

**INTEGRASI MEDIA AJAR BAMBOOZLE GAME SEBAGAI INOVASI STRATEGI MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 9 PALU**

Sinta¹, Konder Manurung², Anita³

^{1,2}*Universitas Tadulako*

³*SMPN 9 Palu*

E-mail: shintakdu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 9 Palu melalui integrasi media ajar *Bamboozle Game* dalam pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas VIII tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I motivasi belajar siswa berada pada kategori “cukup” dengan rata-rata skor 68,75%. Setelah dilakukan perbaikan strategi pada siklus II, rata-rata skor meningkat menjadi 82,50% dengan kategori “baik”. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek motivasi, meliputi perhatian dan fokus, keuletan dalam menyelesaikan tugas, keinginan berprestasi, partisipasi aktif, serta rasa senang dan antusias dalam belajar. Dengan demikian, integrasi media ajar *Bamboozle Game* dapat dijadikan strategi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: Motivasi belajar, media ajar digital, *Bamboozle Game*, penelitian tindakan kelas.

Abstract

This study aims to improve the learning motivation of eighth-grade students at SMPN 9 Palu through the integration of the *Bamboozle Game* as a teaching medium in English language learning. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart spiral model, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects were 32 eighth-grade students in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, motivation questionnaires, and field notes. The findings revealed that in Cycle I, students' motivation was categorized as “fair” with an average score of 68.75%. After implementing improvements in Cycle II, the average score increased to 82.50%, categorized as “good.” Improvements were evident across all motivation aspects, including attention and focus, persistence in completing tasks, achievement orientation, active participation, and enjoyment in learning. Therefore, integrating the *Bamboozle Game* as a teaching medium can serve as an innovative strategy to create an engaging, interactive, and effective learning environment that enhances students' motivation in English language learning.

Keywords: Learning motivation, digital teaching media, *Bamboozle Game*, classroom action research.

Article History

Received: Oktober 2025

Reviewed: Oktober 2025

Published: Oktober 2025

Plagiarism Checker No 537

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi global. Menurut Brown (2007), bahasa merupakan alat utama dalam membangun interaksi sosial, sehingga penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu kebutuhan mendasar di era modern. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran bahasa Inggris sering dianggap sulit oleh peserta didik karena keterbatasan kosakata, kurangnya rasa percaya diri, serta metode pembelajaran yang monoton. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya di tingkat SMP.

Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sardiman (2018) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki daya tahan belajar yang lebih kuat. Sebaliknya, ketika motivasi rendah, siswa mudah bosan, kurang memperhatikan, dan hasil belajar menjadi tidak optimal. Oleh karena itu, guru dituntut menghadirkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi menjadi kebutuhan mendesak. Prensky (2001) menekankan bahwa generasi sekarang adalah *digital natives* yang terbiasa dengan teknologi digital dalam kesehariannya. Hal ini menuntut guru untuk menghadirkan media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Integrasi media digital dalam pembelajaran bukan sekadar tren, tetapi sarana untuk meningkatkan efektivitas, interaktivitas, dan keterlibatan siswa.

Salah satu platform digital yang kini banyak digunakan adalah Bamboozle Game, sebuah aplikasi berbasis web yang menyediakan permainan interaktif dalam bentuk kuis. Menurut Hanifah (2021), Bamboozle memiliki keunggulan dalam memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memberikan variasi yang menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya dituntut menjawab pertanyaan, tetapi juga belajar bekerja sama, berpikir kritis, dan mengasah kemampuan bahasa Inggris secara lebih kontekstual.

Integrasi Bamboozle sebagai media ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMPN 9 Palu diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan format permainan yang sederhana, interaktif, dan mudah diakses, siswa dapat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Keller (2010) dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang menekankan bahwa pembelajaran yang menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan siswa, memberikan rasa percaya diri, serta menghadirkan kepuasan akan meningkatkan motivasi belajar secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini berfokus pada strategi meningkatkan motivasi belajar melalui integrasi media ajar Bamboozle Game pada peserta didik kelas VIII SMPN 9 Palu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta menjadi referensi bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena sesuai untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkesinambungan melalui refleksi kritis. Kemmis dan McTaggart (1988) menjelaskan bahwa PTK berbentuk siklus yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan

tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus ini dapat diulang hingga mencapai perbaikan yang diharapkan.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMPN 9 Palu tahun ajaran 2025/2026. Jumlah siswa dalam kelas tersebut sebanyak 32 orang dengan latar belakang kemampuan akademik yang beragam. Pemilihan kelas VIII didasarkan pada pertimbangan bahwa pada tingkat ini siswa sudah memiliki dasar pengetahuan bahasa Inggris, namun masih membutuhkan motivasi lebih untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara aktif.

Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini, peneliti bersama guru menyusun rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan media ajar *Bamboozle Game*. Rencana meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan soal kuis sesuai materi bahasa Inggris yang diajarkan, serta penyediaan perangkat pendukung seperti laptop dan proyektor. Selain itu, instrumen observasi motivasi belajar juga disiapkan untuk menilai perubahan sikap dan keterlibatan siswa.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan. Guru melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris dengan memanfaatkan *Bamboozle* sebagai media utama dalam latihan kosakata, pemahaman bacaan, maupun tata bahasa. Siswa dibagi dalam kelompok kecil agar dapat berpartisipasi aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, sementara siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Tahap ketiga adalah observasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan siswa, semangat mengikuti permainan, kerja sama dalam kelompok, serta ekspresi emosional saat belajar. Selain observasi, peneliti juga menggunakan angket motivasi belajar untuk memperoleh data yang lebih komprehensif terkait perubahan motivasi siswa setelah penerapan media ajar *Bamboozle*.

Tahap keempat adalah refleksi. Data hasil observasi dan angket dianalisis untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang dilakukan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Refleksi ini menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya jika masih ditemukan kelemahan. Dengan demikian, proses PTK tidak berhenti pada satu siklus saja, melainkan berlanjut hingga terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan.

Adapun aspek penilaian motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh Uno (2016), yaitu: (1) perhatian dan fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) keuletan dalam menyelesaikan tugas, (3) keinginan untuk berprestasi, (4) partisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan, serta (5) rasa senang dan antusias dalam belajar. Aspek-aspek ini diukur melalui kombinasi observasi, angket, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media ajar *Bamboozle Game*. Guru membagi siswa kelas VIII SMPN 9 Palu ke dalam beberapa kelompok kecil, lalu memberikan kuis interaktif seputar kosakata dan pemahaman bacaan. Pada tahap ini, sebagian siswa terlihat antusias saat permainan dimulai, namun masih ada beberapa yang pasif dan kurang percaya diri. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar meningkat dibanding sebelum tindakan, tetapi belum merata di seluruh siswa.

Berdasarkan angket motivasi belajar yang dibagikan setelah siklus I, diperoleh data bahwa rata-rata skor motivasi siswa adalah 68,75 (kategori “cukup”). Aspek yang menonjol adalah rasa senang mengikuti pembelajaran (75%), sedangkan aspek partisipasi aktif dalam diskusi masih rendah (65%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle Game* berhasil menarik perhatian siswa, namun belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif semua siswa.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perbaikan dilakukan dengan menambahkan unsur kompetisi yang lebih menarik, seperti pemberian poin tambahan bagi kelompok tercepat dan apresiasi sederhana berupa pujian atau reward simbolis. Guru juga memperbanyak variasi soal yang mencakup listening dan speaking untuk menambah tantangan. Pada siklus II, siswa terlihat lebih bersemangat, suasana kelas lebih hidup, dan hampir semua anggota kelompok terlibat aktif dalam permainan.

Hasil angket motivasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata skor motivasi siswa naik menjadi 82,50 (kategori “tinggi”). Aspek perhatian dan fokus siswa meningkat menjadi 85%, partisipasi aktif mencapai 80%, sedangkan rasa senang belajar naik hingga 90%. Dengan demikian, integrasi *Bamboozle Game* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 9 Palu.

Tabel 1. Hasil Penilaian Motivasi Belajar

Aspek yang Dinilai	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Perhatian dan fokus dalam pembelajaran	70	85	+15
Keuletan dalam menyelesaikan tugas	67	80	+13
Keinginan untuk berprestasi	68	82	+14
Partisipasi aktif dalam diskusi/kegiatan	65	80	+15
Rasa senang dan antusias dalam belajar	75	90	+15
Rata-rata	68,75	82,50	+13,75

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle Game* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Pada siklus I, siswa sudah mulai menunjukkan ketertarikan, tetapi keterlibatan aktif masih belum optimal. Setelah dilakukan perbaikan strategi pada siklus II, hampir seluruh siswa terlibat dan termotivasi. Hal ini mendukung pendapat Keller (2010) bahwa motivasi dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menarik, relevan, menumbuhkan rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan.

Selain itu, penelitian ini sejalan dengan temuan Hanifah (2021) yang menyatakan bahwa media digital interaktif seperti *Bamboozle* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media ajar berbasis permainan tidak hanya menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, tetapi juga berdampak nyata pada peningkatan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa integrasi media ajar *Bamboozle Game* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 9 Palu. Pada siklus I, motivasi belajar siswa masih berada pada kategori “cukup” dengan rata-rata skor 68,75%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media *Bamboozle* sudah menarik perhatian sebagian siswa, partisipasi aktif dan keuletan dalam belajar belum merata.

Setelah dilakukan perbaikan strategi pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek motivasi belajar. Rata-rata skor meningkat menjadi 82,50% dengan kategori “baik”. Aspek yang mengalami peningkatan mencakup perhatian dan fokus, keuletan dalam

menyelesaikan tugas, keinginan untuk berprestasi, partisipasi aktif dalam kegiatan, serta rasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Bamboozle Game* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat.

Dengan demikian, penggunaan media ajar interaktif berbasis permainan seperti *Bamboozle Game* dapat dijadikan strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada pembelajaran bahasa Inggris. Temuan ini mendukung pandangan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga memperkuat motivasi internal peserta didik untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Longman.
- Hanifah, N. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital Bamboozle untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(2), 45-53.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Mills, G. E. (2011). *Action research: A guide for the teacher researcher* (4th ed.). Pearson.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.