Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 02, Juni 2025

PENGGUNAAN BAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATERI KARYA ILMIAH PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS XI SMA NEGERI 14 MEDAN MELALUI PENDEKATAN SOSIAL EMOSIONAL

Isa Ariani[1], Nila Safina[2]
[1 2]Universitas Islam Sumatera Utara
Alamat e-mail : isaariani22@gmail.com

ABSTRACT

Learning motivation plays a crucial role in educational success, especially in Indonesian language instruction. This study aims to examine the effectiveness of Bamboozle, a game-based learning platform, in enhancing students' motivation in writing scientific papers in Grade XI at SMA Negeri 14 Medan. The study was prompted by the low level of students' understanding of systematic and logical scientific writing, which is closely related to their learning motivation. This research employs a quantitative approach with a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. The subjects consisted of 35 students, including 12 males and 23 females. Data were collected through observations, learning motivation questionnaires, and academic tests. The results indicate that using Bamboozle successfully increased student motivation through interactive and engaging learning experiences. Moreover, socio-emotional support helped foster a safe and supportive environment, contributing to higher learning motivation. These findings offer both theoretical and practical contributions to the development of innovative, technology-based learning methods in the digital era, particularly in Indonesian language education.

Keywords*: learning motivation, scientific writing, Bamboozle, interactive learning, CAR*

ABSTRAK

Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Bamboozle*, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi karya ilmiah di kelas XI SMA Negeri 14 Medan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap kaidah penulisan karya ilmiah yang sistematis dan logis, yang berkaitan erat dengan tingkat motivasi belajar mereka. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 35 siswa, terdiri dari 12

siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner motivasi belajar, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Bamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, pendekatan sosial emosional turut mendukung peningkatan motivasi dengan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif. Temuan ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi di era digital, khususnya dalam pengajaran Bahasa Indonesia.
Kata kunci: motivasi belajar, karya ilmiah, *Bamboozle*, pendekatan social emosional, PTK

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Motivasi belajar berperan krusial dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Motivasi tinggi meningkatkan keterlibatan siswa, berpengaruh langsung pada hasil belajar (Arini, 2022; Utami et al., 2022). Motivasi yang kuat mendorong siswa aktif berpartisipasi, memahami materi, dan menyelesaikan tugas dengan baik (Amanda et al., 2024; Sripatmi et al., 2019). Di SMA Negeri 14 Medan, masalah utama adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap kaidah penulisan karya ilmiah yang sistematis dan logis (Heriyudananta, 2021). Siswa kesulitan menerapkan teori dalam penulisan karya ilmiah, mempengaruhi hasil belajar mereka dan terkait dengan kurangnya motivasi (Mubarok et al., 2023).

Bamboozle, game berbasis online, dapat meningkatkan motivasi belajar dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Nissa et al., 2021). Metode gamifikasi ini menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar (Rosa, 2020). Dukungan sosial emosional, baik dari orang tua maupun lingkungan sekolah, juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan sosial emosional menciptakan lingkungan aman dan nyaman, meningkatkan motivasi belajar (Malwa, 2018; Ikadarny et al., 2023; Sajodin et al., 2023).

Teori motivasi belajar membedakan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari minat atau rasa ingin tahu, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar,

seperti penghargaan atau hasil yang diharapkan (Candrawati & Setyawan, 2023; Igo, 2023). Motivasi intrinsik berpengaruh lebih besar terhadap hasil belajar jangka panjang dibandingkan motivasi ekstrinsik yang bersifat sementara (Yulisinta et al., 2023; Thertina, 2023).

Bamboozle adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang meningkatkan keterlibatan siswa. Platform online ini memungkinkan guru membuat kuis dan aktivitas interaktif yang melibatkan siswa dengan cara menyenangkan (Samrin et al., 2020). Penggunaan Bamboozle meningkatkan interaksi di kelas dan menciptakan suasana belajar dinamis, yang terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Purnama, 2016).

Pendekatan sosial emosional berfokus pada pengembangan kemampuan emosional dan sosial siswa, membantu mereka mengelola emosi dan membangun hubungan positif (Purwanto, 2021; Lalufiansyah & Ariyanto, 2023). Keterlibatan dalam lingkungan sosial sehat berhubungan dengan motivasi belajar, karena siswa yang merasa didukung lebih cenderung berusaha dalam belajar (Amanda et al., 2024). Siswa dengan kecerdasan emosional baik memiliki motivasi belajar lebih tinggi karena mampu mengelola stres dan tantangan (Setiadi & Purnama, 2019).

Pembelajaran karya ilmiah dalam Bahasa Indonesia penting untuk pengembangan keterampilan akademik. Penulisan karya ilmiah mengajarkan siswa berpikir kritis, merumuskan argumen, dan menyajikan ide secara sistematis (Sukma et al., 2022; Sugito, 2021). Selain itu, penulisan karya ilmiah mengajarkan etika dan tata cara penelitian, termasuk cara mengutip sumber dengan benar (Perwita et al., 2019). Proses ini memperkuat penguasaan materi Bahasa Indonesia dan mempersiapkan siswa untuk tantangan pendidikan selanjutnya.

Penggunaan Bamboozle sebagai metode pembelajaran berbasis permainan dalam Bahasa Indonesia perlu diteliti untuk mengetahui efektivitasnya dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam materi karya ilmiah. Penelitian ini fokus pada masalah utama, yaitu "Apakah penggunaan Bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi karya ilmiah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?" Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi karya ilmiah di kelas XI SMA Negeri 14 Medan. Penelitian ini bertujuan memberikan bukti empiris mengenai peran Bamboozle dalam menciptakan suasana belajar interaktif dan menyenangkan, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari karya ilmiah.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya penggunaan media berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk memahami pengaruh metode interaktif seperti Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa. Secara praktis, penelitian ini bertujuan memberikan solusi nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menemukan hubungan positif antara Bamboozle dan motivasi belajar, guru di SMA Negeri 14 Medan dapat menerapkan metode ini sebagai alternatif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi cara efektif berinteraksi dengan siswa untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada hasil belajar siswa dan pengembangan metode pembelajaran inovatif di era digital.

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengamatan, refleksi, dan tindakan perbaikan berkesinambungan. Hasil

penelitian diukur dan dianalisis secara statistik untuk menggambarkan pengaruh metode Bamboozle terhadap motivasi belajar siswa (Kadir & Hasanah, 2022).

2. **Subjek Penelitian**

   Subjek penelitian ini terdiri dari 35 siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan, 12 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Pemilihan subjek berdasarkan kelas XI yang penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi ujian akhir dan keterampilan menulis karya ilmiah. Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan keberagaman jenis kelamin dalam pembelajaran.

3. **Prosedur Penelitian**

   Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus pertama dan kedua, dengan empat tahap setiap siklus. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan materi pembelajaran, format permainan, dan alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan intervensi (Supriyadi, 2021). Pada tahap tindakan, guru mengimplementasikan Bamboozle dalam pembelajaran, mengajak siswa berpartisipasi aktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pada tahap observasi, peneliti mengamati interaksi siswa dan respons terhadap permainan. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data untuk menilai efektivitas penggunaan Bamboozle dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

4. **Teknik Pengumpulan Data**

   Data dikumpulkan melalui observasi langsung untuk mencatat interaksi siswa selama pembelajaran dan angket atau kuisioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan Bamboozle. Kuisioner menilai minat, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam belajar (Rahayu, 2020).

5. **Instrumen Penelitian**

   Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat perilaku siswa selama pembelajaran, kuesioner motivasi belajar untuk mengukur motivasi siswa

sebelum dan setelah penggunaan Bamboozle, dan tes hasil belajar untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi karya ilmiah (Setiawan, 2019).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Saat melakukan observasi langsung selama siklus II, peneliti mengamati adanya peningkatan interaksi antara siswa dan guru. Peneliti mencatat beberapa pertanyaan yang diajukan siswa dalam sesi tanya jawab, seperti

"Bagaimana cara menulis proposal yang baik?" dan "Apakah struktur karya ilmiah harus mengikuti urutan tertentu?"

Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan bahwa siswa mulai lebih tertarik dan aktif dalam diskusi pembelajaran. Guru, dalam hal ini, menjawab dengan memberikan contoh nyata tentang penulisan proposal yang baik serta menjelaskan tentang struktur karya ilmiah yang perlu diikuti. Selain itu, beberapa siswa juga aktif berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya, misalnya ketika seorang siswa bertanya,

"Kenapa penting untuk memulai karya ilmiah dengan latar belakang yang jelas?" Teman sekelas lainnya menjawab,

"Karena latar belakang yang jelas membantu pembaca memahami masalah yang sedang dibahas."

Dialog-dialog ini menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle telah berhasil mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk lebih sering bertanya dan berdiskusi.

Tabel 1: Perbandingan Hasil Tes dan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I (Sebelum Penggunaan Bamboozle)	Siklus II (Setelah Penggunaan Bamboozle)	Perubahan (%)
Jumlah Siswa	35 orang	35 orang	-
Rata-rata Nilai Tes	65	78	+13
Persentase Siswa Lulus Tes	60% (21 siswa)	85% (30 siswa)	+25%
Rata-rata Motivasi Belajar	70	85	+15
Persentase Meningkat	50% (17 siswa mengalami peningkatan)	85% (30 siswa mengalami peningkatan)	+35%

Sebelum penggunaan Bamboozle, nilai rata-rata tes siswa adalah 65, dengan hanya 60% siswa yang lulus dan rata-rata motivasi belajar tercatat

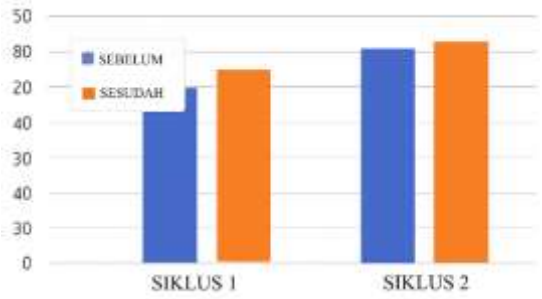
pada angka 70. Namun, se
penerapan Bamboozle, terc
peningkatan signifikan, dimana nilai rata-rata tes meningkat menjadi 78, persentase siswa yang lulus naik menjadi 85%, dan motivasi belajar rata-rata siswa pun meningkat menjadi 85. Selain itu, persentase siswa yang mengalami peningkatan motivasi belajar juga menunjukkan kenaikan yang signifikan, dari 50% menjadi 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle memiliki dampak positif yang besar terhadap peningkatan hasil tes dan motivasi belajar siswa.

Tabel 2:

Statistik Deskripstif Hasil Tes dan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata (Mean)	Standar Deviasi (Std. Dev.)	Skewness	Kurtosis
Nilai Tes Siklus I	35	50	80	65	6.8	0.18	-0.52
Nilai Tes Siklus II	35	60	95	78	7.3	-0.25	-0.29
Motivasi Belajar Siklus I	35	60	80	70	5.5	0.12	-0.45
Motivasi Belajar Siklus II	35	65	90	85	4.9	-0.18	-0.12

Berdasarkan tabel statistik deskriptif, setelah penggunaan Bamboozle, terjadi peningkatan yang signifikan pada nilai tes dan motivasi belajar siswa. Rata-rata nilai tes meningkat dari 65 pada Siklus I menjadi 78 pada Siklus II, dengan variasi nilai yang sedikit lebih besar. Motivasi belajar siswa juga meningkat dari 70 menjadi 85, dengan distribusi yang lebih merata dan mendekati normal. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle berhasil meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan.



Gambar 3.1

Perbandingan Sebelum dan Sesudah Penggunaan Bamboozle

Perbandingan dengan Penelitian Terkait

Penelitian ini menunjukkan penggunaan Bamboozle meningkatkan motivasi dan hasil tes siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Supriyadi (2021) yang menemukan permainan edukatif berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Wahyudi dan Sari (2020) juga menemukan metode permainan meningkatkan interaksi dan mengurangi sikap pasif siswa. Penelitian ini memperdalam penggunaan Bamboozle untuk materi karya ilmiah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA, memberikan kontribusi baru dalam literatur pembelajaran.

Implikasi untuk Pembelajaran

Implikasi untuk pembelajaran dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle sebagai media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi karya ilmiah. Hal ini berarti bahwa guru dapat mengintegrasikan media ini dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menstimulasi partisipasi aktif siswa. Selain itu, pendekatan sosial emosional yang digunakan dalam penelitian ini mendukung pengembangan iklim belajar yang aman dan mendukung, memperkuat hubungan positif antara siswa dan guru, serta meningkatkan kemampuan sosial dan emosional siswa yang berdampak positif terhadap motivasi mereka dalam belajar.

Implikasi penting lainnya adalah perlunya guru dan pendidik memanfaatkan teknologi dan media berbasis permainan seperti Bamboozle untuk mendukung proses belajar mengajar, sekaligus memperhatikan aspek sosial emosional siswa agar hasil belajar optimal dan suasana kelas tetap kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu siswa dalam penguasaan materi secara lebih efektif dan menyenangkan.

Kendala dan Solusi

Kendala dan solusi dalam penerapan Bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam materi karya ilmiah, dapat dirangkum sebagai berikut:

Kendala:

1. Terbatasnya akses terhadap teknologi dan perangkat untuk menggunakan Bamboozle di beberapa sekolah atau area.
2. Kurangnya pemahaman atau keterampilan guru dalam mengintegrasikan media berbasis permainan ini secara efektif.
3. Resistensi dari siswa atau guru yang belum terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis teknologi atau gamifikasi.
4. Potensi gangguan atau distraksi yang muncul saat peserta didik menggunakan media digital dalam proses belajar.
5. Kurangnya penguatan sosial emosional secara berkelanjutan untuk mendukung motivasi siswa secara menyeluruh.

Solusi:

1. Memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar mampu memanfaatkan Bamboozle secara optimal.
2. Meningkatkan fasilitas teknologi di sekolah agar akses terhadap perangkat dan koneksi internet memadai.
3. Mengintegrasikan Bamboozle secara bertahap dan mengombinasikannya dengan metode tradisional agar proses adaptasi berjalan lancar.
4. Menyusun aturan dan panduan penggunaan media digital di kelas untuk meminimalisir distraksi dan meningkatkan fokus siswa.
5. Menanamkan pendekatan sosial emosional melalui kegiatan pendukung seperti diskusi, motivasi, dan penguatan hubungan positif dalam kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media Bamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan dalam materi karya ilmiah. Data menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi siswa meningkat dari 70 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II,

sementara skor hasil tes juga mengalami peningkatan signifikan dari rerata 65 menjadi 78 setelah penerapan Bamboozle. Selain itu, distribusi motivasi menjadi lebih merata dan mendekati distribusi normal, yang mengindikasikan peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa secara umum. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Bamboozle secara signifikan berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam materi karya ilmiah, sehingga direkomendasikan bagi guru dan pengelola pendidikan untuk mengintegrasikan media ini dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Arini, "KORELASI HASIL BELAJAR IPA SISWA DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI LUBUKLINGGAU" Jurnal perspektif pendidikan (2022) doi:10.31540/jpp.v16i2.1947

Utami et al., "Hubungan Motivasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar (Literatur Review)" Symbiotic journal of biological education and science (2022) doi:10.32939/symbiotic.v3i2.64

Amanda et al., "HUBUNGAN KECERDASAN EMOSI DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA DI SMP NEGERI 8 BUKITTINGGI" Jurnal empati (2024) doi:10.14710/empati.2024.42136

Sripatmi et al., "Pengaruh Motivasi dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMAN 1 Jonggat" Mandalika mathematics and educations journal (2019) doi:10.29303/jm.v1i2.1428

Heriyudananta, "Analisis Kompetensi Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa di Indonesia" Ascarya journal of islamic science culture and social studies (2021) doi:10.53754/iscs.v1i1.5

Mubarok et al., "PENINGKATAN PEMAHAMAN KARYA TULIS ILMIAH BAGI SISWA MADRASAH ALIYAH MIFTAHUL ANWAR" Jurnal pkm miftek (2023) doi:10.33364/miftek/v.4-2.1469

Nissa et al., "Perspektif Siswa Terhadap E-Learning Berdasarkan Model Motivasi ARCS" Media pendidikan matematika (2021) doi:10.33394/mpm.v9i1.3831

Rosa, "HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DARING MAHASISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19" Tanjak journal of education and teaching (2020) doi:10.35961/tanjak.v1i2.146

Malwa, "DUKUNGAN SOSIAL ORANGTUA DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PUTRA TAHFIDZ AL-QUR'AN" Psikis jurnal psikologi islami (2018) doi:10.19109/psikis.v3i2.1758

Ikadarny et al., "Pengaruh Kualitas Interaksi Sosial, Motivasi Belajar, dan Pemanfaatan Sumber Belajar terhadap Pemikiran Kritis Siswa di Sekolah Menengah Atas di Sulawesi Selatan" Jurnal pendidikan west science (2023) doi:10.58812/jpdws.v1i12.862

Sajodin et al., "HUBUNGAN PERSEPSI MAHASISWA TENTANG SISTEM PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING DENGAN MOTIVASI BELAJAR" Jurnal ners indonesia (2023) doi:10.31258/jni.14.1.86-97

Amanda, E., Rahayu, A., Evani, I., Rafly, R., Rosa, S., Savitri, A., … & Sabrina, N. (2024). Hubungan kecerdasan emosi dengan motivasi

belajar pada siswa di smp negeri 8 bukittinggi. Jurnal Empati, 13(3), 40-46. https://doi.org/10.14710/empati.2024.42136

Arini, W. (2022). Korelasi hasil belajar ipa siswa dengan motivasi belajar siswa kelas viii smp negeri lubuklinggau. Jurnal Perspektif Pendidikan, 16(2), 199-208. https://doi.org/10.31540/jpp.v16i2.1947

Heriyudananta, M. (2021). Analisis kompetensi menulis karya tulis ilmiah mahasiswa di indonesia. Ascarya Journal of Islamic Science Culture and Social Studies, 1(1), 47-55. https://doi.org/10.53754/iscs.v1i1.5