



Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta

Sinta Ari Susanti

Universitas Sebelas Maret

Deni Setiawan

Universitas Sebelas Maret

Inayatul Jannah

Universitas Sebelas Maret

Hefy Sulistyawati

Universitas Sebelas Maret

Hindriati

SMKN 2 Surakarta

Alamat: Jalan Ir. Sutami 36 Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia 57126

Korespondensi penulis: sintaarisusan@gmail.com

Abstract. *There are various challenges in the learning process that is the low motivation of students especially in learning English. However, motivation has an important role in the learning process. This study aims to enhance motivation in learning English using the interactive learning media Bamboozle among Grade XI students at SMKN 2 Surakarta. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, involving 36 male students from the Automotive Engineering program. Data collection was performed through observation, interviews, and documentation. The results showed a significant increase in students' motivation across all aspects of the ARCS model (attention, relevance, confidence, and satisfaction) after the implementation of Bamboozle, with average motivation levels rising from 67.5% to 89%. These findings highlight that Bamboozle can enhance students' intrinsic motivation and overall engagement in the learning process. The implications of this study suggest that integrating interactive media like Bamboozle can significantly improve students' motivation and learning outcomes in learning English.*

Keywords: *Bamboozle, English learning, Motivation.*

Abstrak. Terdapat berbagai tantangan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah rendahnya motivasi peserta didik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Padahal, motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* di kalangan siswa kelas XI SMKN 2 Surakarta. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus, melibatkan 36 siswa laki-laki dari program Teknik Otomotif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi peserta didik pada semua aspek model ARCS (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*) setelah penerapan *Bamboozle*, dengan rata-rata tingkat motivasi meningkat dari 67,5% menjadi 89%. Temuan ini menunjukkan bahwa *Bamboozle* dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan keseluruhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif seperti *Bamboozle* dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: *Bamboozle, Pembelajaran Bahasa Inggris, Motivasi.*

LATAR BELAKANG

Terdapat berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya disebabkan karena motivasi belajar peserta didik yang rendah. Apalagi dalam proses

Received April 30, 2024; Revised Mei 31, 2024; Juni 14, 2024

* Sinta Ari Susanti, sintaarisusan@gmail.com

pembelajaran Bahasa Inggris, banyak penelitian yang menemukan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahrin & As (2021), Dullah (2021) dan Gunawan et al. (2020), menemukan bahwa peserta didik baik dari level SD hingga SMA memiliki motivasi yang rendah dalam mempelajari Bahasa Inggris. Padahal, motivasi memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Senada dengan studi yang dilakukan oleh Elawati et al. (2023), Atma et al. (2021), dan Fitriani et al. (2023) yang menemukan bahwa motivasi memiliki korelasi yang signifikan dan pengaruh yang kuat terhadap prestasi belajar peserta didik. Namun, masih sering ditemui peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah terlebih pada mata pelajaran yang mereka anggap sulit, salah satunya Bahasa Inggris. Rendahnya motivasi peserta didik disebabkan oleh kurangnya motivasi mereka terhadap materi pembelajaran yang dianggap kurang bermanfaat dalam kegiatan sehari-hari serta lingkungan yang kurang mendukung, ditambah lagi dengan pemilihan metode pembelajaran oleh guru yang kurang tepat untuk pokok materi sehingga menyebabkan kejenuhan pada peserta didik (Zumroti, 2022). Tidak hanya itu, pemilihan media pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik, juga dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik (Magdalena et al. 2021; Susanti 2019). Hal ini juga menjadi permasalahan yang ditemui di kelas XI Teknik Otomotif A.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas Teknik Otomotif A, sebagian besar peserta didik memiliki motivasi belajar yang rendah. Motivasi rendah tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang kurang memperhatikan karakteristik peserta didik dan penggunaan media pembelajaran monoton serta tidak variatif. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik tersebut menjadikan peserta didik kurang termotivasi, dan kesulitan dalam memahami materi Bahasa Inggris. Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan peningkatan motivasi belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Gultom et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran membuat peserta didik antusias dan merasa senang dan terbantu dalam proses belajar. Namun, penelitian ini fokus pada mata

pelajaran sejarah di SMA. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al. (2021), meneliti tentang peningkatan motivasi belajar siswa SMA dengan menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini dalam hal media pembelajaran interaktif yang digunakan. Dari segi metode penelitian, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian yang dilakukan Khoiro et al. (2023) menggunakan pendekatan kualitatif. Terlihat bahwa perbedaan penelitian ini terletak pada aspek tema, lokasi, dan pendekatan penelitian.

Berdasarkan paparan penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta”. Penelitian ini menjadi penting untuk diteliti karena dengan mengimplementasikan *Bamboozle* sebagai media ajar di kelas XI Teknik Otomotif A, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang nantinya akan dapat menunjang peningkatan hasil belajar mereka.

KAJIAN TEORITIS

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan hal yang dapat menunjang kemauan peserta didik untuk mempelajari materi dan berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Motivasi dimaknai sebagai suatu proses yang melibatkan upaya untuk menciptakan kondisi yang mendorong seseorang untuk bertindak dan mencapai tujuan. Ketika seseorang tidak menyukai sesuatu, mereka cenderung berusaha untuk menghindarinya atau menghilangkan perasaan tersebut. Motivasi dapat dilihat sebagai kekuatan, baik internal maupun eksternal, yang mendorong individu untuk mencapai tujuan yang telah mereka tetapkan (Winata, 2021).

Menurut Susanti et al. (2021), motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan tujuannya, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kenyamanan pribadi, dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti minat, aspirasi, ambisi, kesadaran, kompetensi, serta kondisi fisik dan psikis. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk mencapai suatu pencapaian tertentu, dipengaruhi oleh kondisi belajar, kondisi sosial dan keluarga, serta fasilitas pendukung. Estes dan Polnick (2012)

menambahkan bahwa tingkat motivasi dipengaruhi oleh tiga komponen yaitu ekspektasi, instrumentalis, dan valensi. Motivasi akan rendah jika usaha yang dilakukan untuk mencapai sesuatu lebih rendah dari yang diharapkan, dan sebaliknya. Oleh karena itu, motivasi merupakan elemen penting yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar dapat diukur dengan memperhatikan empat aspek utama, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*), yang sering disebut sebagai model ARCS (Sari, Sunarno, & Sarwanto, 2018). Aspek perhatian ditunjukkan dengan fokus peserta didik pada pembelajaran yang dipicu oleh rasa ingin tahu. Aspek relevansi mencakup pandangan peserta didik tentang manfaat pelajaran dalam kehidupan sehari-hari, yang menjaga motivasi belajar mereka. Aspek percaya diri berupa keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan aspek kepuasan adalah perasaan puas yang dirasakan peserta didik setelah berhasil memahami dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran (Lestari & Salsabila, 2023). Media mempunyai peran yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi, bahkan membawa pengaruh psikologis positif terhadap pembelajaran (A. P. Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Lebih lanjut, media pembelajaran yang digunakan haruslah disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana media dalam pembelajaran agar penyampaian materi menjadi menarik sehingga peserta didik akan lebih tertarik pada materi atau mata pelajaran yang disampaikan. Teknologi membawa dinamika baru dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Khalifasati & Susanto, 2023). Teknologi digital menyediakan platform adaptif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi, tugas, dan umpan balik, serta karakteristik peserta didik. Salah satu media pembelajaran berbasis web yang menarik adalah *Bamboozle*. Penggunaan *Bamboozle* sebagai media

pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Bamboozle merupakan platform yang menyerupai kompetisi kuis online tanpa memerlukan pendaftaran akun peserta didik (Wulandari, Susanto, & Hawa, 2024). Penggunaan *Bamboozle* menarik minat peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Winaningsih, Syarif, & Pahrurroji, 2022). *Bamboozle* adalah platform pendidikan berbasis web yang menggunakan permainan untuk membantu peserta didik belajar. Platform ini menawarkan berbagai permainan sehingga guru dapat membuat tugas, lalu peserta didik dapat menyelesaikan tugas tersebut secara langsung. *Bamboozle* merupakan pilihan yang tepat untuk pembelajaran di kelas secara langsung atau untuk penugasan (Alimova, 2023). Peserta didik dapat bermain dan belajar di mana dan kapan saja karena mereka dapat mengaksesnya dari perangkat mereka sendiri. Oleh karena itu, *Bamboozle* juga dapat digunakan untuk mempelajari Bahasa Inggris.

Dalam penelitian ini, *Bamboozle* digunakan sebagai media untuk kuis kelompok di dalam kelas. Kuis ini ditampilkan melalui proyektor LCD sehingga memungkinkan seluruh kelas untuk melihat dan berpartisipasi secara bersamaan. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan arahan dan mengatur jalannya kuis, serta mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus pembelajaran pada bulan Mei tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah kelas XI Teknik Otomotif A SMKN 2 Surakarta yang terdiri dari 36 peserta didik laki-laki. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran selama penelitian adalah *Bamboozle*. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Pertama, perencanaan yaitu dengan mempersiapkan modul ajar, media *Bamboozle*, lembar asesmen (*pre-test* dan *post-test*), instrument penelitian berupa *checklist* observasi terhadap motivasi dan pengukuran hasil belajar peserta didik.. Kedua, pelaksanaan yaitu melaksanakan kegiatan mengajar dengan mengimplementasikan *Bamboozle*, memberikan bimbingan kepada peserta didik, dan memberikan *post-test*. Ketiga, pengamatan yaitu melakukan observasi terhadap aspek

yang diteliti, motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. Keempat, refleksi yaitu melakukan peninjauan terhadap hasil pengamatan dan evaluasi yang telah dilakukan.

Untuk mengetahui pengelompokan motivasi belajar peserta didik, digunakan *checklist* observasi dengan mengakumulasi jumlah peserta didik yang memenuhi indikator yang telah ditentukan di setiap aspek motivasi belajar. Jumlah tersebut diubah menjadi presentase dengan perbandingan jumlah peserta didik dalam satu kelas. Presentase yang didapat pada setiap aspek motivasi belajar diolah untuk menentukan rata-rata presentase yang menunjukkan kategori pengelompokan motivasi belajar peserta didik. Kriteria pengelompokan motivasi belajar disajikan pada table berikut.

No.	Rentang Presentase	Kategori
1	Rata-rata $\leq 25\%$	Sangat rendah
2	Rata-rata $> 25\% - \leq 50\%$	Rendah
3	Rata-rata $> 50\% - \leq 75\%$	Sedang
4	Rata-rata $> 75\%$	Tinggi

Tabel 1. Kategori pengelompokan motivasi belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di Kelas XI Teknik Otomotif selama dua siklus, diperoleh data yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat setelah penggunaan media *Bamboozle*. Peningkatan motivasi tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi belajar dan nilai yang ikut meningkat. Berikut ini tabel hasil perbandingan aspek motivasi belajar yang dijabarkan melalui indikator untuk menilai presentase motivasi pada siklus 1 dengan siklus 2.

Aspek	Indikator	Presentase	
		Siklus 1	Siklus 2
Perhatian (<i>attention</i>)	- Peserta didik memperhatikan dan mengikuti setiap sesi pembelajaran dengan baik. - Peserta didik memiliki kesadaran dan kemauan untuk memahami materi dari sumber belajar yang lain.	69%	94%

Relevansi (<i>relevance</i>)	• Peserta didik mampu memahami keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari. • Peserta didik mampu mengaitkan materi yang dipelajari dengan hal-hal di sekitar mereka.	60%	85%
Percaya diri (<i>confidence</i>)	• Peserta didik berani mengajukan atau menjawab pertanyaan terkait materi. • Peserta didik berani menyampaikan pendapatnya pada saat diskusi dan presentasi.	69%	85%
Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	• Peserta didik mampu menyelesaikan tugas dengan baik sesuai instruksi yang diberikan. • Peserta didik memiliki pemahaman materi yang baik dibuktikan dengan nilai tugas.	72%	91%
Rata-rata		67,5%	89%

Siklus 1

Pada siklus 1 terdapat beberapa kendala pada saat pengimplementasian *Bamboozle* di kelas. Peserta didik masih belum terbiasa dengan penggunaan *Bamboozle* sehingga mereka kurang tahu cara bermainnya. Selain itu peserta didik cenderung pasif dan canggung meskipun guru telah mendorong mereka untuk aktif menjawab. Sehingga hasil yang didapatkan masih belum maksimal yang mana presentase motivasi peserta didik berada pada kategori sedang. Sejumlah 11 (31%) peserta didik masih belum memiliki kesadaran dan kemauan untuk memperhatikan, serta mengikuti pembelajaran dengan baik. Mereka cenderung banyak mengobrol dan menggunakan *smartphone* dengan diam-diam di luar pengawasan guru.

Kurangnya perhatian peserta didik menyebabkan kurangnya kemampuan mereka dalam memahami materi teks deskriptif dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka. Mereka belum mampu menunjukkan keterkaitan materi dengan hal-hal yang ada di lingkungan mereka. Selain itu, peserta didik juga cenderung kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan maupun berpendapat. Namun, mereka cukup mampu dalam menyelesaikan tugas dengan rata-rata nilai mencapai 84 dengan rincian peserta didik

yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebanyak 26 anak. Berdasarkan hasil penelitian di siklus 1 yang belum mencapai target, perlu adanya pengimplementasian ulang *Bamboozle* secara intens pada siklus 2 agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi ketika pembelajaran dilakukan dengan media yang cukup familiar.

Siklus 2

Pada siklus 2, *Bamboozle* digunakan mulai dari awal pembelajaran untuk kegiatan kelompok. Pembagian kelompok ditentukan oleh guru secara heterogen yakni dalam masing-masing kelompok terdiri dari peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Strategi pembelajaran tersebut membawa dampak yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Hampir semua peserta didik memberikan perhatian penuh pada saat proses pembelajaran baik ketika pemaparan materi maupun ketika pengimplementasian *Bamboozle* sebagai aktivitas kerja kelompok. Meskipun masih ditemukan satu atau dua peserta didik yang sesekali bermain *smartphone*, pembelajaran cukup kondusif dan efektif. Presentase peserta didik yang terlihat cukup antusias dan aktif berkolaborasi mencapai 94%.

Meningkatnya antusiasme peserta didik diimbangi dengan meningkatnya presentase aspek relevansi dan kepercayaan diri peserta didik yang mencapai 85%. Sebagian besar peserta didik sudah mampu untuk mengaitkan materi teks deskriptif yaitu memberikan deskripsi baik itu mengenai tempat, benda, maupun lingkungan yang ada di sekitar mereka. Selain itu, peserta didik terlihat berani dalam mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat pemaparan materi dan aktif menyampaikan pendapatnya dalam kegiatan diskusi kelompok. Selama kegiatan diskusi kelompok, guru memantau dan memberikan bimbingan dengan intensif.

Peningkatan presentase motivasi juga terjadi pada aspek kepuasan yang meningkat sebanyak 19% dari siklus 1. Peningkatan ini merupakan efek domino dari meningkatnya tiga aspek motivasi yang lain. Peserta didik mampu menyelesaikan tugas dengan baik sesuai instruksi yang diberikan dan memiliki pemahaman materi yang baik dibuktikan dengan nilai rata-rata yaitu 95 Dengan rincian 4 peserta didik memiliki nilai sedikit di bawah rata-rata dan 32 peserta didik mendapatkan nilai di atas rata-rata, sehingga bisa disimpulkan bahwa kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi teks deskriptif telah tercapai. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI Teknik Otomotif A secara keseluruhan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 11,5%, dengan rata-rata presentase

siklus 2 yang mencapai 89% sehingga berada pada kategori motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *Bamboozle* sebagai media ajar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik terbukti efektif dan berhasil sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Gultom et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa *Bamboozle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang menunjang motivasi belajar peserta didik pada tingkat SMA/SMK. Hasil penelitian ini juga senada dengan penelitian Winaningsih et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Bamboozle* menarik minat peserta didik dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Teknik Otomotif A SMKN 2 Surakarta. Peningkatan motivasi ini terlihat pada semua aspek model ARCS (*attention, relevance, confidence, dan satisfaction*) dengan presentase keseluruhan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 11,5%, mencapai kategori motivasi belajar yang tinggi pada siklus 2 dengan rata-rata presentase sebesar 89%.

Motivasi belajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Winata (2021) menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendorong individu untuk mencapai tujuan, baik yang berasal dari dalam diri (*intrinsik*) maupun dari luar (*ekstrinsik*). Motivasi intrinsik dan ekstrinsik memiliki peranan penting dalam mendorong peserta didik untuk belajar. Dalam penelitian ini, penggunaan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dengan membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan temuan Estes dan Polnick (2012) bahwa tingkat motivasi dipengaruhi oleh ekspektasi, instrumentalis, dan valensi. Motivasi peserta didik meningkat karena *Bamboozle* memberikan ekspektasi yang jelas dan menyenangkan serta hasil yang memuaskan.

Model ARCS yang terdiri dari perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan, menjadi acuan untuk mengukur motivasi belajar. Sari et al. (2018) menyatakan bahwa perhatian peserta didik dapat dipicu oleh rasa ingin tahu yang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 2, perhatian peserta didik meningkat menjadi 94%

karena penggunaan *Bamboozle* yang menarik dan interaktif. Relevansi, yang mencerminkan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, juga meningkat menjadi 85%. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa peserta didik yang dapat melihat manfaat langsung dari materi akan lebih termotivasi untuk belajar. Percaya diri peserta didik juga meningkat menjadi 85%, menunjukkan bahwa mereka lebih berani mengajukan dan menjawab pertanyaan serta berpartisipasi aktif dalam diskusi. Kepuasan, yang mencerminkan perasaan puas setelah berhasil menyelesaikan tugas, meningkat menjadi 91%. Peningkatan ini sesuai dengan pernyataan bahwa peserta didik yang merasa puas dengan hasil belajar mereka akan lebih termotivasi untuk terus belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Bamboozle* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Teknik Otomotif A SMKN 2 Surakarta. Peningkatan motivasi ini terlihat dari perbandingan hasil siklus 1 dan siklus 2 pada aspek perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*) dalam model ARCS. Pada siklus 1, rata-rata motivasi peserta didik berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 67,5%. Namun, setelah dilakukan pengimplementasian *Bamboozle* secara lebih intens pada siklus 2, rata-rata motivasi peserta didik meningkat menjadi 89%, yang masuk dalam kategori motivasi belajar tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Bamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Hasil penelitian ini konsisten dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan yang mendorong individu untuk mencapai tujuan, baik yang berasal dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik). Penggunaan *Bamboozle* sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta memberikan ekspektasi yang jelas dan menyenangkan. Peningkatan motivasi ini juga sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Bamboozle* memiliki implikasi positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif yang sesuai

dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk implementasi lebih luas penggunaan media digital dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti subjek penelitian yang hanya terdiri dari satu kelas. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk melibatkan subjek yang lebih beragam dan dalam berbagai konteks pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang dapat lebih digeneralisasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kemendikbudristek RI yang telah menyelenggarakan PPG Prajabaran 2023. Terimakasih juga kami haturkan kepada Universitas Sebelas Maret (UNS) dan dosen Program Studi Bahasa Indonesia yang telah berkontribusi memberikan ilmu pengetahuan dan fasilitasi dalam pembelajaran yang kami tempuh. Serta, tidak lupa ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Ibu Hefy Sulistyawati S.S., M.Pd selaku dosen pembimbing dan Ibu Hindriati, S. Pd selaku guru pamong, serta seluruh guru serta peserta didik SMK Negeri 2 Surakarta yang telah berkontribusi dalam memberikan fasilitas, dukungan, dan kerjasama sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Kami sangat menghargai semua kontribusi dan bantuan dari pihak-pihak tersebut yang sangat berarti bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian kami.

DAFTAR REFERENSI

- Alimova, M. A. (2023). Using the Internet Service “Baamboozle” When Creating a Gamified Educational Environment in English Classes. *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 8, 106–113.
- Atma, B. A., Azahra, F. F., Mustadi, A., & Adina, C. A. (2021). Teaching Style, Learning Motivation, and Learning Achievement : Do They Have Significant And Positive Relationships? *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 23–31. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.33770>
- Dullah, S. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris melalui Metode Total Physical Response (TPR) pada Siswa Kelas IX.7 SMP Negeri 1 Parepare Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan BUM*, 4(3), 1333–1343.
- Elawati, Muljadi, & Sutrisno. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Swasta Se-Kota Tangerang pada Pelajaran

- Bahasa Inggris. *Dhammavicaya : Jurnal Pengkajian Dhamma*, 6(2), 50–59.
<https://doi.org/10.47861/dv.v6i2.55>
- Estes, B., & Polnick, B. (2012). Examining Motivation Theory in Higher Education : An Expectancy Theory Analysis of Tenured Faculty Productivity. *International Journal of Business Administration*, 15(1), 1–7.
- Fitriani, Z. D., Hutajulu, M., & Minarti, E. D. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Statistika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(1), 329–336.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i1.11922>
- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah*, 3(1), 31–41.
<https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>
- Gunawan, W., Mastoah, I., Septantiningtyas, N., Wiyarno, Y., & Atiqoh. (2020). Pengaruh Strategi PBL dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Khalifasati, A., & Susanto, D. A. (2023). The Students' Memory Language Learning Strategy in Mastering English Materials at Vocational School Level. *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 374–385.
<https://doi.org/10.55681/primer.v1i4.164>
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.55732/ner.v1i1.995>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Pratiwi, V. U., Astuti, P. I., Nurnaningsih, N., Arianti, A., & Setiyono, M. S. (2021). Pelatihan Penggunaan ‘Kahoot’ dalam Mengajar Reading Narrative bagi Siswa Kelas X SMA Veteran 1 Sukoharjo. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 134.

- <https://doi.org/10.26714/jsm.3.2.2021.134-142>
- Sari, N., Sunarno, W., & Sarwanto, S. (2018). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Fisika Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 17–32. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i1.591>
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396.
- Susanti, S. A., Muhammad, A., & Rachmawan, R. (2021). Motivasi Mahasiswa dalam Memilih Tourism Sebagai Mata Kuliah Peminatan Pendidikan Bahasa Inggris. *Literasi*, 2(1), 1–30.
- Syahrin, A., & As, A. bin. (2021). Pengaruh Penggunaan Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris di SMA Negeri 3 Takengon. *KANDE: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.29103/jk.v1i1.3644>
- Winaningsih, E. T., Syarif, F., & Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 123. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385>
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, W., Susanto, D. A., & Hawa, F. (2024). Exploring Bamboozle as Games-Based Learning Media to Support Students ' Vocabulary : Its application in the classroom. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 6542–6551.
- Zumroti, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris tentang Pemahaman Isi Bacaan Teks Recount melalui Metode NHT Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 3 Adiwerna. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 2(4), 406–414. <https://doi.org/10.51878/strategi.v2i4.1694>