut antara lain kreativitas, rasa ingin tahu, berpikir kritis,

kewirausahaan, kolaborasi, komunikasi, berpikir matang, persaingan global, dan keterampilan lainnya dengan berbagai nama.(Zhao & Watterston, 2021).Dalam hal kedisiplinan, PjBL sangat mendorong siswa untuk mempunyai kepribadian disiplin.

Hal ini dikarenakan setiap proyek mengharuskan siswa untuk menyelesaikannya dalam batas waktu yang ditentukan.Hal ini secara langsung mempengaruhi sikap disiplin Anda dalam menyelesaikan proyek.Siswa berusaha untuk menyelesaikan proyek mereka tepat waktu.Saat belajar bahasa Inggris, siswa dapat menggunakan metode ini dengan memberikan proyek.

Misalnya, Anda dapat membuat permainan edukatif tentang suatu topik tertentu atau alat pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam proses pemahaman suatu topik.Belajar bahasa Inggris dengan PjBL menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Suryani et al., 2024).

Saat berlatih dengan metode PjBL, Anda dapat menggunakan metode klasifikasi SOLO berdasarkan level.Melalui tahapan klasifikasi SOLO dan model pembelajaran PjBL, siswa memperoleh pengalaman belajar yang meningkatkan kedisiplinan dan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariessanti, H. D., & Aini, Q. (2017). Penerapan iDu iLearning Plus berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal*, 1(2), 37–49.
- Biggs, J. B., & Collis, K. F. (2014). *Evaluating the quality of learning: The SOLO taxonomy (Structure of the Observed Learning Outcome)*. Academic Press.
- Genua, V., & Hum, M. (2024). Teks Penguatan Karakter Siswa Mulai dari Wawasan Kebhinekaan Global untuk Para Mahasiswa Ppg Dalam Jabatan di Universitas Flores. *Yuk Belajar Bahasa Melalui Media Dan Sumber Belajar Di Era Society 5.0*, 29.
- Harismayanti, I., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2020). *Gamification in English Teaching and Learning*. Nilacakra.
- Irvine, J. (2021). Taxonomies in education: Overview, comparison, and future directions. *Journal of Education and Development*, 5(2), 1.
- Iskandar, A., Winata, W., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Haluti, F. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.

- Kaur, P., & Naderajan, R. (2019). Kahoot in the English language classroom. *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*, 20(6), 49–54.
- La Ode Muhammad Idrus Hamid, B., & Kadirun, K. (2023). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Hangman Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa SDN 1 Bone Kancitala Kab. Muna. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 6(4), 1773–1777.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2019). *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Adaptif*. Upi Sumedang Press.
- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas Dan Hiperealitas Permainan Digital*. Ugm Press.
- Nikmah, H. (2020). Gamification To Improve Students' Engagement In Learning English. *Acitya Journal Of Teaching And Education*, 2(1), 60–70.
- Pibriyanie, E., & Djatmiko, A. A. (2019). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada Smp Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2).

- Prihandono, A., Bere, O. M. S., & Ihya'ulumuddin, D. I. (2023). Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Upgris*, 9(1).
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Rahma, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web. *Prosiding Sains Dan Teknologi*, 2(1), 205–215.
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Statistika Kelas Viii. *Jmpm: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 84–98.
- Roy, B., Bhattacharyya, T., & Banerjee, P. (2022). Active Learning In Higher Education By Solo Taxonomy. *Proceedings Of The International Conference On Best Innovative Teaching Strategies (Icon-Bits 2021)*.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jabiz: Journal Of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.
- Suryani, N. Y., & Syahbani, M. H. (2023). Gamification And Solo Taxonomy: A Strategy To Promote Active Engagement And Discipline In English Language Learning. *English Review: Journal Of English Education*,

11(3), 777–786.
<https://doi.org/10.25134/Erjee.V11i3.8544>

- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif*. Tiram Media.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.
- Widi, E. N. N., Saraswati, P. & Dayakisni, T. (2017). Kedisiplinan Siswa-Siswi SMA Ditinjau Dari Perilaku Shalat Wajib Lima Waktu. *Jurnal Psikologi Islam*, 4(2), 135–150
- Wuryandani, W., Maftuh, B. S., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 286–295.
<https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.216>
- Viro, E., & Joutsenlahti, J. (2018). The start project competition from the perspective of mathematics and academic literacy. *Education Sciences*, 8(2).
<https://doi.org/10.3390/educsci8020067>
- Zhao, Y., & Watterston, J. (2021). The changes we need: Education post COVID-19. *Journal of Educational Change*. Springer. <https://doi.org/10.1007/s10833-021-09417-3>

PROFIL PENULIS



Nyayu Yuyu Suryani, M.Pd. Lahir di Palembang, 20 November 1983, bertempat tinggal di Jalan Jambu komplek bougenville residence blok C3 lebung gajah sematang borang Palembang, Pada tahun 2007 menyelesaikan pendidikan S1 FKIP Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Palembang dan pada tahun 2014 menyelesaikan pendidikan S2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Palembang. Pekerjaan saat ini sebagai dosen pada Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Siti Khadijah pada mata kuliah Bahasa Inggris Keperawatan. Di Tahun 2018 dan 2020 menulis sebuah buku ajar yang berjudul *English for Nursing*. Pada Tahun 2018 lulus sertifikasi dosen dan pada Tahun berikutnya 2019 dan 2023 lolos hibah penelitian PDP dari Kemenristekdikti. Selain menulis aktif di kegiatan organisasi profesi antara lain sebagai anggota ADI (Asosiasi Dosen Indonesia), PERKADOSI (Perkumpulan Karir Dosen Indonesia), DKLPT (Dosen Kolaborasi Lintas Perguruan Tinggi), dan Asosiasi Kodeln (Collaboration of Lecturers Across Countries). Saat ini masih aktif menulis dan sebagai reviewer beberapa manuscript/naskah pada jurnal-jurnal baik nasional maupun internasional.



Dr. Syamsul Rizal, M.Pd. lahir di Banda Aceh pada 29 Januari 1969 merupakan salah satu dosen Indonesia yang mendapat beasiswa DIKTI untuk menimba ilmu pengajaran Bahasa Inggris di Illinois University Kota Urbana Champaign, USA. dalam

konsentrasi English Language Teaching Research dan English for Specific Purposes (ESP) khususnya English for Islamic Studies. Doktor alumni Universitas Negeri Padang ini aktif sebagai penulis dan pemakalah pada seminar nasional maupun internasional tentang pengajaran bahasa Inggris dan aktif meneliti yang hasil penelitiannya telah diterbitkan pada jurnal nasional maupun internasional. Sebagai peneliti Dr. Syamsul juga telah mempresentasikan hasil penelitiannya di Amerika tepatnya di Universitas Illinois, Urbana Champaign, USA. Pendidikan S1 diselesaikannya di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah IAIN yang sekarang UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Pada tahun 1999 atas permintaan ketua STAIN Bengkulu melalui Menteri Agama beliau ditugaskan sebagai dosen bahasa Inggris di STAIN (sekarang UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu sampai dengan sekarang. Pada tahun 2004 beliau melanjutkan pendidikan S2 dalam bidang pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Sriwijaya Palembang dan selesai pada tahun 2006. Pada Tahun 2017 beliau meraih gelar doktor dalam konsentrasi pendidikan bahasa Inggris pada Universitas Negeri padang. Dr. Syamsul juga tercatat sebagai alumni kursus bahasa Inggris tingkat Advanced pada Foreign Language Centre of Illinois University, USA.



Tri Rohani, M.Pd. is a dedicated educator with a diverse background in teaching and learning new things. She holds a master's degree in education and is passionate about helping students achieve their full potential. She has taught everything from elementary school to college-level courses. Hani loves to incorporate technology into her lessons and is constantly seeking new and innovative ways to engage her students. She is known for her patience and her ability to inspire students to achieve their academic and personal goals. She teaches from beginning to advance level with an easy and interesting methods without any bored.



Arum Putri Rahayu, M.Pd. besides working as a lecturer at STAI Ma'arif Magetan who also has a hobby of writing. A hobby that he began to pursue since 2017 through social media. Several anthologies and one novel have been written as a form of his seriousness in the world of writing. According to him, writing will make our horizons wider and the doors of goodness will also be more open. The author can be contacted via email at hayurahayu9284@gmail.com