

Pelatihan Bahasa Inggris Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Platform Quizizz

Vonny Ardiel¹, Endang Sari², Rahmatul Ulya³

^{1,2,3} *Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Sumatera Barat, Indonesia*

Corresponding Author

Nama Penulis: Vonny Ardiel

E-mail: vonnyardielanshar@gmail.com

Abstrak

Penerapan teknologi dalam dunia Pendidikan sudah menjadi kebutuhan utama. Teknologi digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu meningkatkan proses penyerapan ilmu secara signifikan oleh pembelajar. Pengabdian kepada Masyarakat oleh dosen Universitas Sumatera Barat ini menerapkan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Kebidanan Universitas Sumatera Barat. Hal ini bertujuan menghilangkan kecemasan dan kebosanan mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris. Teknologi Augmented reality menghadirkan animasi gambar 3 dimensi seolah-olah menjadi gambar yang nyata pada tampilannya. Dengan menampilkan animasi gambar nyata dengan penjelasan teks beserta audionya dapat memberi pemahaman yang mendalam untuk mahasiswa. Hasil pelaksanaan pelatihan bahasa Inggris dengan media Augmented Reality ini sangat membuat mahasiswa tertarik dan antusias dalam kegiatan. Penyerapan materi bahasa Inggris berupa kosakata dan tatabahasa pun mudah dipahami oleh mahasiswa. Diakhir kegiatan, tim memberikan game interaktif agar dapat memberikan refleksi terhadap materi yang diberikan kepada mahasiswa.

Kata kunci - *Augmented Reality, Pelatihan Bahasa Inggris, Quizizz*

Abstract

The application of technology education has become a primary need. Technology is used to support the learning process and help significantly increase the process of absorbing knowledge by students. The activity of Pengabdian kepada Masyarakat by team from Lecturer of Universitas Sumatera Barat applies Augmented Reality technology in English learning for Midwifery Students at the University of West Sumatra. This aims to eliminate students' anxiety and boredom in learning English. Augmented reality technology presents animated 3-dimensional images as if they were real images on display. By displaying real animated images with explanatory text accompanied by audio, it can provide students with a deep understanding. The results of implementing English language training using Augmented Reality media really made students interested and enthusiastic in the activity. The absorption of English material in the form of understanding and grammar is also easy for students to understand. At the end of the activity, the team provided an interactive game so that students could reflect on the material given.

Keywords - *Augmented Reality, English Training, Quizizz*

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris pembelajar merupakan hal yang sangat penting dalam dunia akademis maupun kebutuhan sehari-hari. Hal ini didasari oleh perkembangan globalisasi dan peningkatan teknologi sehingga terjadi interaksi manusia secara global yang membutuhkan satu bahasa pengantar yaitu bahasa Inggris. Berdasarkan hal tersebut kurikulum Pendidikan di Indonesia mewajibkan siswa dan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris ternyata tidak hanya dilaksanakan secara formal, bahkan banyak Lembaga Pendidikan nonformal menyelenggarakan pembelajaran bahasa Inggris.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, pembelajaran bahasa Inggris memiliki kesan sulit oleh sebagian besar pembelajar asing seperti pembelajar dari Indonesia. Kesan sulit tersebut membuat pelajar merasa tidak tertarik dan bosan mempelajari bahasa Inggris terutama pada *Grammar* atau tatabahasa Bahasa Inggris. Dalam penelitian (Dede, 2019) mengatakan bahwa dari hasil wawancara terhadap siswa bahwa pembelajaran bahasa Inggris sulit dan membosankan. Terkait dengan kesulitan tersebut terdapat banyak hal yang bisa dilakukan oleh pengajar atau pendidika untuk menarik minat dan motivasi pembelajar dalam pembelajaran bahasa Inggris salah satunya game yang berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* merupakan kecerdasan buatan yang diciptakan manusia untuk menghadirkan animasi kedalam tampilan nyata. Seperti yang dinyatakan oleh (Ardiel et al., 2023) *Augmented Reality* menghadirkan sensasi belajar secara nyata terhadap pembelajar yang membuat siswa bisa berinteraksi langsung dengan objek yang dihadirkan secara virtual. Hal inilah yang menjadi daya tarik oleh pembelajar dalam proses pembelajaran sehingga memancing keaktifan dan keterlibatan langsung pembelajar. Dengan animasi 3 dimensi pembelajar bisa merasakan berpetualang memecahkan teka teki untuk mendapatkan informasi. Permasalahan terhadap banyaknya persepsi "sulit" dan rasa kecemasan pembelajar dalam belajar bahasa Inggris, tim ingin membentuk sebuah solusi agar pembelajaran bahasa Inggris menjadi menyenangkan. Teknologi berbentuk *Artificial Inteligen* atau kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah: 1. Meningkatkan minat dan motivasi pembelajar dalam belajar bahasa Inggris 2. Meningkatkan pemahaman pembelajar terhadap materi tatabahasa (*Grammar*) Bahasa Inggris.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Universitas Sumatera Barat, fakutas Ilmu Kesehatan, program Studi S1 Kebidanan. Peserta adalah 17 mahasiswa kebidanan tingkat 1 semester 2. Kegiatan ini diawali dengan penyajian materi tatabahasa dengan topik preposition dengan media *Augmented Reality*. Setelah pemaparan materi oleh penyaji dilanjutkan dengan game interaktif dengan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz ini merupakan platform yang menjadikan proses pembelajaran menarik serta terdapat game interaktif.

METODE

Sarana dan prasarana yang dipersiapkan pada pengabdian ini adalah sebuah ruangan belajar serta meja dan kursi sejumlah 17 peserta. Alat yang digunakan berupa proyektor, papan tulis, laptop, pointer, dan speaker. Materi yang disiapkan oleh tim pengabdian yaitu topik "*preposition*". Selanjutnya tim Perlu dirancangnya pembelajaran yang inovatif dan kreatif menggunakan teknologi Artificial Inteligen Quizizz dan Augmented reality untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Materi bahasa Inggris yang dipilih oleh tim pengabdian pada pelatihan ini adalah *Preposition*. Media yang digunakan oleh tim dalam menampilkan materi adalah *Power Point*, platfom PlugXr, dan platform Quizizz. Metode yang digunakan dalam proses pelatihan ini adalah *Gamification*.

Menurut (Jusuf, 2016) *gamification* merupakan bentuk pendekatan proses pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan atau video permainan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan pelajar serta rasa menikmati dan nyaman saat belajar namun tetap focus pada pencapaian hasil belajar, selain itu *gamification* ini dapat merangsang minat belajar siswa serta dapat menimbulkan Hasrat untuk terus melaksanakan pembelajaran tersebut. Secara lebih rinci (Kaap &

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

Cone, 2012) menjelaskan bahwa gamifikasi memiliki konsep perancangan belajar yang berdasarkan permainan, estetika dan olah pikiran secara bermain sehingga pelajar tidak bosan dan terikat, bersifat memotivasi, memperkenalkan pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran dengan metode bermain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan tema “Pelatihan Bahasa Inggris Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* dan platform Quizizz” dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2024 di Universitas Sumatera Barat. Dari hasil wawancara Tim terhadap mahasiswa kebidanan di Universitas Sumatera Barat didapatkan hasil bahwa pertama, pelajaran bahasa Inggris terasa sulit dan susah dimengerti pada susunan kata dan untuk menyusunnya menjadi kalimat. Kedua, sedikitnya pembendaharaan kosakata bahasa Inggris yang dikuasai mahasiswa. Ketiga, pengucapan Bahasa Inggris terasa sangat dan tidak pasti bunyinya. Keempat, kesulitan yang terlalu banyak membuat mahasiswa merasa cemas untuk belajar praktek berbicara dan bosan belajar. Berdasarkan pada hasil survey awal tersebut didapatkan bahwa kebutuhan mahasiswa adalah rasa kenyamanan belajar. Tim merumuskan strategi belajar untuk menciptakan proses yang nyaman dengan dukungan teknologi. Hal tersebut dirumuskan agar terciptanya proses pelatihan yang nyaman dan pemahaman materi sehingga terselesaikan kesulitan yang diutarakan para mahasiswa pada wawancara tersebut.

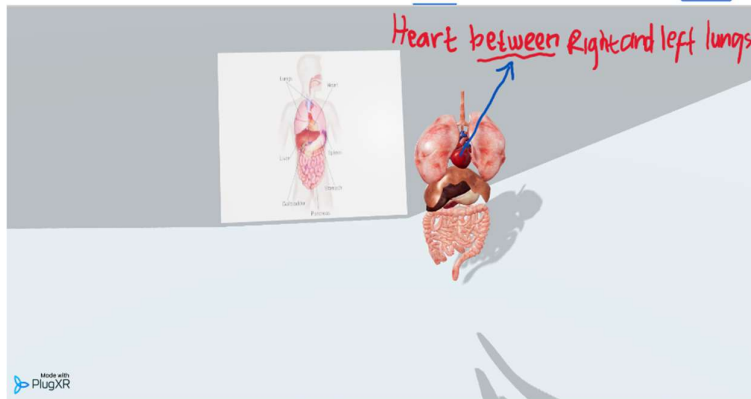
Pelatihan bahasa Inggris ini terfokus pada salah satu bagian tatabahasa (*grammar*) yaitu topik *Preposition* (kata depan). Pelatihan ini dilaksanakan pada satu kelas program studi S1 Kebidanan, mahasiswa Angkatan 2023 semester 2. Pelatihan ini dibuka dengan perkenalan diri secara pribadi oleh ketua dan anggota tim pengabdian masyarakat menggunakan bahasa Inggris. Berikutnya perkenalan diri satu persatu oleh mahasiswa S1 kebidanan menggunakan bahasa Inggris. Selanjutnya tim pengabdian masyarakat menampilkan materi pembelajaran menggunakan laptop yang berisikan media PPT yang menampilkan materi tentang *Preposition*. Materi ini didukung dengan gambar *Augmented Reality* yang memvisualisasikan penggunaan kata depan/preposisi yang diilustrasikan oleh gambar 3 dimensi pada Augmented reality tersebut. Contohnya perbedaan “on” dengan “above” walaupun sama-sama berarti ‘diatas’ namun posisi dan jenisnya nya berbeda seperti gambar 3 dimensi berikut.



Gambar 1.
Perbedaan “on” dengan “above”

Jika preposisi “on” digambarkan dengan benda pot bunga yang terletak diatas meja dan “above” dengan gambar jam diatas meja, namun posisinya sangat berbeda. Penjelasan ini disimpulkan dengan animasi tersebut bahwa jika gambar diputar dengan teknologi augmented reality akan sangat Nampak ilustrasinya bahwa posisi pot diatas meja dideskripsikan bahwa atas disini benda pot

tertumpang diatas meja dan menyentuh objek meja, sedangkan arti 'atas' untuk preposisi "above" bahwa posisinya tersebut memang dibagian atas meja namun tidak menyentuh meja, bisa saja tergantung di dinding atau tergantung pada objek lain namun sama-sama berarti di atas.

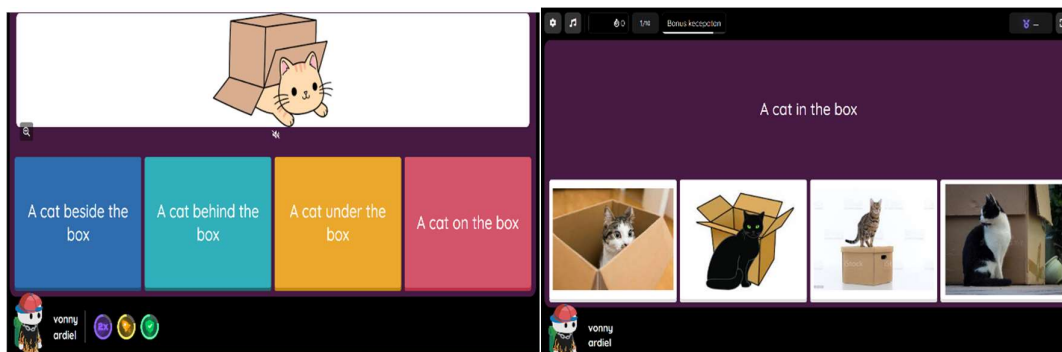


Gambar 2.

Preposition "between" pada gambar *Augmented Reality* organ tubuh manusia

Preposisi ini juga direfleksikan dengan keilmuan kebidanan agar bisa memiliki wawasan bahasa Inggris kebidanan. Hal ini bertujuan untuk membekali peserta agar bisa menguasai bahasa Inggris lingkup ilmu kebidanan contohnya menguasai kosak kata yang berhubungan dengan organ tubuh manusia dan menjelaskan dimana posisinya dalam susunan anatomi tubuh manusia.

Dalam penyajian materi tim juga memutarakan video pendukung yang berguna menambah wawasan dan ilustrasi materi menggunakan audio visual. Media pembelajaran yang menggunakan audio visual dapat menarik perhatian pembelajar dan menambah pemahaman yang cukup mendalam terhadap objek yang ditampilkan atau dijelaskan. Media audio visual juga dapat menghilangkan rasa jenuh pembelajar terhadap proses pembelajaran.



Gambar 3.

Bentuk Latihan materi pelatihan pada platform Quizizz

Setelah penyajian materi mahasiswa diberikan game pada platform Quizizz untuk menguji dan memperdalam pemahaman peserta terhadap materi. Menurut (Al Munawaroh, 2021) penggunaan aplikasi Quizizz membuat pembelajaran yang pasif menjadi aktif. Sajian Latihan soal berupa platform digital yang disertai gambar dan suara cukup menarik perhatian peserta dan membangkitkan rasa penasaran. Hal tersebut secara tidak langsung memberikan pemahaman siswa akan materi yang disajikan. Game menampilkan skor penilaian dan jawaban yang seharusnya benar

jika ada peserta yang salah dalam menjawab pertanyaan. Sehingga game pada platform Quizizz ini menjadi refleksi terhadap materi pelatihan yang telah disajikan kepada peserta.



Gambar 4.

Interaktif peserta pada game bahasa Inggris dengan Quizizz.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini sangat memberikan manfaat kepada mahasiswa Universitas Sumatera Barat. Pelatihan Bahasa Inggris menggunakan media Augmented Reality memberikan bentuk inovasi pembelajaran yang sangat menarik bagi mahasiswa. Penyaluran materi bahasa Inggris melalui media ini berjalan sangat signifikan mampu menghilangkan kejenuhan mahasiswa dalam belajar. Selain itu penyajian refleksi belajar menggunakan platform Quizizz dapat menarik motivasi dan semangat peserta dalam proses pelatihan. Terlihat keaktifan, rasa menikmati, tidak tegang, serta rasa keingintahuan yang tinggi peserta terhadap permainan yang bertemakan materi pelatihan bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya penelitian ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak kepada tim pengabdian kepada masyarakat ini. Oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih kepada ketua Yayasan Pendidikan Sumatera Barat, Rektor Universitas Sumatera Barat yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk terlaksananya program pengabdian ini. Berikutnya, ucapan terimakasih kepada pimpinan prodi dan jajarannya yang telah ikut berpartisipasi dalam pengabdian ini. Selanjutnya, ucapan terimakasih kepada mahasiswa kebidanan yang telah meluangkan waktu dan semangatnya mengikuti pelatihan Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawaroh, N. T. (2021). The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 4(1), 29–46. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v4i1.31258>
- Ardiel, V., Zaim, M., Thahar, H. E., Sa'danoer, I. M., & ... (2023). Perancangan Media Augmented Reality untuk Menghadapi Kesulitan Pembelajaran Grammar Bahasa Inggris. *JIM: Jurnal Ilmiah ...*, 8(4). <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26416%0Ahttps://jim.usk.ac.id/sejarah/article/viewFile/26416/12428>
- Dede, N. (2019). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu Di SD Negeri 1 Jatisawit. *DIALEKTIKA: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 159–170. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/402/315>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kaap, K. M., & Cone, J. (2012). What every chief learning officer needs to know about games and gamification for learning. *Department of Instructional Technology and Institute for Interactive Technologies*, 1–5. http://schr.ws/hosted_files/cacmeeting2015/5d/Whitepaper.pdf