

KOLABORASI CLASSCRAFT DAN BING IMAGE CREATOR (AI) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Siti Saroh¹, Didah Nurhamidah²

^{1,2}UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,

* Corresponding Author: siti.saroh21@mhs.uinjkt.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received : May 21, 2024

Revised : Jul 01, 2024

Accepted : Jul 25, 2024

Available online : Jul 30, 2024

Kata Kunci:

media pembelajaran, *classcraft*, *bing image creator*, AI

Keywords:

learning media, *classcraft*, *bing image creator*, AI

ABSTRAK

Pada penelitian ini, penulis bertujuan untuk mendeskripsikan terkait kolaborasi *Classcraft* dengan *Bing Image Creator* (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penjabaran analisis secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan data berupa pendapat dan tanggapan 20 mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan pengisian kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Pengisian kuesioner dilakukan secara *online* melalui *Google Form*, yang disebarakan melalui platform *WhatsApp*. Kemudian, data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil diagram yang menunjukkan persentase. Hasil dari penelitian

ditemukan bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang masih belum mengetahui media pembelajaran *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI). Namun, mahasiswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan kelas yang menarik dan interaktif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi puisi.

ABSTRACT

In this research, the author aims to describe the collaboration between Classcraft and Bing Image Creator (AI) as a medium for learning the Indonesian language. This research employs a qualitative method with descriptive analysis. The data consists of opinions and responses from 20 students of UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, majoring in Indonesian Language and Literature Education. The data collection techniques involve observation and the completion of questionnaires provided by the researcher. The questionnaires were filled out online via Google Forms and distributed through the WhatsApp platform. Subsequently, the collected data were analyzed based on the results presented in diagrams showing percentages. The findings of the study revealed that some students were still unaware of the learning media Classcraft and Bing Image Creator (AI). However, the students agreed that game-based learning media can create an engaging and interactive classroom, especially in teaching the Indonesian language with a focus on poetry.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik. Proses belajar

mengajar adalah fondasi pembentukan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa. Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan menjadi semakin signifikan. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan interaktivitas, kreativitas, dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Dalam era pendidikan modern, siswa terpapar oleh berbagai stimuli visual dan digital di luar lingkungan kelas. Oleh karena itu, media pembelajaran menduduki peran penting untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan dengan realitas siswa.

Kecerdasan buatan (AI) adalah kemampuan mesin atau sistem komputer untuk mensimulasikan dan melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia, seperti penalaran logis, pembelajaran, dan pemecahan masalah. AI adalah bidang ilmu komputer dan teknik yang berkaitan dengan pemahaman komputasi perilaku cerdas dan penciptaan artefak yang menunjukkan perilaku tersebut. AI mengacu pada kemampuan mesin untuk meniru atau melakukan kemampuan atau fungsi manusia, termasuk pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan belajar dari pengalaman sebelumnya (Naraine et al., 2022). AI adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk membuat komputer melakukan tugas-tugas seperti manusia, seperti persepsi, representasi pengetahuan, penalaran, pemecahan masalah, dan perencanaan (Pan & Zhang, 2021). AI adalah bidang multidisiplin yang bertujuan mengotomatiskan tugas-tugas yang saat ini membutuhkan kecerdasan manusia dan merevolusi setiap aspek kehidupan (Singh & Haju, 2022).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan mendukung keberagaman gaya belajar, media pembelajaran memungkinkan personalisasi pembelajaran, memotivasi siswa, dan meningkatkan retensi informasi. Saat ini, di mana teknologi berkembang pesat, integrasi media pembelajaran melibatkan sejumlah *platform* dan alat untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal (Fenny Eka Mustikawati; 2019). Dalam mengejar tujuan pendidikan yang holistik dan berkelanjutan, peran teknologi dan media pembelajaran menjadi semakin penting. Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya memberikan alternatif baru dalam penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan peluang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, eksplorasi dan inovasi berbagai bentuk media pembelajaran, termasuk integrasi teknologi kecerdasan buatan, dapat

membuka pintu untuk pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan dan tidak membosankan (Umar Mansyur; 2016).

Berbicara dapat dilihat sebagai sebuah keterampilan yang penting diantara keterampilan berbahasa lainnya (mendengarkan, membaca dan menulis) , karena mengetahui suatu bahasa didefinisikan sebagai berbicara (Asan & Sezgin, 2020). Sedangkan keterampilan berbicara adalah kecenderungan, perasaan dan pikiran, keyakinan, prasangka, dan persepsi dari keterampilan berbicara. Sikap mencakup kemampuan individu untuk mengingat segala sesuatu yang abstrak dan duniawi, termasuk pikiran, kelompok, individu, dan objek (Nair & Yunus, 2021). Sebuah studi yang dilakukan oleh (Ibrahim et al., 2018) menunjukkan rendahnya prestasi siswa Malaysia dalam keterampilan berbicara meskipun mereka telah atau masih belajar di sekolah selama bertahun-tahun. Mayoritas siswa lebih suka berbicara dalam bahasa pertama karena kurangnya kosakata yang menyebabkan frustrasi dan kehilangan motivasi untuk mempelajari bahasa kedua. Preferensi penggunaan bahasa ibu dalam berbicara kemungkinan besar akan berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam menggunakan bahasa Inggris selama proses pembelajaran. Selain itu, pendidik perlu membantu anak berlatih berbicara. Keterampilan berbicara anak-anak sekolah dasar sangat penting untuk keberhasilan akademik mereka (Rachmawati, 2018). Studi mengungkapkan bahwa banyak siswa menghadapi tantangan dalam berbicara di depan umum karena faktor internal seperti kurangnya kepercayaan diri dan kesulitan dalam mengekspresikan pikiran (Zamira et al., 2021). Peserta didik dengan hambatan keterlambatan bicara sering menunjukkan kekurangan dalam aspek bahasa dan non-bahasa dari ucapan, dipengaruhi oleh faktor individu, genetik, dan lingkungan .

Media pembelajaran menawarkan banyak peluang, tantangan seperti integrasi yang efektif, aksesibilitas, dan pengembangan konten yang berkualitas tetap menjadi fokus perhatian. Dalam menyikapi hal ini, langkah-langkah inovatif seperti menggabungkan kecerdasan buatan dalam pengembangan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks. Berdasarkan hal tersebut, terdapat dua *platform* yang menonjol dalam konteks ini adalah *Classcraft*, sebuah platform pembelajaran berbasis game, dan *Bing Image Creator*, yang memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan gambar. Kolaborasi antara *Classcraft* dan *Bing Image Creator* membuka peluang baru dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kreatif dan interaktif.

Secara umum media pendidikan merupakan instrumen yang menunjang proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan minat siswa dan menunjang proses belajar dengan merangsang pikiran, emosi, dan bakatnya. Batasan ini sangat dalam dan luas, mencakup pengetahuan tentang orang, tempat, sumber daya, dan teknik pelatihan/pembelajaran. Media Pengajaran juga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, kepercayaan, intelegensi, keterbatasan daya indera yang dialami siswa. Selain itu, media pengajaran dapat mengatasi kesenjangan siswa dalam kecerdasan, minat, pendapat, gaya belajar, dan kendala sensorik. Untuk mengatasi kurangnya minat belajar keterampilan berbicara, penulis mengikuti saran dari (Afriliya & Widajati, 2015), yang menyatakan bahwa persepsi berkembang semakin cepat semakin banyak objek (gambar) yang dilihat, didengar, ditangani, dirasakan, dan dicium, dan bahasa berkembang lebih cepat jika semakin banyak respons yang Anda terima."

Melalui kolaborasi ini, dapat menggabungkan keunggulan masing-masing platform. Siswa tidak hanya akan terlibat dalam pembelajaran dengan aspek permainan dari *Classcraft*, tetapi juga dapat mengakses konten visual yang kaya dan relevan melalui *Bing Image Creator*. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik, melibatkan elemen verbal dan visual untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Banyak penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, antara lain (Tarigan & Hasibuan, 2023) tentang penciptaan storytelling digital berbasis kecerdasan buatan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa, Maufidhoh & Maghfirah,(2023) tentang penerapan pembelajaran berbasis AI. melalui media pembuat puzzle untuk siswa sekolah dasar,(Pontjowulan, 2023; Rahadiantino et al., 2022) tentang penerapan pembelajaran AI untuk siswa sekolah dasar di Kota Batu, Malang, Jawa Timur. Sejumlah penelitian menekankan penerapan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat pengajaran di sekolah dasar. Karena AI mempunyai potensi untuk meningkatkan pendidikan di lingkungan sekolah dasar, AI mendapat banyak perhatian. Termasuk menyajikan konten pendidikan secara lebih interaktif dan menyesuaikan tingkat pemahaman siswa melalui pemanfaatan AI. Strategi pembelajaran menjadi lebih berhasil dan individual dengan cara ini. AI juga dapat membantu pendidik dalam memberikan masukan kepada siswa dengan lebih cepat dan akurat.

Penulis melakukan eksplorasi terhadap penelitian terdahulu sebagai relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Hasminar Rachman Fidiastuti, Nathasa Pramudita Irianti, dan Kardiana Metha Rozhana (2022) berjudul "Pelatihan Pembuatan Media Belajar

Berbasis Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran Daring”, ditemukan hasil bahwa *Classcraft* menjadi salah satu solusi gamifikasi dalam pembelajaran. Perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan *classcraft*. Siswa di SDN Merjosari 1 Malang menunjukkan minat belajar yang lebih besar ketika mereka menggunakan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maskhur Dwi Saputra (2022) berjudul “Gamifikasi Berbasis *Classcraft* sebagai Inovasi Pembelajaran *Online* pada Masa Pandemi *Covid-19*”, ditemukan hasil bahwa di balik *Classcraft*, yang merupakan sebuah permainan, adalah adanya pahlawan/hero yang sudah dibuat sebelumnya – *warrior, healer, dan mage*. Guru juga dapat menambahkan atau mengambil poin dari siswa di *Classcraft* ini berdasarkan suasana hati mereka selama proses pembelajaran. Karena siswa dapat bersaing satu sama lain untuk meningkatkan level pahlawan/hero mereka melalui materi pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penulis melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian sebelumnya. Namun, terdapat kebaruan dan inovasi terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis. Kebaruan tersebut adalah penulis menggabungkan dan mengkolaborasikan *Classcraft* dengan *Bing Image Creator* (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Puisi.

Classcraft

Classcraft adalah platform pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggabungkan aspek permainan ke dalam pengaturan kelas. *Classcraft* adalah sebuah platform gamifikasi yang memiliki nuansa petualangan (Schatten & Schatten; 2019). Dengan konsep permainan peran (*role-playing game/RPG*), setiap siswa berperan sebagai karakter dalam permainan, memungkinkan mereka untuk bekerja dalam tim dan mengembangkan keahlian khusus. Elemen-elemen utama dari *Classcraft* meliputi pembentukan karakter, klasifikasi siswa ke dalam kelompok atau tim, pemberian penghargaan dan hukuman berdasarkan perilaku dan partisipasi, serta tugas atau misi (quest) yang harus diselesaikan siswa untuk mendapatkan poin atau hadiah. Pendidik dapat membuat kuis menggunakan *Classcraft*, sebuah platform daring, dan memanfaatkannya untuk mengevaluasi peserta didik secara individu dan kelompok dalam jangka waktu tertentu (Krishnan, Norman, & Yunus; 2021). Tujuan utama platform ini adalah untuk mendorong lingkungan belajar yang menarik,

memberikan peserta didik umpan balik langsung dari pendidik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pendidikan.

Suasana belajar yang menyenangkan dapat diciptakan di kelas dengan menerapkan prinsip gamifikasi, seperti yang ditunjukkan oleh permainan berbasis poin *Classcraft*. Peserta didik tampak menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang ditetapkan oleh instruktur untuk mereka (Ying & Surat; 2021). Permainan dan sumber belajar lainnya termasuk peta konsep, permainan bergambar, studi kasus, film, dan teka-teki silang juga dapat digabungkan dengan jenis gamifikasi ini (Sipone et. Al., 2021). Manfaat utama dari penggunaan *Classcraft* termasuk dalam hal motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, kolaborasi yang lebih baik di antara siswa melalui pembentukan tim, serta pengembangan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan kerja sama. Namun, terdapat pula tantangan dan kritik terhadap penggunaan platform ini, di antaranya adalah ketergantungan siswa pada poin dan hadiah yang dapat mengurangi motivasi intrinsik mereka untuk belajar, serta keterbatasan penggunaan dalam beberapa konteks pembelajaran atau mata pelajaran. *Classcraft* dapat diimplementasikan dalam berbagai lingkungan pembelajaran, baik dalam kelas fisik maupun dalam konteks pembelajaran daring. Dengan fleksibilitasnya, platform ini dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses pengajaran di berbagai tingkatan dan mata pelajaran. Meskipun demikian, penggunaan *Classcraft* juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi spesifik dari setiap lingkungan pembelajaran.

Bing Image Creator (AI)

Bing Image Creator (AI) merupakan sebuah fitur yang dipersembahkan oleh mesin pencari Bing yang memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk menghasilkan gambar berdasarkan deskripsi verbal. Pengguna dapat menggunakan kata-kata atau frasa untuk menggambarkan objek atau situasi yang diinginkan, dan AI akan mencoba membuat representasi visual dari deskripsi tersebut. Fitur ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam menemukan gambar yang relevan dengan deskripsi yang diberikan pengguna. Pengguna tidak perlu mencari secara manual melalui database gambar atau menggunakan kata kunci yang spesifik, melainkan cukup memberikan deskripsi verbal. Meskipun *Bing Image Creator (AI)* berusaha untuk memberikan representasi visual dari deskripsi yang diberikan, hasilnya mungkin tidak selalu sempurna atau akurat sesuai dengan deskripsi yang diungkapkan. Ini karena algoritma AI yang digunakan masih dalam tahap pengembangan dan kemampuan AI untuk

menginterpretasi deskripsi serta menghasilkan gambar yang sesuai masih memerlukan perbaikan.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi, *Bing Image Creator* (AI) dapat menciptakan visual gambar. Melalui gambar tersebut, mahasiswa/peserta didik dapat merangsang imajinasi untuk mengolah kata dan kalimat dalam penyusunan puisi. Konsep, benda, dan situasi yang dihasilkan dari *Bing*.AI dapat memberikan kemudahan dalam berpikir lebih luas.

Kolaborasi *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI)

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggabungan *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI) dalam materi puisi membuka peluang yang menarik untuk pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. *Classcraft*, sebagai *platform* berbasis permainan, dapat digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen puisi sebagai bagian dari peran yang dimainkan oleh siswa. Mereka dapat membuat karakter yang mencerminkan berbagai unsur puisi, seperti tema, gaya bahasa, atau imaji, serta menyelesaikan *quest* atau tugas yang didesain oleh guru untuk memahami lebih dalam unsur-unsur ini. Dalam konteks permainan, poin atau hadiah diberikan kepada siswa yang berhasil menguasai elemen-elemen puisi tersebut. Di sisi lain, *Bing Image Creator* (AI) dapat digunakan untuk memberikan visualisasi pada elemen-elemen puisi yang dipelajari. Siswa dapat menggunakan alat ini untuk mencari atau membuat gambar yang sesuai dengan deskripsi puisi, seperti gambar yang merepresentasikan tema, imaji, atau gaya bahasa tertentu.

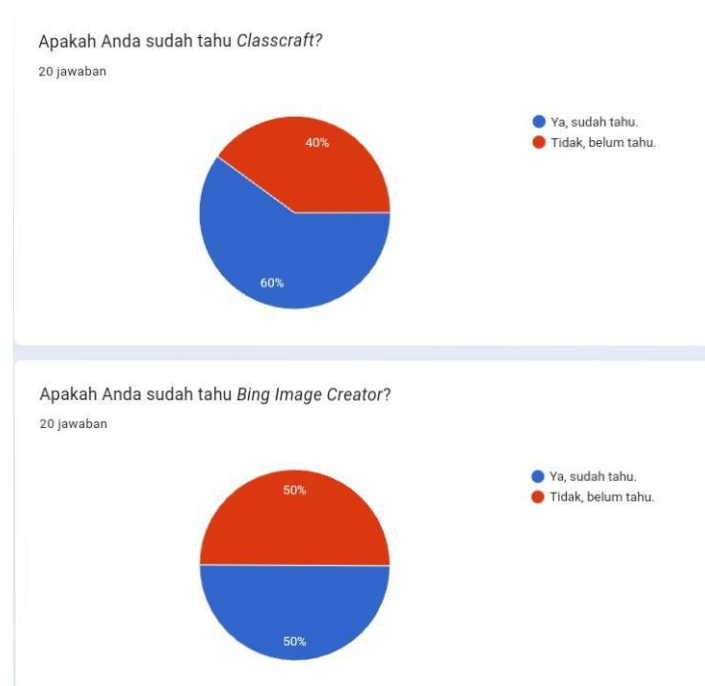
Kolaborasi kedua *platform* ini dapat berlangsung dalam tugas kolaboratif di mana siswa menggunakan elemen-elemen dari *Classcraft* untuk menganalisis puisi yang telah dipelajari. Dengan bantuan gambar-gambar yang dihasilkan oleh *Bing Image Creator*, siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka akan unsur-unsur puisi dalam presentasi atau proyek yang mereka buat. Mereka dapat menciptakan interpretasi visual atau analisis mendalam mengenai puisi yang disajikan. Kombinasi *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI) memungkinkan guru untuk menggabungkan unsur permainan dengan dimensi visual dalam pembelajaran puisi. Hal ini tidak hanya menambah kegembiraan pada proses pembelajaran tetapi juga memungkinkan peserta didik menyerap unsur-unsur puisi dengan cara yang baru dan imajinatif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang dilakukan, digunakan metode kualitatif. Hasil analisis dijabarkan dan disajikan secara deskriptif melalui evaluasi Google Form. Kuesioner difokuskan pada media pembelajaran kolaborasi antara *Classcraft* dan *Bing Image Creator* AI. Penelitian ini menggunakan data berupa pendapat dan tanggapan 20 mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5 di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Pengumpulan data berupa observasi dan pengisian kuesioner, yang disebarakan melalui platform WhatsApp. Adapun tahapan penelitian dilakukan dengan mencari sumber referensi atau acuan dengan topik pembahasan dan penelitian yang relevan. Kemudian mencocokkan, menentukan, dan mengambil data dengan cara analisis serta penyajian data yang sesuai, yaitu hasil kuesioner pada mahasiswa PBSI Semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Data secara keseluruhan dianalisis dan didapat kesimpulan sebagai hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, kuesioner dibuat menggunakan Google Forms sebagai platformnya. Kuesioner tersebut disebarakan kepada mahasiswa semester 5 PBSI di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Aspek pengenalan pada dua platform sangat penting dalam memulai pertanyaan dalam kuesioner. Pengenalan tersebut yaitu sudah berapa banyak yang mengetahui *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI). Setelah tahap pengenalan, mahasiswa ditujukan pertanyaan apakah menarik atau tidak media pembelajaran berbasis *game* dan pemanfaatan AI dalam proses belajar mengajar. Setelah memberi tanggapan tersebut, mahasiswa diberikan pertanyaan yang menyoroti aspek pengimplementasian media pembelajaran *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI) pada mata kuliah Puisi.



Gambar 1. Hasil Kuesioner Pertanyaan 1

Berdasarkan hasil tanggapan yang diperoleh dari jawaban kuesioner mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta didapatkan informasi bahwa sebagian mahasiswa sudah mengetahui media pembelajaran *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI). Pengetahuan pada media pembelajaran *Classcraft* 60% mahasiswa sudah mengetahui dan 40% tidak mengetahuinya. Sedangkan pada *Bing Image Creator* (AI), didapatkan 50% mahasiswa sudah mengetahui dan 50% orang tidak mengetahuinya. Dalam pengenalan terhadap kedua media tersebut, harus adanya upaya yang dilakukan oleh pendidik. Hal ini bisa dilakukan dalam beberapa upaya, contohnya melalui presentasi secara langsung di kelas, mengintegrasikan penggunaan *Classcraft* dan *Bing Image Creator* (AI), serta membuat penugasan pada kedua media tersebut.

Apakah media pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan interaktif?
20 jawaban



Gambar 2. Hasil Kuesioner Pertanyaan 2

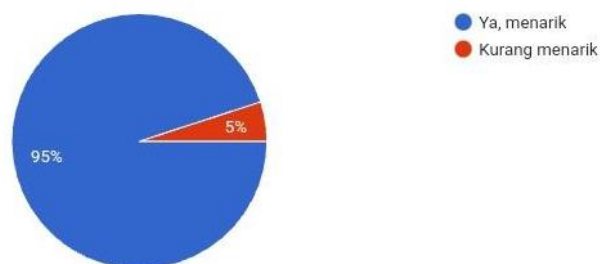
Hasil kuesioner dari mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan bahwa 100% mahasiswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis game dapat menciptakan kelas yang menarik dan dinamis. Hal ini sesuai dengan kepercayaan/opini umum bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game memiliki sejumlah alasan yang mendukung hal tersebut. Pertama, media pembelajaran berbasis game memiliki daya tarik yang tinggi bagi peserta didik. Karakteristik permainan yang menawarkan tantangan, pencapaian, dan kesuksesan mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi penuh dalam pembelajaran. Dengan adanya tantangan yang menarik, peserta didik cenderung lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar. Kedua, pembelajaran dapat dilakukan secara berbeda ketika permainan digunakan sebagai alat bantu mengajar. Penggunaan multi-sensori dalam game, seperti penggunaan visual, audio, dan interaksi langsung, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menarik bagi peserta didik. Kemampuan untuk menyesuaikan pengalaman belajar berdasarkan kemampuan individu juga memberikan keunggulan dalam meningkatkan tingkat keberhasilan.

Selanjutnya, sistem reward dan umpan balik yang terdapat dalam game merupakan faktor penting yang memengaruhi motivasi peserta didik. Hadiah atau reward yang diperoleh peserta didik setelah mencapai target atau tujuan tertentu meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar lebih. Umpan balik langsung yang diberikan dalam game juga memungkinkan peserta didik untuk memperbaiki strategi belajar mereka secara instan. Terakhir, aspek kolaborasi dan kompetisi dalam game turut berkontribusi dalam menciptakan kelas yang interaktif. Kemampuan untuk bekerja sama dalam tim maupun merasakan aspek kompetitif yang sehat dalam permainan merangsang semangat belajar dan motivasi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar dalam menciptakan kelas yang menarik dan interaktif karena mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, memberikan pengalaman belajar yang unik, memotivasi, dan mendorong kolaborasi serta kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Hal ini sejalan dengan persepsi mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang melihat keunggulan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game.

Apakah pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia itu menarik?

20 jawaban



Gambar 3. Hasil Kuesioner Pertanyaan 3

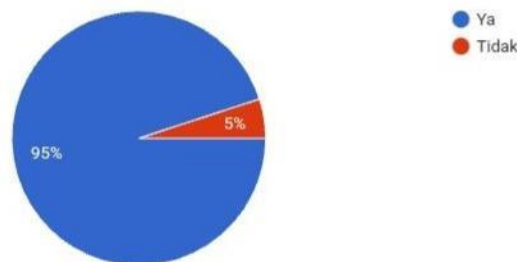
Pemanfaatan media pembelajaran telah berkembang seiring dengan kemajuan zaman, tidak hanya terbatas pada penggunaan media berbasis game. Salah satu kemajuan yang signifikan dalam pendidikan adalah penggunaan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran. Menurut hasil kuesioner, sebagian besar, yakni 95% mahasiswa, setuju bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan kelas yang menarik. Namun, terdapat 5% mahasiswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran melalui pemanfaatan AI kurang menarik bagi mereka.

Penggunaan AI sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia menjanjikan sejumlah keunggulan. Beberapa di antaranya termasuk kemampuan AI untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan personalisasi, memberikan umpan balik secara instan kepada siswa, serta kemampuan AI untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan individu. Melalui AI, pengalaman belajar dapat diadaptasi sesuai dengan preferensi masing-masing siswa, meningkatkan keterlibatan, serta memperkaya pengalaman pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian kecil dari responden (5% mahasiswa) mungkin menganggap pemanfaatan AI kurang menarik. Alasan di balik hal ini dapat bervariasi, seperti antarmuka yang kompleks, kurangnya interaksi manusia, atau mungkin pengalaman pribadi yang tidak sesuai dengan preferensi pembelajaran yang mereka harapkan.

Analisis Kebutuhan Media visual dalam pembelajaran khususnya dalam keterampilan berbicara telah diselidiki. Berdasarkan temuan pentingnya menggabungkan media visual seperti gambar, realia, dan televisi dalam mengajar berbicara. Alat bantu visual membuat pembelajaran lebih beragam, menarik, dan memotivasi siswa, mendorong partisipasi aktif. Media visual menawarkan pengalaman belajar unik yang merangsang kreatifitas dan mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide baru untuk berekspresi.

Dengan menggunakan media visual guru dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka (Aprinawati, 2017)

Jika Anda seorang guru, apakah Anda akan menggunakan media pembelajaran kolaborasi Classcraft dengan Bing.AI pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
20 jawaban



Gambar 4. Hasil Kuesioner Pertanyaan 4

Setelah melihat pemanfaatan media pembelajaran Classcraft dan Bing Image Creator (AI), mahasiswa diberikan pertanyaan berupa jika menjadi seorang guru, apakah akan menggunakan media pembelajaran kolaborasi Classcraft dengan Bing Image Creator (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner, yaitu 95% mahasiswa akan menggunakan kolaborasi kedua media tersebut sebagai media pembelajaran, dan 5% mahasiswa tidak menggunakannya.

Model bahasa AI generatif, seperti ChatGPT, menghadirkan tantangan dan peluang untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Di satu sisi, model-model ini memiliki potensi untuk mengubah pendidikan dengan memberikan pengetahuan yang luas dan kemampuan pemrosesan bahasa alami, memungkinkan siswa untuk maju dengan kecepatan mereka sendiri dan menerima umpan balik cepat (Samuelson, 2023). Namun, kekhawatiran telah diajukan mengenai pelanggaran kekayaan intelektual dan integritas akademik (Chang & Kidman, 2023). Selain itu, ada batasan teknis, etika, dan hukum yang terkait dengan pengembangan dan penggunaan chatbot AI seperti ChatGPT, termasuk masalah yang berkaitan dengan perlindungan informasi pribadi, bias, dan dampak sosial (Seo, 2023). Terlepas dari tantangan ini, sangat penting bagi peneliti, guru, pengembang, dan pembuat kebijakan untuk berkolaborasi dalam menetapkan standar yang aman dan etis untuk chatbot AI (Daryanto & Khodra, 2022). Secara keseluruhan, model AI generatif menawarkan peluang yang menjanjikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi pertimbangan yang cermat terhadap tantangan terkait dan implikasi etika diperlukan

(Khadija et al., 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5 di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, terkait kolaborasi *Classcraft* dengan *Bing Image Creator* (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi, ditemukan hasil dari penelitian. 1) Pengetahuan pada media pembelajaran *Classcraft* 60% mahasiswa sudah mengetahui dan 40% tidak mengetahuinya. Sedangkan pada *Bing Image Creator* (AI), didapatkan 50% mahasiswa sudah mengetahui dan 50% orang tidak mengetahuinya. 2) Mahasiswa PBSI semester 5 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan bahwa 100% mahasiswa setuju bahwa media pembelajaran berbasis game dapat menciptakan kelas yang menarik dan interaktif. 3) Pada pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran, yakni 95% mahasiswa, setuju bahwa pemanfaatan AI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu menciptakan kelas yang menarik. Namun, terdapat 5% mahasiswa yang menyatakan bahwa media pembelajaran melalui pemanfaatan AI kurang menarik bagi mereka. 4) Terakhir, dari hasil kuesioner ditemukan 95% mahasiswa akan menggunakan kolaborasi kedua media tersebut sebagai media pembelajaran, dan 5% mahasiswa tidak menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, D., & Sumarsono, W. (2024). Improving English Pronunciation with AI Speech-Recognition Technology. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 6(1), 146–156.
- Afriliya, S., & Widajati, W. (2015). Penggunaan metode visual auditori kinestetik taktil (vakt) terhadap pemahaman kosa kata anak autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(1).
- Fidiastuti, H. R., Irianti, N. P., & Rozhana, K. M. (2022). Pelatihan pembuatan media belajar berbasis gamifikasi untuk mendukung pembelajaran daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ITK (PIKAT)*, 3(2), 110-115.
- Jannah, K., Rukmana, N., Pratiwi, D. S., & Setyawati, R. D. (2023). 222. Penerapan Problem Based Learning Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Kelas III SDN Bango 1. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 1986–1992.
- Komarullah, H., Yolanda, A. S., Harsi, P., Anni, Z. S., Erinla Mai, A. D., Syfa Gadis, A. M., Almira, A., Hermanto, M., Hayana, M. H., & Hijrotussulus, H. (2023). Model Pembelajaran Inofatif Matematika. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Krishnan, S. D., Norman, H., & Yunus, M. M. (2021). Online gamified learning to enhance teachers' competencies using Classcraft. *Sustainability*, 13(19), 1-24. <https://doi.org/10.3390/su131910817>
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam muatan pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(2), 265–271.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.

- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274-1283.
- Maufidhoh, I., & Magfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 30- 43.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills.
- Octavia, T. N. I. (2022). *Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saputra, M. D. (2022). Gamifikasi berbasis Classcraft sebagai inovasi pembelajaran online pada masa pandemi COVID-19. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 852-863.
- Schatten, M., & Schatten, M. (2019). Gamification of game programming education: A case study in a Croatian high school. In *30th Central European Conference on Information and Intelligent Systems* (pp. 13-18). Varaždin, Croatia: Faculty of Organization and Informatics, University of Zagreb. <http://archive.ceciis.foi.hr/app/index.php/ceciis/index/pages/view/ProceedingsArchive2019>
- Sipone, S., Abella-Garcia, V., Rojo, M., & dell'Olio, L. (2021). Using Classcraft to improve primary school students' knowledge and interest in sustainable mobility. *Sustainability*, 13(17), 1-21. <https://doi.org/10.3390/su13179939>
- Sustainability, 13(17), 9829.
- U. Mansyur. (2016). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia melalui pendekatan proses. *RETORIKA J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(2), 256786.
- Ying, S. C., & Surat, S. (2021). The effectiveness of Classcraft mobile game on the motivation and academic performance of Alpha generation in learning. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 1(4), 58-79. <https://myedujournal.com/index.php/arise/article/view/70>