

## Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Bahasa Inggris

Nurul Hafifah Amanda<sup>1</sup>, Rofiqoh Rofiqoh<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tadulako, Indonesia

<sup>2</sup>SMA Negeri Model Terpadu Madani Palu

Email: [nurulhafifahamanda@gmail.com](mailto:nurulhafifahamanda@gmail.com), [rofiqohirwankarim@gmail.com](mailto:rofiqohirwankarim@gmail.com)

### Abstrak

Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris masih menjadi permasalahan yang perlu ditangani dengan strategi inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui pemanfaatan media digital interaktif pada materi Bahasa Inggris di kelas XI.7 SMAN Model Terpadu Madani Palu. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I hanya 56% siswa yang aktif berdasarkan observasi dan 68% berdasarkan angket, sedangkan pada Siklus II persentase siswa aktif meningkat menjadi 84% berdasarkan observasi dan 96% berdasarkan angket. Peningkatan ini menegaskan bahwa penggunaan Kahoot, Baamboozle, dan Padlet sebagai media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi siswa. Pembahasan mengaitkan hasil tersebut dengan teori motivasi belajar dan *multimedia learning*, yang menunjukkan bahwa variasi media digital efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan antusiasme belajar, sekaligus relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Implikasi penelitian ini adalah perlunya guru secara konsisten mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan siap menghadapi tantangan pendidikan modern.

**Kata Kunci:** Digital Media; Learning Enthusiasm; English

### Abstract

*The lack of student enthusiasm in learning English remains a problem that requires innovative strategies. This study aims to increase students' learning enthusiasm through the use of interactive digital media in English subjects for class XI.7 at SMAN Model Terpadu Madani Palu. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles. Data collection instruments included observation, questionnaires, and documentation. The findings showed that in Cycle I only 56% of students were active based on observation and 68% based on questionnaires, while in Cycle II the percentage of active students increased to 84% based on observation and 96% based on questionnaires. This improvement confirms that using Kahoot, Baamboozle, and Padlet as learning media can stimulate motivation, create enjoyable learning atmospheres, and enhance student participation. The discussion links these findings with motivational learning theory and multimedia learning, indicating that digital media variation effectively improves student engagement. Therefore, this study*

*concludes that interactive digital media is an effective strategy to increase learning enthusiasm and is highly relevant to the demands of 21st-century education. The implication is that teachers should consistently integrate digital media into learning to make students more active, motivated, and ready to face modern educational challenges.*

**Keywords:** *Digital media, Learning Enthusiasm, English*

## **Pendahuluan**

Antusiasme belajar merupakan komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas. Banyak siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah selama proses belajar, baik dalam diskusi, tugas, maupun sesi tanya jawab. Mereka terlihat tidak termotivasi dan enggan berinteraksi dengan materi maupun guru. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan minimnya penggunaan media yang relevan dengan karakteristik siswa saat ini. Di era digital, siswa lebih responsif terhadap media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Antusiasme belajar dapat meningkat jika siswa merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan melihat manfaat nyata dari materi yang dipelajari. Hal ini berkaitan dengan emosi positif seperti antusiasme belajar dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara mendalam (Nugroho, 2020, p.15).

Peserta didik di abad ke-21 memiliki kecenderungan untuk belajar melalui teknologi dan media digital yang dinamis. Lingkungan digital telah membentuk cara berpikir dan berinteraksi generasi ini, termasuk dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran konvensional sering kali tidak lagi efektif dalam menarik perhatian mereka. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan, bukan pilihan. Guru dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa secara aktif. Fauzi menyatakan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang interaktif dan fleksibel [2]. Selain itu, strategi digital berbasis kebutuhan peserta didik juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perbedaan individu [3].

Media digital interaktif menyediakan berbagai fitur yang dapat merangsang partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, Padlet, dan Wordwall menghadirkan aktivitas belajar berbasis kuis, refleksi, maupun diskusi visual yang menarik. Pembelajaran yang memanfaatkan media ini terbukti mampu menumbuhkan suasana yang kompetitif namun menyenangkan di dalam kelas. Dalam penelitian Sari dan Wulandari, ditemukan bahwa media digital dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa dalam pembelajaran daring secara signifikan [4]. Meskipun digunakan dalam pembelajaran online, efektivitasnya juga terlihat dalam kegiatan belajar tatap muka. Selain menarik perhatian, media digital juga mendukung pembelajaran diferensiasi berdasarkan kemampuan siswa. Astuti juga menekankan bahwa pembelajaran berbasis digital menciptakan ruang kolaborasi yang mendorong interaksi siswa secara lebih aktif [5].

Selain meningkatkan minat, media digital juga mampu membentuk keterampilan penting abad ke-21, seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan literasi digital. Trilling dan Fadel menekankan bahwa pembelajaran abad ke-21 harus mendorong siswa menjadi individu yang kreatif, kolaboratif, dan melek teknologi [6]. Siswa tidak lagi sekadar

menjadi penerima informasi, tetapi juga pembelajar aktif yang mampu mengakses, menganalisis, dan mempresentasikan informasi melalui berbagai media. Penggunaan teknologi yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Inggris memungkinkan siswa memahami materi secara lebih kontekstual. Mustofa dan Nurhadi menambahkan bahwa media digital dapat mempromosikan pembelajaran aktif dan memberdayakan peran siswa sebagai subjek dalam kelas [7]. Akses ke video, gambar, dan interaksi langsung membuat materi lebih hidup dan mudah dicerna.

Ketika pelaksanaan PPL di kelas XI.7 SMAN Model Terpadu Madani Palu, tepatnya saat penulis melakukan sit in di kelas XI.7 dan melakukan observasi, ditemukan bahwa banyak siswa menunjukkan keterlibatan rendah dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka cenderung duduk pasif, kurang merespon pertanyaan, dan terlihat tidak antusias saat guru menjelaskan materi. Pembelajaran masih didominasi oleh buku teks dan metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu melakukan inovasi melalui pemanfaatan media digital interaktif. Strategi yang diterapkan mencakup penggunaan kuis interaktif, video pembelajaran, refleksi melalui Padlet, dan proyek kampanye digital. Semua kegiatan dirancang untuk mendorong siswa terlibat secara aktif, baik secara individu maupun kelompok. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Langkah awal penelitian ini dimulai dengan observasi kondisi kelas dan diskusi bersama guru mata pelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan utama. Selanjutnya, peneliti merancang tindakan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Setiap kegiatan disusun agar siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Melalui penggunaan media digital interaktif, siswa diberi ruang untuk berekspresi, berkreasi, dan mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi. Hasil awal menunjukkan peningkatan keterlibatan dan respon positif dari peserta didik terhadap media yang digunakan. Selain aktif menjawab, siswa juga menunjukkan minat untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif.

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar Bahasa Inggris melalui pemanfaatan media digital interaktif. Penelitian ini juga mendokumentasikan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Selain itu, hasil ini juga diharapkan dapat menjadi bagian dari inovasi pendidikan yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Trilling dan Fadel menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 harus menekankan pada kolaborasi, kreativitas, pemecahan masalah, dan pemanfaatan teknologi [8]. Dengan demikian, media digital interaktif tidak hanya meningkatkan antusiasme, tetapi juga menumbuhkan kompetensi yang dibutuhkan di masa depan. Oleh karena itu, penerapan media digital dalam pembelajaran harus terus dikembangkan dan diteliti lebih lanjut.

## Materi dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan antusiasme belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas XI.7 SMAN Model Terpadu Madani Palu. Model PTK yang digunakan mengacu pada pendapat Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi [9]. Setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi dari siklus sebelumnya, sehingga perbaikan dapat dilakukan secara berkelanjutan. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Seluruh proses dilaksanakan selama bulan Maret hingga April tahun 2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI.7 yang terdiri dari 25 orang dengan karakteristik kemampuan belajar yang bervariasi. Penentuan subjek dilakukan berdasarkan temuan selama kegiatan PPL dan observasi awal di kelas. Fokus penelitian ini adalah mengamati perubahan antusiasme belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris melalui penggunaan media digital interaktif. Antusiasme belajar dilihat dari partisipasi siswa dalam diskusi, respon terhadap tugas, dan keterlibatan selama pembelajaran. Untuk itu, peneliti merancang aktivitas belajar menggunakan aplikasi seperti Kahoot, Bamboozle, Quizizz, Wordwall, serta Padlet sebagai sarana refleksi. Media ini dipilih karena memiliki fitur interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka [10].

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengetahui keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru Bahasa Inggris dan beberapa siswa secara acak untuk mendapatkan data lebih dalam mengenai tanggapan mereka terhadap pembelajaran. Angket disebar pada akhir setiap siklus untuk mengukur tingkat antusiasme dan respon siswa terhadap media yang digunakan. Dokumentasi berupa foto, video, serta hasil kerja siswa juga dikumpulkan sebagai data penunjang. Semua data ini dianalisis secara kualitatif dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Hasil analisis dijadikan dasar untuk menentukan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber dan instrumen pengumpulan data. Teknik ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi yang terjadi di lapangan. Selain itu, keterlibatan guru sebagai kolaborator juga berfungsi sebagai validasi proses pelaksanaan tindakan. Prosedur refleksi dilakukan bersama guru setiap akhir siklus untuk meninjau kekuatan, kelemahan, dan strategi perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, proses penelitian ini bersifat partisipatif dan adaptif terhadap dinamika pembelajaran di kelas. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar siswa, tetapi juga memberi kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi<sup>3</sup>.

## Hasil

Kondisi awal pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI.7 masih kurang antusias dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi awal, hanya sekitar 32% siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru,

memberikan tanggapan, atau terlibat dalam diskusi kelompok. Sementara itu, sebagian besar siswa lainnya lebih memilih diam, hanya memperhatikan teman, atau pasif ketika guru mengajukan pertanyaan. Hasil angket awal yang diberikan kepada siswa juga memperkuat temuan ini, dengan skor rata-rata hanya 2,8 dari skala 5, yang termasuk kategori “rendah”. Dokumentasi berupa catatan lapangan menggambarkan suasana kelas yang cenderung monoton, dengan siswa tampak kurang termotivasi dan hanya mengikuti instruksi guru secara minimal. Kondisi awal ini menjadi dasar perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif.

Pada **Siklus I**, media digital interaktif seperti **Kahoot** dan **Baamboozle** mulai diperkenalkan dalam proses pembelajaran. Penerapan kedua media ini bertujuan untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan konsep kuis berbasis permainan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, di mana 56% siswa mulai aktif menjawab pertanyaan melalui aplikasi, baik secara individu maupun kelompok. Angket yang disebarkan pada akhir siklus memperlihatkan adanya peningkatan skor rata-rata menjadi 3,2 dari skala 5, yang termasuk kategori “cukup antusias”. Dokumentasi berupa foto menunjukkan beberapa siswa bersemangat saat menjawab pertanyaan di layar proyektor, meskipun masih terlihat ada siswa yang kurang aktif dan hanya bergantung pada teman sekelompoknya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital mulai memberi dampak positif, namun belum sepenuhnya merata pada seluruh siswa.

Refleksi dari **Siklus I** menegaskan perlunya guru memberikan instruksi yang lebih jelas dalam penggunaan aplikasi digital agar tidak membingungkan siswa. Selain itu, diperlukan variasi media lain untuk menjaga semangat belajar, karena sebagian siswa terlihat mulai bosan ketika permainan dilakukan secara berulang dengan pola yang sama. Hasil refleksi ini menjadi dasar perbaikan pada **Siklus II**, di mana selain tetap menggunakan Kahoot dan Baamboozle, ditambahkan juga **Padlet** sebagai media refleksi kolaboratif.

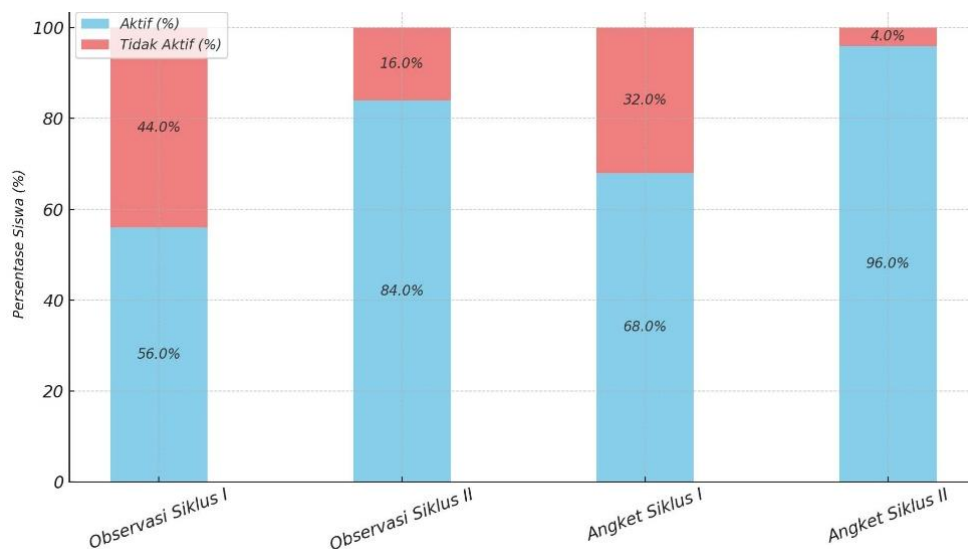
Pada **Siklus II**, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Sebanyak 84% siswa terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan, baik menjawab pertanyaan melalui Kahoot dan Baamboozle maupun menuliskan pendapat mereka di Padlet. Suasana kelas tampak lebih hidup, dengan siswa yang sebelumnya pasif mulai berani memberikan tanggapan. Hasil angket pada akhir siklus memperlihatkan skor rata-rata meningkat menjadi 4,1 dari skala 5, yang termasuk kategori “sangat antusias”. Dokumentasi berupa foto dan video memperlihatkan siswa tampak antusias, tersenyum, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan antusiasme belajar siswa dari kondisi awal hingga Siklus II. Peningkatan ini terlihat jelas dari hasil observasi, angket, dan dokumentasi yang menunjukkan adanya perubahan positif dalam keterlibatan siswa. Jika pada awalnya hanya sebagian kecil siswa yang aktif, maka setelah penerapan media digital interaktif, sebagian besar siswa terlibat aktif, berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan ekspresi antusias selama pembelajaran berlangsung. Untuk memperkuat temuan penelitian, data hasil observasi dan angket mengenai antusiasme siswa disajikan dalam bentuk tabel.

*Tabel 1*  
*Tabel Raw Skor pada Setiap Siklus*

<i>Banyak Siswa</i>	<i>Skor Observasi Siklus I</i>	<i>Skor Observasi Siklus II</i>	<i>Skor Angket Siklus I</i>	<i>Skor Angket Siklus II</i>
S01	2	4	3	4
S02	3	4	3	4
S03	3	4	2	4
S04	2	3	3	4
S05	3	4	3	4
S06	3	4	3	4
S07	2	4	2	4
S08	3	3	3	4
S09	3	4	3	4
S10	2	4	3	4
S11	3	3	2	3
S12	2	4	3	4
S13	3	4	3	4
S14	3	4	2	4
S15	2	4	3	4
S16	2	3	3	4
S17	3	4	2	4
S18	3	4	3	4
S19	2	4	3	4
S20	3	4	3	4
S21	2	3	2	4
S22	3	4	3	4
S23	2	4	3	4
S24	3	4	2	4
S25	2	4	3	4

Berdasarkan Tabel 1, terlihat variasi skor antusiasme masing-masing siswa pada Siklus I dan Siklus II yang diperoleh melalui observasi dan angket. Untuk memperlihatkan kecenderungan secara lebih ringkas, data tersebut kemudian divisualisasikan dalam bentuk grafik batang. Grafik ini menunjukkan perbandingan persentase siswa yang aktif dan kurang aktif pada setiap siklus, sehingga memudahkan pembaca melihat adanya peningkatan antusiasme dari Siklus I ke Siklus II. Dengan demikian, grafik ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kemajuan siswa secara keseluruhan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dengan penggunaan media digital interaktif.



*Gambar 2: Persentase Antusiasme Siswa pada Siklus I dan Siklus II*

Gambar 2 memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam persentase antusiasme siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 56% siswa yang tergolong aktif, sementara 44% lainnya masih kurang aktif. Hasil angket pun memperlihatkan pola yang hampir sama, dengan 68% siswa aktif dan 32% masih kurang aktif.

Namun, pada Siklus II terlihat perubahan positif yang nyata. Persentase siswa aktif berdasarkan hasil observasi meningkat menjadi 84%, sedangkan siswa yang kurang aktif menurun menjadi 16%. Hasil angket juga menunjukkan tren serupa, di mana persentase siswa aktif naik menjadi 96% dan hanya 4% yang masih tergolong kurang aktif. Peningkatan ini memperlihatkan adanya konsistensi antara hasil observasi dan angket dalam menggambarkan perkembangan antusiasme siswa.

Temuan tersebut menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kuantitatif, tetapi juga berdampak pada kualitas partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Fakta ini menjadi pijakan penting untuk menjawab permasalahan penelitian sekaligus mendukung analisis pada bagian pembahasan mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa.

### **Pembahasan**

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa pada Siklus I masih terdapat banyak siswa yang belum menunjukkan antusiasme optimal, dengan distribusi skor yang cenderung berada pada kategori cukup. Kondisi ini mengonfirmasi hasil observasi awal bahwa hanya 56% siswa yang aktif, sementara 44% masih tergolong kurang aktif. Fenomena ini menggambarkan bahwa penerapan media digital interaktif di awal belum sepenuhnya memberikan dampak yang merata, terutama karena sebagian siswa masih asing dengan penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran formal. Namun, meskipun

belum optimal, data pada Tabel 1 juga memperlihatkan adanya indikasi positif bahwa sebagian siswa sudah mulai merespons baik penggunaan media digital.

Perubahan yang lebih jelas tampak pada **Siklus II**, di mana mayoritas skor siswa dalam **Tabel 1** mengalami peningkatan signifikan. Distribusi skor yang semula menyebar pada kategori rendah dan cukup, bergeser ke kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa hampir seluruh siswa telah beradaptasi dengan pola pembelajaran berbasis media digital. **Gambar 2** memperkuat hasil ini, dengan memperlihatkan bahwa persentase siswa aktif meningkat dari 56% pada **Siklus I** menjadi 84% pada **Siklus II** berdasarkan observasi, serta dari 68% menjadi 96% berdasarkan angket. Peningkatan ini bukan hanya mencerminkan keberhasilan media digital, tetapi juga menunjukkan efektivitas proses perbaikan berkelanjutan melalui siklus refleksi.

Fenomena peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya stimulus eksternal dalam membangkitkan motivasi intrinsik siswa [1]. Pada awalnya, banyak siswa bersikap pasif karena pembelajaran masih dianggap monoton dan tidak memberikan tantangan. Namun, dengan diperkenalkannya Kahoot dan Baamboozle, siswa mulai tertarik karena format kuis yang kompetitif dan menyenangkan. Perubahan ini terlihat pada data angket, di mana rata-rata skor meningkat dari 3,2 pada Siklus I menjadi 4,1 pada Siklus II. Fakta ini menegaskan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif untuk membangkitkan minat dan keterlibatan siswa.

Selain itu, variasi media yang dilakukan pada Siklus II memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan antusiasme. Jika pada Siklus I hanya digunakan Kahoot dan Baamboozle, maka pada Siklus II ditambahkan Padlet sebagai media refleksi kolaboratif. Penambahan ini sangat membantu karena tidak semua siswa merasa nyaman berbicara di depan kelas. Dengan adanya Padlet, siswa dapat mengekspresikan ide, pendapat, atau tanggapan secara tertulis dan visual. Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa hampir semua siswa menunjukkan peningkatan skor antusiasme pada siklus ini, dan hal tersebut tercermin pula pada grafik Gambar 1. Temuan ini mendukung teori *multimedia learning* dari Mayer [2], yang menekankan bahwa variasi media dapat meningkatkan perhatian, meminimalkan kebosanan, dan memperkuat pemahaman.

Refleksi dalam penelitian tindakan kelas menjadi kunci dari peningkatan yang terjadi. Pada Siklus I, kelemahan yang teridentifikasi adalah instruksi yang kurang jelas dan repetisi media yang membuat beberapa siswa kurang termotivasi. Hasil refleksi inilah yang kemudian menjadi dasar perbaikan pada Siklus II dengan memperbaiki instruksi dan menambah variasi media. Dampaknya terlihat jelas, di mana persentase siswa aktif melonjak secara signifikan. Fakta ini menunjukkan bahwa peningkatan antusiasme bukanlah kebetulan, melainkan hasil logis dari perbaikan sistematis yang melekat dalam desain penelitian tindakan kelas.

Jika dibandingkan dengan penelitian lain hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Yunita & Widyaningsih [3] yang membuktikan bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penelitian internasional terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan *game-based learning* dan media digital mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran bahasa, karena mereka merasakan proses belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan sekaligus menantang. Dengan demikian, hasil pada **Tabel 1** dan **Gambar 2** tidak hanya mendukung temuan sebelumnya, tetapi juga memperkuat bukti empiris tentang pentingnya inovasi media digital dalam pendidikan.

Dari perspektif pedagogis, hasil ini selaras dengan karakteristik generasi *digital natives*. Siswa generasi ini tumbuh dalam lingkungan digital sehingga terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran yang memanfaatkan media digital lebih mudah diterima dan lebih cepat memicu keterlibatan mereka. Hal ini tampak jelas pada Gambar 1, di mana mayoritas siswa pada Siklus II beralih ke kategori aktif. Dengan kata lain, media digital interaktif berperan sebagai jembatan antara kebutuhan belajar siswa dengan gaya hidup digital mereka. Lebih jauh, peningkatan antusiasme siswa juga terkait dengan konteks pembelajaran abad ke-21. Fauzi [4] menegaskan bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi untuk menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus membekali mereka dengan keterampilan literasi digital, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Penggunaan Kahoot, Baamboozle, dan Padlet dalam penelitian ini membuktikan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan antusiasme belajar, tetapi juga memberi siswa pengalaman nyata dalam berkolaborasi, berkompetisi secara sehat, dan mengekspresikan ide melalui teknologi.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa peningkatan antusiasme siswa dari Siklus I ke Siklus II yang terlihat pada Tabel 1 dan Gambar 1 merupakan konsekuensi dari penerapan media digital interaktif yang dirancang dengan tepat. Perubahan angka dari 56% menjadi 84% (observasi) dan dari 68% menjadi 96% (angket) tidak sekadar menunjukkan keberhasilan teknis, tetapi juga menandakan bahwa siswa merasakan pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan, partisipatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, media digital interaktif dapat dinyatakan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan antusiasme belajar Bahasa Inggris di tingkat SMA, sekaligus memberikan kontribusi pada praktik pembelajaran berbasis teknologi di abad ke-21.

### Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif seperti Kahoot, Baamboozle, dan Padlet terbukti mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas XI.7 SMAN Model Terpadu Madani Palu pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hasil observasi dan angket memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II, di mana persentase siswa aktif meningkat dari 56% menjadi 84% berdasarkan observasi, dan dari 68% menjadi 96% berdasarkan angket. Hal ini membuktikan bahwa media digital interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menumbuhkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar dan prinsip *multimedia learning* yang menekankan pentingnya variasi media dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar, tetapi juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan kolaboratif, komunikasi, serta literasi teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan agar guru Bahasa Inggris maupun guru mata pelajaran lain lebih memanfaatkan media digital interaktif dalam pembelajaran. Guru juga perlu melakukan inovasi berkelanjutan dengan memadukan berbagai aplikasi digital agar siswa tidak mudah bosan dan tetap termotivasi. Untuk penelitian selanjutnya,

disarankan memperluas cakupan variabel, misalnya dengan mengukur dampak media digital interaktif terhadap hasil belajar kognitif atau keterampilan komunikasi siswa, sehingga manfaatnya dapat terlihat lebih komprehensif.

#### Daftar Pustaka

- [1] Nugroho, A. (2020). Psikologi pendidikan: Teori dan aplikasi dalam proses pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- [2] Fauzi, A. (2019). Digital learning dalam pembelajaran abad 21.
- [3] Yusuf, M. A. (2021). Strategi pembelajaran digital dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 33–40. [Online]. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80>
- [4] Sari, M., & Wulandari, T. (2021). Pemanfaatan media digital untuk meningkatkan engagement siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 22–29. [Online]. Available : <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- [5] Astuti, F. D. (2020). Digital-based learning strategy in EFL classrooms: Student response and motivation. *Jurnal Edukasi Bahasa Inggris*, 5(1), 12–19. [Online]. Tersedia di: <https://doi.org/10.24256/itj.v5i2.4198>
- [6] Trilling, B., & Fadel, C. (2017). 21st century skills: Learning for life in our times. Jossey-Bass.
- [7] Mustofa, M. I., & Nurhadi, N. (2019). The impact of EdTech in promoting active learning: A case study of high school EFL learners. *Journal of ELT Research*, 4(2), 78–88. [Online]. Tersedia di: <https://ejournal.stainkepri.ac.id/index.php/elt/article/view/234>
- [8] Pratiwi, N. K. (2022). Penerapan media digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 7(2), 45–53. [Online]. Tersedia di: <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jipb/article/view/501>
- [9] Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Victoria: Deakin University Press.
- [10] Yunita, W., & Widyaningsih, S. (2021). Integration of Kahoot and Padlet in EFL classroom to foster collaborative learning. *Journal of Educational Technology*, 8(3), 201–209. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.28900>
- [11] Nurlaila, A., & Rahman, T. (2022). The use of interactive digital media in improving students' engagement in EFL classroom. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(4), 811–820. <https://doi.org/10.17507/jltr.1304.12>
- [12] Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.