

PROPOSAL INOVASI MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENT (AI) MELALUI MEDIA APLIKASI QUIZWHIZZER DI SMP NEGERI 28 BANDAR LAMPUNG PADA ERA SOCIETY 5.0

1. Nama inovasi daerah:
Inovasi model pembelajaran gamification berbasis artificial intelligent (ai) melalui media aplikasi quizwhizzer di smp negeri 28 bandar lampung pada era society 5.0
2. Tahapan inovasi
Penerapan
3. Inisiator inovasi daerah
Kepala OPD
4. Jenis inovasi
Digital
5. Rancang bangun

Inovasi Daerah merupakan sarana Pemerintah untuk mendorong terciptanya penyelenggaraan Pemerintahan dan pembangunan masyarakat yang lebih produktif, efisien dan efektif. Terdapat beberapa peraturan yang menjadi dasar hukum untuk inovasi :

1. UU No 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintah Daerah
2. Peraturan Pemerintah No 38 Tahun 2017 Tentang Inovasi Daerah
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah
4. Peraturan Bersama Menristek dan Mendagri No. 03 dan 36 tahun 2012 Tentang Penguatan Sistem Inovasi Daerah (SIDa)

Dengan adanya inovasi di dunia pendidikan maka diharapkan proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sedangkan permasalahan dalam dunia pendidikan yang paling banyak ditemui adalah malas belajar.

Berdasarkan jurnal yang diterbitkan oleh Megayanti (2016) faktor siswa malas belajar terbagi menjadi dua yakni faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor intrinsik siswa malas belajar meliputi kurangnya motivasi dalam diri siswa, pola makan yang kurang baik, suasana hati siswa yang buruk, minat terhadap mata pelajaran tertentu, dan bakat yang dimiliki siswa. Faktor ekstrinsik meliputi sikap orang tua yang kurang memberikan

dukungan, sikap guru dalam mengajar, suasana belajar yang tidak kondusif, dan sarana belajar di rumah yang kurang memadai.

Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa salah satu faktor siswa malas belajar adalah kurangnya motivasi atau dorongan untuk belajar, suasana hati yang buruk, serta suasana belajar yang kurang kondusif atau menyenangkan. Oleh sebab itu, kami menciptakan inovasi dalam bidang pendidikan melalui model pembelajaran gamification yang memanfaatkan teknologi artificial intelligent (AI) melalui aplikasi quizwhizzer yang masih jarang digunakan di SMPN 28 Bandar Lampung.

6. Tujuan Inovasi

Tujuan dari inovasi ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui games atau permainan yang dilakukan ketika belajar sesuai dengan ketertarikan peserta didik terhadap gaming yang telah di observasi sebelumnya.

7. Manfaat inovasi

Manfaat yang didapatkan adalah siswa lebih dapat memanfaatkan game untuk pembelajaran (better), hasil dari asesmen formatif atau penilaian dapat langsung diterima secara otomatis oleh guru sehingga dapat menghemat waktu serta lebih efektif (easier and faster) dan guru telah menerapkan paperless (cheaper) serta memanfaatkan teknologi di era society 5.0 ini.

8. Hasil inovasi

Hasil inovasi ini adalah siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.