

PERSEPSI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA *BAAMBOOZLE* PADA MATERI *DESCRIPTIVE TEXT*

Sri Mulyati¹⁾ *, Yuvita²⁾ *, Hery Krisnanto³⁾ *

¹Bidang Studi Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Dosen Bidang Studi Bahasa Inggris, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³Guru Bahasa Inggris, SMP Negeri 1 Pangkah, Jl. Kewadenan Pangkah RT. 06/RW. 04, Pangkah, Kauman, Pangkah, Kec. Pangkah, Kab. Tegal, Jawa Tengah, 52471, Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: smlyaa24@gmail.com, Telp: +6289669708780

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif dengan desain penelitian model PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewis. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Pangkah dengan subjek penelitian 32 siswa pada kelas VII J. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar dan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* pada pelajaran bahasa Inggris materi *Descriptive Text*. Metode pengumpulan data yaitu kuisisioner motivasi belajar dan wawancara. Analisis data secara deskriptif, yaitu dengan menggunakan data kualitatif yang dianalisis menggunakan skala likert. Hasil penelitian meliputi 1) pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan dengan siswa memiliki motivasi belajar sedang 3% atau 1 siswa saja. Sedangkan siswa yang mengalami kenaikan motivasi atau tetap ada 53% atau 17 siswa dan sisanya menunjukkan kenaikan motivasi yang sangat signifikan menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dalam kategori sangat tinggi sebanyak 44%. Hasil wawancara peneliti dengan siswa mengenai penggunaan *Baamboozle* pada pelajaran bahasa Inggris materi *Descriptive Text* menyatakan jika mereka sangat senang dan bersemangat saat melakukan kuis *Bamboozle* secara berkelompok.

Kata kunci: Persepsi, Motivasi Belajar, *Baamboozle*.

STUDENTS' PERCEPTION AND LEARNING MOTIVATION ON THE USE OF BAAMBOOZLE MEDIA IN DESCRIPTIVE TEXT MATERIALS

Abstract

Collaborative classroom action research with the CAR model research design developed by Kurt Lewis. This research was conducted at SMP Negeri 1 Pangkah with 32 students in class VII J as research subjects. This study aimed to determine the magnitude of the increase in learning motivation and students' perceptions of the use of Baamboozle learning media in English lessons on Descriptive Text material. Data collection methods are learning motivation questionnaires and interviews. Data analysis was descriptive, namely by using qualitative data which was analyzed using a Likert scale. The results of the study included 1) learning using the Bamboozle learning media showed that there was an increase in learning motivation indicated by students having moderate learning motivation of 3% or just 1 student. While students who experienced an increase in motivation or remained there were 53% or 17 students and the rest showed a very significant increase in motivation indicating that the average student motivation was in the very high category of 44%. The results of the researcher's interviews with students regarding the use of Baamboozle in English lessons on Descriptive Text stated that they were very happy and excited when doing the Baamboozle quiz in groups.

Keywords: *Perception, Learning Motivation, Baamboozle*

1. PENDAHULUAN

Kebijakan Merdeka Belajar memberi keleluasaan bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, meningkatkan kecakapan diri, kreativitas, metode dan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang beragam. Sehingga ilmu yang diberikan kepada siswa dapat terwujud disertai pengelolaan kelas yang baik agar siswa merasa nyaman, tidak mudah bosan dan minat mengikuti pelajaran meningkat, serta tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran efektif dapat memanfaatkan strategi pembelajaran konstruktivis yang berpotensi untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas seperti model pembelajaran aktif yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis internet. Salah satu fenomena pembelajaran yang banyak dipraktikan yaitu proses pembelajaran yang berbasis gamifikasi. Hal tersebut dilakukan agar memberikan dan menampilkan aktivitas belajar yang inovatif seperti penggunaan *Kahoot!*, *Quizzizz*, *Word Wall*, dan *Bamboozle*. Pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan hal yang terbilang menarik dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain, permainan edukatif *Bamboozle* juga berkaitan erat dengan pola komunikasi guru karena siswa akan lebih mudah memahami pertanyaan maupun pemahaman terhadap materi yang diajarkan guru. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah yaitu mata pelajaran bahasa Inggris.

Tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah untuk membantu siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara aktif baik lisan maupun tulisan. Pengertian komunikasi yang dimaksud adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dalam bahasa Inggris (Depdiknas, 2003:4). Namun pada kenyataannya, para siswa kurang suka dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini dapat diketahui dari angket atau kuisioner yang disebarkan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 84,8% Hal tersebut tergolong rendah untuk tingkat motivasi belajar. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar di sekolah, yang diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal siswa (Bambang, 2022).

Diantara faktor yang ada di dalam diri siswa, motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Artinya motivasi belajar berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai hasil yang optimal. Sebaliknya motivasi belajar siswa yang rendah akan menyebabkan rendahnya hasil belajar. Berdasarkan uraian di tersebut, mendorong peneliti untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan metode pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Bamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan apa persepsi mereka terhadap menggunakan edugames *Bamboozle* dalam mata pelajaran bahasa Inggris materi *Descriptive Text*.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena terdapat pengulangan siklus yang meliputi tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam menghadapi masalah yang ada di kelas.

Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

Penelitian bertempat di kelas VII J SMP Negeri 1 Pangkah. Rentang waktu penelitian mulai dari prariset (bulan Maret 2023), kemudian penelitian dimulai sejak Maret hingga Juni 2023.

Target/Subjek Penelitian

Peneliti memilih subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini pada kelas VII J SMP Negeri 1 Pangkah Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Jumlah subjek penelitian adalah 32 siswa, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 18 Perempuan.

Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, prosedur penelitian dilaksanakan dengan menggunakan siklus-siklus tindakan yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini diawali dengan perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observing*), dan melakukan refleksi (*Reflection*). Hal tersebut sesuai dengan model PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewis.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode non tes. Metode non tes digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* pada materi *Descriptive Text* yang terdiri dari dua metode pengumpulan data, yaitu:

1. Angket atau Kuisisioner

Tujuan Angket yang dibuat memiliki beberapa indikator mengenai motivasi belajar siswa. Indikator tersebut digunakan untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa dapat meningkat atau tidak setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Bamboozle* dalam materi *Descriptive Text*. Instrumen penilaian motivasi belajar disusun berdasarkan indikator menurut Uno yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik (Mudanta, 2020). Kuisisioner (angket) yang digunakan untuk mengukur variable motivasi belajar akan menggunakan skala Likert karena skala Likert biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014:93). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti pada penelitian ini menggunakan: 1) Sangat Setuju; 2) Setuju; 3) Ragu-ragu; 4) Tidak Setuju; dan 5) Sangat Tidak Setuju.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan lebih banyak data yang telah dikumpulkan dengan angket atau kuisisioner dan untuk menguatkan data dari angket yang telah disebarkan kepada siswa. Wawancara digunakan peneliti untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Bamboozle* pada pelajaran bahasa

Inggris materi *Descriptive Text*. Peneliti meminta delapan siswa dari kelas VII J SMP Negeri 1 Pangkah untuk menjadi informan. Dalam hal ini, peneliti memilih beberapa informan dengan kriteria keaktifan di kelas. Wawancara dilakukan secara tatap muka di dalam kelas. Peneliti menggunakan *smartphone* untuk merekam wawancara dan mengajukan pertanyaan yang lebih spesifik kepada siswa.

Dalam protokol wawancara, pertanyaan yang berkaitan dengan teori-teori persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran Baamboozle dalam mempelajari materi *descriptive text* melibatkan motivasi belajar, pembelajaran yang menarik, membantu atau mendampingi siswa, minat, dan meningkatkan keterampilan (Jamaatthuddin dan Soh Or-Kan, 2021). Langkah-langkah dalam melakukan wawancara dapat dilihat pada pedoman wawancara meliputi: 1) peneliti membuat lima daftar pertanyaan terkait persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*, 2) Peneliti memilih empat siswa sebagai informan berdasarkan tingkat keaktifan siswa, 3) Peneliti melakukan wawancara kepada setiap siswa dan merekam percakapan tersebut menggunakan *smartphone*, 4) Setelah itu, peneliti mentranskrip jawaban dari siswa, dan 5) Terakhir, peneliti menganalisis semua jawaban siswa untuk mengetahui persepsi siswa tentang penggunaan Baamboozle dalam mempelajari materi *descriptive text*.

Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas VII J SMP Negeri 1 Pangkah sebagai subjek atau informan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua instrument untuk mengumpulkan data yaitu angket atau kuisioner dan wawancara. Didalam penelitian tindakan kelas, terdapat dua sumber data yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan dari secara langsung oleh peneliti tanpa melalui perantara sehingga data yang dihasilkan adalah data mentah yang harus diolah terlebih dahulu. Sumber data primer berasal dari, peserta didik, guru, dan kolaborator. Sedangkan data sekunder adalah data yang didapatkan melalui perantara atau pihak yang telah mengumpulkan data tersebut sebelumnya. Dalam penelitian ini pemberian angket dan wawancara termasuk ke dalam sumber data primer, dikarenakan data tersebut diambil secara langsung dari sumber asli (tidak melalui perantara).

Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan diambil dari mulai tindakan siklus I dan siklus II. Data yang bersifat kualitatif adalah data yang diperoleh melalui angket atau kuisioner motivasi belajar dan wawancara mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*. Teknik analisis terhadap data hasil angket motivasi belajar menggunakan skala likert (*Likert Scale*). Skala Likert terdiri dari serangkaian pernyataan yang dihadirkan kepada responden, yang diminta untuk menunjukkan tingkat persetujuan mereka terhadap pernyataan tersebut. Skala sikap dalam pertemuan ini menggunakan skala Likert. Prinsip dasar skala Likert adalah menempatkan posisi seseorang pada suatu kontinum sehubungan dengan objek sikap, mulai dari sangat negatif sampai dengan sangat positif.

Dari hasil angket yang telah dihitung, maka akan dianalisa. Menganalisis data angket yang ada adalah dengan menghitung hasil jawaban peserta didik terkait dengan indikator yang ada. Setelah itu, peneliti akan mempresentasikan hasil angket tersebut dan akan diketahui apakah peserta didik memiliki peningkatan dalam motivasi belajar atau tidak dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Baamboozle dalam materi *Descriptive Text*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian data dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan baik pada Pra Siklus sampai dengan Siklus kedua sebagaimana diuraikan pada deskripsi diatas disampaikan perbandingan hasil penelitian antar siklus sebagai berikut:

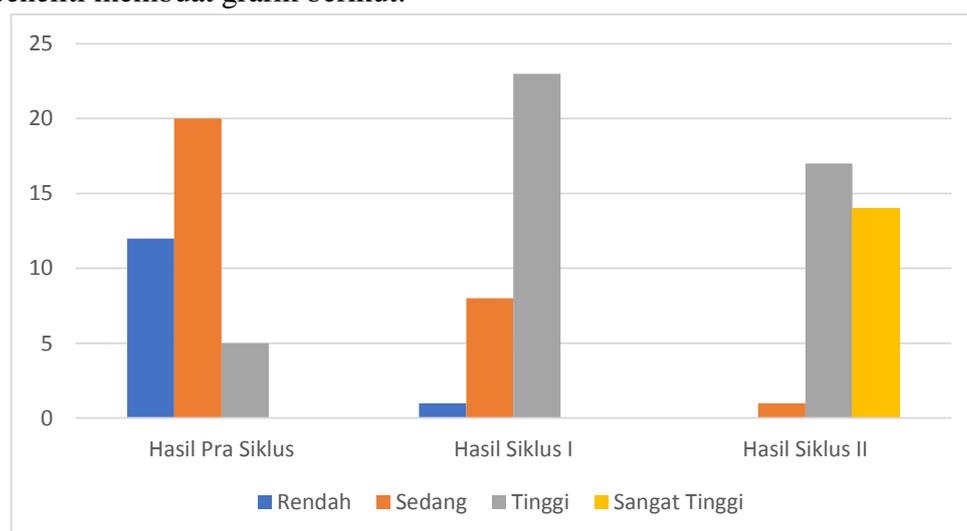
Hasil Angket (Kuisisioner) Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket motivasi belajar siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II diperoleh data yang ditunjukkan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Perbandingan Data Motivasi Belajar Siswa

Kategori Motivasi	Hasil Pra Siklus	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
Rendah	12	1	0
Sedang	20	8	1
Tinggi	5	23	17
Sangat Tinggi	0	0	14

Untuk memudahkan pemahaman mengenai peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti membuat grafik berikut:



Gambar 6. Grafik motivasi belajar siswa

Persepsi siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*.

Dari keempat indikator mengenai persepsi siswa dalam menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dapat diketahui jika siswa merasakan perasaan senang dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, siswa juga merasa bahwa penggunaan media *Baamboozle* menghidupkan suasana belajar menjadi lebih seru dan ramai namun siswa tidak merasa terganggu dengan hal tersebut. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa mereka senang dan termotivasi belajar agar bisa menang dalam permainan. Karena bagi yang menang akan memperoleh *reward* sebagai bentuk apresiasi atas keterlibatan aktif siswa dan memacu siswa lainnya untuk lebih giat lagi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media pembelajaran Baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi *Descriptive text* pada siswa kelas VII J SMP Negeri 1 Pangkah Kabupaten Tegal Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pada kondisi awal atau pra siklus, peneliti mengamati guru yang mengajar menggunakan metode ceramah dan diskusi. Pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran klasikal dan monoton sehingga siswa menjadi pasif (*teacher centered learning*) yang mana partisipasi siswa sangat kurang dalam pembelajaran. Hal tersebut mempengaruhi motivasi belajar siswa yang rendah. Setelah dilakukan tindakan dimana peneliti menerapkan media pembelajaran *Baamboozle* pada materi *Descriptive Text*. Data dari angket (kuisisioner) membuktikan bahwa penggunaan media *Baamboozle* cenderung meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hasil pada angket menunjukkan motivasi belajar mencapai persentase rata-rata sebesar 66,25% pada kondisi awal lalu mengalami kenaikan yang stabil pada siklus I sebesar 77,18%. Peningkatan motivasi yang tidak terlalu besar karena penggunaan *Baamboozle* merupakan hal baru bagi siswa kelas VII J.

Kemudian peningkatan motivasi belajar secara signifikan dapat dilihat pada siklus kedua yang mencapai 98,84%. Hal tersebut menunjukkan hampir 100% siswa berhasil termotivasi untuk belajar pada pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *Bamboozle*. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa mengenai penggunaan *Baamboozle* pada pelajaran bahasa Inggris materi *Descriptive Text* menyatakan jika mereka sangat senang, bersemangat dan deg-degan saat melakukan kuis *Baamboozle* secara berkelompok. Karena, dari kedua informan laki-laki menyatakan senang memperoleh kemenangan dalam bermain dan tidak suka kekalahan. Tentu hal tersebut membangunkan motivasi belajar siswa agar dapat menjawab setiap kuis di *Baamboozle* dan memenangkan kuis sehingga memperoleh *reward*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang. (2022). *First Grade Students' Perception on Using Baamboozle Application in Learning Vocabulary at MTs Negeri 3 Mataram in Academic Year 2021/2022*. State Islamic University of Mataram, *English Language Education*, Mataram. Retrieved <http://etheses.uinmataram.ac.id/id/eprint/3937>
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. sistem pendidikan nasional
- Noraznira Muhammed Jamaatthuddin & Soh Or-Kan. (2021). "An Examination on the Students' Perceptions towards the Effectiveness of Using Game-Based Learning in Learning the English Language for Students in Higher Education", *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, Vol. 11, No. 8.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen penilaian motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262-270.

Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

PROFIL SINGKAT

Sri Mulyati, lahir di kota Brebes, pada tanggal 24 Agustus 1999. Penulis menamatkan pendidikan S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo pada tahun 2021. Saat ini sedang mengikuti program PPG Prajabatan Gel. 1 di Universitas Pancasakti Tegal. Bekerja sebagai pengajar di bimbel cerdas ceria Brebes.