PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *BAMBOOZLLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI-1 SMA NEGERI 7 PALU PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Muhammad Lutfi Andi Suprianu[1], Syamsuddin[2], Fauzia [3]

[1,2,3]*PPG Calon Guru Universitas Tadulako*
E-mail : alunglutfy10@gmail.com[1], syamsuddinkoida598@gmail.com[2], fauzia10@sma.belajar.id[3]

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah meningkatkan minat belajar siswa kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan media interaktif Bamboozle. Media tersebut berupa platform kuis berbasis permainan yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui asesmen diagnostik, lembar observasi, serta dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup signifikan terhadap minat belajar siswa. Pada kondisi pra tindakan, hanya 33% siswa menunjukkan minat belajar tinggi. Pada siklus I terjadi sedikit peningkatan menjadi 35%. Namun, setelah tindakan pada siklus II, persentase tersebut meningkat menjadi 81%. Peserta didik tampak lebih antusias, aktif merespons pertanyaan, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penggunaan Bamboozle dapat dianggap efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : *Bamboozle, Minat Belajar, Bahasa Indonesia, Media Interaktif.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to increase the interest of Grade XI-1 students at SMA Negeri 7 Palu in learning Indonesian through the use of Bamboozle interactive media. This media is a game-based quiz platform that can create more interesting and challenging learning experiences and encourage active student participation. This study used the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research (CAR) approach, which was implemented in two cycles, with stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through diagnostic assessments, observation sheets, and activity documentation. The results of the study showed a significant increase in student interest in learning. Before the action, only 33% of students showed high interest in learning. In cycle I, there was a slight increase to 35%. However, after the action in cycle II, the percentage increased to 81%. Students appeared more enthusiastic, actively responded to questions, and were involved in learning activities. Thus, the use of Bamboozle can be considered effective as an alternative innovative learning strategy to increase interest in learning Indonesian.

Keywords : *Bamboozle, Learning Interest, Indonesian Language, Interactive Media*.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan telah berkembang pesat di era saat ini. Lanskap pendidikan secara fundamental telah berevolusi akibat perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebatas alat bantu, tetapi telah menjadi elemen krusial yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Berbagai inovasi, mulai dari platform pembelajaran online, aplikasi edukasi, hingga media interaktif berbasis game, yang dapat menciptakan pengalaman belajar lebih menarik, personal, dan sejalan dengan kebutuhan generasi masa kini. Adopsi teknologi di dalam kelas memungkinkan pendidik untuk menyajikan materi secara lebih visual dan dinamis. Hal ini secara langsung dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik hingga terciptlah lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta membantu peserta didik untuk terus mempertahankan minat belajarnya.

Minat belajar merupakan salah satu hal yang dibutuhkan peserta didik dalam kegiatan belajar. Hal ini secara langsung memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Menurut Noviatami (2024) Minat belajar merupakan kemauan peserta didik untuk memahami suatu ilmu pengetahuan yang dapat mendorong mereka untuk giat belajar dan mengarah pada pencapaian prestasi yang sebaik mungkin. Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Achru, 2019). Bila dikaitkan dengan proses belajar, maka dapat didefiniskan minat merupakan keseluruhan daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar. Sejalan dengan Pratama (2024) Minat belajar adalah dorongan internal seseorang untuk terlibat dalam proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya.

Dalam ranah pendidikan menengah, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), minat belajar dalam mata pelajaran bahasa indonesia sangatlah rendah. Hal ini terjadi karena persepsi peserta didik yang menganggap bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang monoton, terlalu teoritis, dan kurang menyentuh aspek praktis kehidupan mereka sehari-hari.

Masalah rendahnya minat belajar tidak dapat dipandang remeh, karena minat merupakan titik tolak bagi munculnya motivasi dan keinginan untuk belajar secara individual dan berkelanjutan. Oleh sebab itu, diperlukan upaya sistematis dari pendidik untuk menciptakan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran. Salah satu pendekatan yang saat ini menjadi perhatian dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media digital yang interaktif. Media interaktif dinilai dapat memicu suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta sejalan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang melekat erat dengan teknologi.

Bamboozle merupakan salah satu media interaktif berbasis web yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat kuis edukatif dalam proses pembelajaran. Media ini memungkinkan guru menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang dikemas secara kompetitif dan interaktif, sehingga mampu memicu semangat dan partisipasi aktif peserta didik. *Bamboozle* sejalan dengan pendekatan game-based learning yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keaktifan peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan *Bamboozle* dapat diterapkan pada berbagai materi seperti teks drama, puisi, cerpen, maupun pemahaman kebahasaan lainnya. *Baamboozle* ini sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat, bermainnya bisa secara berkelompok atau individu. Media berbasis web bisa diaplikasikan saat pembelajaran offline maupun online, jadi

mudah bagi guru maupun siswa untuk memanfaatkan media *Baamboozle* sebagai media pembelajaran saat berlangsungnya proses belajar mengajar (Sukmawati, 2023).

Berdasarkan hasil asesmen diagostik dan pengamatan diketahui bahwa sebagian besar peserta didik SMA Negeri 7 Palu terutama kelas XI-1 menunjukkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik tampak pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini mendorong dilakukannya penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai alternatif solusi, dengan fokus pada penggunaan media interaktif *Bamboozle* sebagai media peningkatan minat belajar peserta didik. Penelitian ini tidak hanya relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, tetapi juga berkontribusi dalam memperkuat literatur tentang efektivitas media digital dalam pembelajaran berbasis kompetensi dan minat. penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak penerapan media *Bamboozle* terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan, temuan penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi guru dalam praktik pembelajaran, tetapi juga bagi sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan sebagai rujukan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk melakukan perubahan yang terjadi di kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Darmadi, 2024). enelitian ini dilakukan dengan pendekatan tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang berlangsung selama dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 36 siswa kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu dengan kemampuan belajar yang beragam. Kelas ini dipilih karena dari hasil pengamatan awal, minat belajar mereka terhadap Bahasa Indonesia masih tergolong rendah.

Untuk mengumpulkan data, digunakan beberapa instrumen, yaitu observasi, lembar asesmen diagnostik, catatan lapangan, dan dokumentasi foto. Observasi bertujuan untuk mengamati keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, sementara asesmen digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah media *Bamboozle* diterapkan. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil dari setiap siklus untuk melihat adanya peningkatan minat belajar. Validitas dan reliabilitas hasil penelitian ditingkatkan dengan menggunakan teknik triangulasi data.

Media *Bamboozle* diintegrasikan ke dalam kegiatan inti pembelajaran siklus II. Pada siklus I, materi yang digunakan adalah Teks Puisi, sedangkan pada siklus II digunakan materi Teks Drama. Pembelajaran dirancang dalam format kelompok kompetitif atau cerdas cermat untuk mendorong keaktifan dan tantangan bagi peserta didik. Setelah setiap siklus, diadakan refleksi bersama antara peserta didik dan guru untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan pembelajaran, serta menentukan strategi perbaikan untuk siklus berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

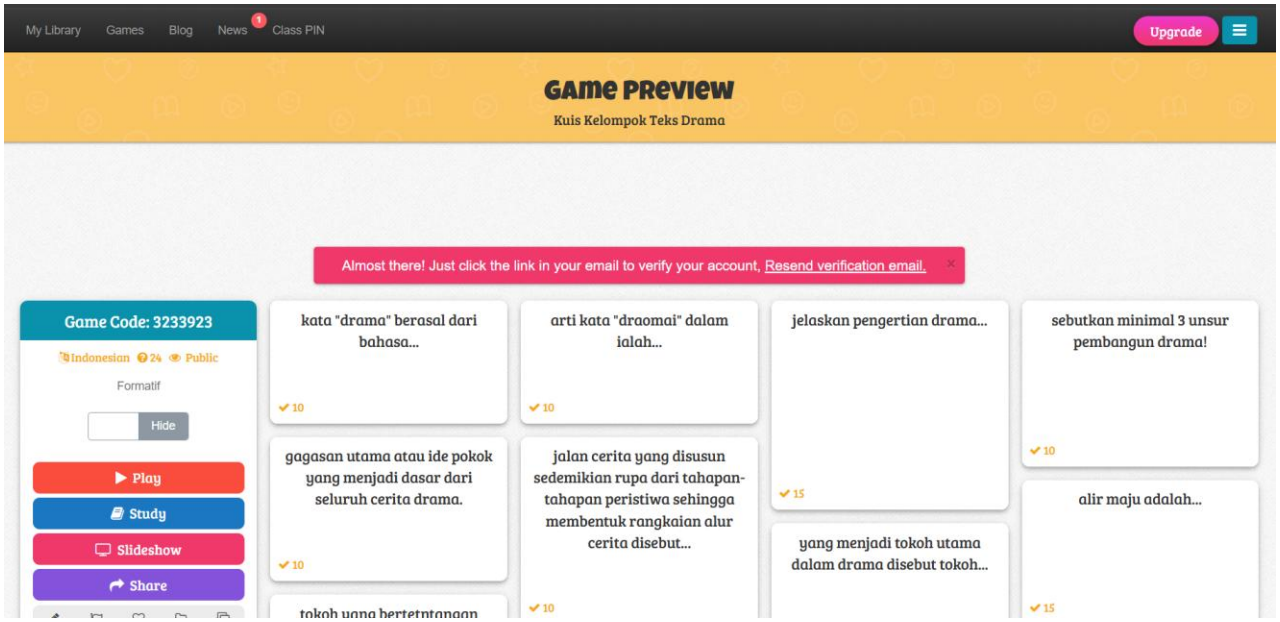
Berlandaskan hasil penelitian yang telah dilaksankan, minat belajar pada peserta didik kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu saat meningkat signifikan ketika media *Bamboozle* diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Langkah awal yang peneliti lakukan adalah mengamati secara langsung proses belajar di kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu, agar dapat melihat bagaimana situasi kelas berlangsung dan mengenali tantangan yang dialami peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan asesmen diagnostik untuk memahami kondisi riil minat belajar peserta didik dengan menggunakan instrumen asesmen diagnostik yang disebarkan kepada 36 peserta didik di kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu. Hasil asesmen pra-tindakan menunjukkan angka yang mengkhawatirkan: hanya 33% atau 12 dari 36 peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data kualitatif dari catatan lapangan menguatkan temuan ini, di mana sebagian besar peserta didik terlihat pasif dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menjadi landasan kuat untuk merumuskan tujuan tindakan penelitian, yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap pelaksanaan siklus I kemudian dijalankan dengan menggunakan metode pengajaran konvensional yang sudah biasa diterapkan oleh guru. Materi puisi disampaikan melalui ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana tanpa menggunakan media interaktif. Selama proses ini, peneliti bertindak sebagai observer partisipan, mengamati setiap dinamika yang terjadi di dalam kelas.

Pada tahap observasi, peneliti mencatat bahwa tidak ada perubahan signifikan dalam perilaku dan minat peserta didik. Tingkat partisipasi tetap rendah, sebagian besar peserta didik masih bersikap pasif, dan suasana kelas cenderung monoton serta kurang hidup. Asesmen yang diberikan di akhir siklus I mengonfirmasi hasil ini, di mana hanya terjadi sedikit peningkatan menjadi 35% atau 13 dari 36 peserta didik. Temuan ini menunjukkan dengan jelas bahwa pendekatan pengajaran yang masih bersifat konvensional kurang mampu membangkitkan sekaligus mempertahankan minat belajar siswa di era modern.

Tahap refleksi siklus I menjadi momen krusial untuk mengevaluasi kegagalan dan merumuskan perbaikan yang lebih efektif. Peneliti dan rekan guru berdiskusi secara mendalam mengenai hasil yang mengecewakan. Dapat disimpulkan bahwa kegagalan utama terletak pada kurangnya variasi metode mengajar dan media pembelajaran. Oleh karena itu, disepakati untuk melakukan perubahan drastis pada siklus berikutnya: (1) menerapkan media interaktif *Bamboozle* dengan pada materi Teks drama, dan (2) membagi peserta didik menjadi empat kelompok kompetitif sesuai dengan instruksi media *Bamboozle* untuk mendorong kolaborasi dan persaingan sehat.

Pada tahap pelaksanaan siklus II, perbaikan tersebut diterapkan. Penggunaan media *Bamboozle* membuat peserta didik lebih semangat dan antusias . Format permainan interaktif ini berhasil mencairkan suasana kaku yang sebelumnya ada. Pengelompokan menjadi empat kelompok kompetitif juga berhasil meningkatkan kolaborasi dan saling bantu antar peserta didik. Mereka berdiskusi dengan semangat, merancang strategi untuk memenangkan permainan, dan saling mengajari teman sekelompoknya. Suasana kelas menjadi sangat dinamis, dan fokus mereka terhadap materi jauh lebih baik.



Gambar 1. Bamboozle

Tahap observasi pada siklus II menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Tingkat partisipasi dan interaksi di dalam kelas meningkat secara drastis. Peserta didik terlihat sangat menikmati proses belajar, dan bahkan beberapa dari mereka secara spontan meminta untuk memainkan lebih banyak putaran kuis. Hasil akhir dari asesmen diagnostik minat belajar mencapai 81% atau 29 dari 36 peserta didik, membuktikan bahwa perbaikan tindakan pada siklus II sangat efektif. Tahap refleksi siklus II pelaksanaan proses pembelajaran akan dikaji kembali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih aktif selama proses pembelajaran, kelemahan yang muncul pada siklus sebelumnya berhasil diperbaiki, dan minat belajar mereka meningkat secara signifikan.

Tabel 1. Minat Belajar Peserta Didik

Minat Belajar (Bahasa Indonesia)	SIKLUS	
	Siklus I	Siklus II
	35% (13 Peserta didik)	81% (29 Peserta didik)

Didapatkan rata-rata minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia pada siklus I sebesar 35%. Sedangkan pada siklus II meningkat Signifikan menjadi 81%. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang dilakukan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam dua siklus, terlihat jelas bahwa penggunaan media interaktif *Bamboozle* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI-1 SMA Negeri 7 Palu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi awal menunjukkan hanya sebagian kecil siswa (33%) yang memiliki minat tinggi, sementara setelah penerapan siklus I dengan metode konvensional, peningkatannya hampir tidak signifikan (35%). Perubahan baru terlihat jelas pada siklus II ketika Bamboozle diterapkan, di mana persentase minat belajar melonjak hingga 81%.

Peningkatan tersebut tercermin bukan hanya dari data angket, tetapi juga dari perubahan sikap siswa yang tampak lebih bersemangat, aktif dalam diskusi kelompok, serta antusias mengikuti kuis. Hasil ini membuktikan bahwa Bamboozle dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif yang inovatif, relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, dan layak dipertimbangkan oleh guru Bahasa Indonesia untuk mengatasi rendahnya partisipasi belajar di kelas.

Adapun saran yang diberikan ialah diharapkan guru dapat memanfaatkan media interaktif seperti *Bamboozle* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif sekaligus adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penggunaan media ini sebaiknya diselaraskan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta jenis materi yang diajarkan, sehingga tidak hanya menarik minat belajar tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Selain itu, sekolah diharapkan memberikan dukungan yang memadai, baik dalam bentuk fasilitas maupun kebijakan, untuk mendorong guru berinovasi dengan media digital. Dukungan ini dapat berupa penyediaan akses internet yang stabil, pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran, maupun kesempatan kolaborasi antar guru dalam merancang model pembelajaran berbasis media interaktif. Dengan adanya sinergi antara guru dan pihak sekolah, Harapannya, kegiatan belajar tidak hanya berjalan efektif, tetapi juga mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan sekaligus relevan dengan kebutuhan generasi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*.

Darmadi, M. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*.

Noviatami, P. (2024). Meningkat Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Quizziz di Kelas XI SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Sains Student Research*.

Pratama, M. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*.

Purba, P. B. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

Sukmawati, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Baamboozle pada Pembelajaran. *Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* .