

LAPORAN INOVASI SEKOLAH

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



BANDAR LAMPUNG

2021

I. LATAR BELAKANG

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.

Society 5.0 adalah sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi. Pada era ini, masyarakat diharapkan mampu menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Dalam menghadapi *era society 5.0*, dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas SDM. Peserta didik diharapkan dapat memiliki kecakapan hidup abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C, yakni *creativity*, *critical thinking*, *communication*, dan *collaboration*. Oleh karena itu ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik di *era society 5.0*, antara lain: *Internet of things* pada dunia Pendidikan (IoT), *Virtual/Augmented reality* dalam dunia pendidikan, dan pemanfaatan *Artificial*

Intelligence (AI) untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Dalam dunia teknologi ini anak-anak tumbuh dengan perkembangan yang pesat salah satunya dalam memanfaatkan Media Sosial maupun *Handphone*. Kecenderungan anak untuk bermain *Game* juga sudah sangat sering terlihat. Anak-anak sangat focus jika bermain *Game* dan timbul rasa malas ketika harus belajar. Oleh sebab itu, sebagai pendidik perlu merancang pembelajaran yang tidak kalah menarik dengan *Game* yang dimainkan oleh anak-anak. Ada model pembelajaran gamification yang dapat dipraktikkan guru untuk merancang pembelajaran yang menghadirkan permainan di dalam prosesnya. Gamifikasi adalah penggunaan elemen game dan pemikiran game di lingkungan non-game untuk meningkatkan perilaku dan keterlibatan target. *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan.

Perkembangan teknologi juga mengantarkan guru untuk mampu mempermudah kinerja guru profesional dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi QuizWhizzer sebagai salah satu media aplikasi yang dapat digunakan dalam perkembangan Artificial Intelligence (AI) yang tentu menghadirkan banyak kemudahan bagi guru diantaranya dapat menjadi Bank Soal, dapat membantu pengkoreksian penilaian formatif secara otomatis tanpa perlu manual lagi dalam mengkoreksi.

Berdasarkan hal tersebut maka kami membuat inovasi sekolah yang berjudul Inovasi Model Pembelajaran Gamification Berbasis Artificial Intelligence (Ia) Melalui Media Aplikasi Quizwhizzer Di Smp Negeri 28 Bandar Lampung Pada Era Society 5.0

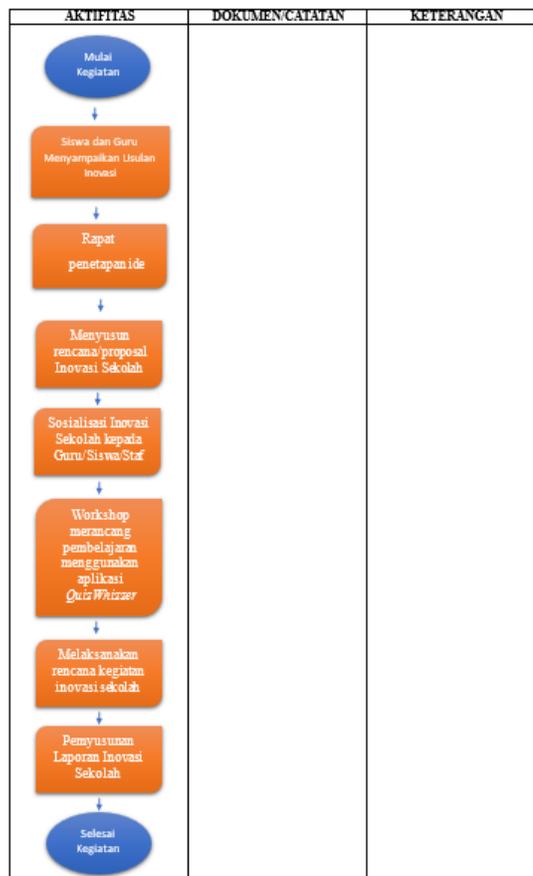
II. Tujuan dan Manfaat

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. Sedangkan 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.

III. Prosedur Pelaksanaan

No	Uraian Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Guru/Siswa/Staf menyampaikan usulan ide inovasi kepada Kepala Sekolah dan Tim Inovasi Sekolah (Penjaringan Ide)	Juli 2021 Minggu ke-4
2	Rapat penetapan ide oleh tim inovasi sekolah	Agustus 2021 Minggu ke-1
3	Menyusun rencana/proposal Inovasi Sekolah	Agustus 2021 Minggu ke 1-2
4	a. Sosialisasi Inovasi Sekolah kepada Guru/Siswa/Staf dihadiri oleh kepala sekolah dan Tim Inovasi Sekolah b. Workshop merancang pembelajaran menggunakan aplikasi <i>QuizWhizzer</i>	Agustus 2021 Minggu ke- 3
5	a. Melaksanakan rencana kegiatan inovasi sekolah b. Operasional Baku, Web, Layanan Informasi, Layanan Pengaduan dan Laporan Inovasi Sekolah	Agustus 2021 Minggu ke-4

Bagan Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Inovasi Sekolah



IV. Hasil

Hasil dari inovasi sekolah ini adalah

- a. siswa lebih termotivasi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan hasil yang baik
- b. pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Siswa focus dalam mengikuti pembelajaran
- c. Siswa bijak memanfaatkan *Handphone* khususnya *Game* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa untuk menyerap materi pembelajaran dari guru
- d. Guru dapat merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif serta lebih kekinian dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam Pendidikan
- e. Kemudahan-kemudahan yang diperoleh guru sangat memberikan kemudahan dengan pemanfaatan teknologi Artificial Intellegen (AI) dengan aplikasi QuizWhizzer diantaranya kemudahan dalam membuat Bank Soal, kemudahan dalam pengkoreksian(koreksi otomatis tidak perlu manual), penghematan kertas dalam penilaian formatif.