

“TIME TO SHINE IN ENGLISH”: EKSPLORASI MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN EFEKTIVITAS PROGRAM

Muhammad Haydar Nasir¹, Fika Megawati²

¹Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Kata Kunci	Abstrak
Pembelajaran bahasa inggris Motivasi siswa Persepsi siswa Metode interaktif Pengajaran inovatif	<i>Program “Time to Shine in English” ini adalah program kreatif yang dirancang untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Program ini menggunakan pendekatan interaktif dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa di tingkat sekolah menengah pertama. Memahami manfaat dan tantangan implementasinya sangat penting; oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi siswa secara mendalam terhadap program “Time to Shine in English”, khususnya terkait motivasi dan efektivitas dalam belajar bahasa Inggris. Studi ini menggunakan metodologi kualitatif, dengan kerangka kerja studi kasus untuk mengeksplorasi fokus penelitian secara mendalam dan kontekstual. Sebanyak 19 siswa dari kelas 7 dan 9 berpartisipasi dalam studi ini, dipilih melalui sampling purposif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara komprehensif dan observasi partisipatif. Temuan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif dalam melibatkan siswa. Pada siswa kelas 7, kemauan mereka untuk berpartisipasi dalam kelas serta kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris meningkat secara signifikan. Selain itu, teknik hafalan yang diterapkan dalam program membantu siswa kelas 9 memperluas kosakata mereka. Faktor-faktor kunci yang mempengaruhi efektivitas program meliputi penggunaan media interaktif, dukungan guru, dan metode pembelajaran yang beragam.</i>
Penulis Korespondensi	
Fika Megawati Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Indonesia Email: fikamegawati@umsida.ac.id Telepon: +6281334068278	

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan aspek penting dalam pendidikan modern di era globalisasi. (Mauliska & D'Angelo, 2024). Kemahiran dalam bahasa Inggris memudahkan akses ke berbagai informasi global, meningkatkan prospek di bidang akademik, dan mempersiapkan siswa untuk bersaing di tingkat internasional. Akibatnya, terdapat kebutuhan mendesak akan program inovatif yang berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu inisiatif yang telah dikembangkan adalah program “Time to Shine in English” di sebuah sekolah menengah pertama di Sidoarjo, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan (Indasari & Amaliati, 2023).

Studi sebelumnya di tingkat sekolah dasar juga mengungkapkan tantangan serupa. Studi terbaru menunjukkan bahwa keterampilan literasi yang rendah di kalangan siswa, serta kurangnya media pendidikan yang menarik, merupakan hambatan utama dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media

yang tepat, didukung oleh pendekatan pengajaran inovatif seperti bercerita, musik, dan permainan, dapat secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa. Pendekatan ini sejalan dengan filosofi inti program “Time to Shine in English”, yang memprioritaskan pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk merangsang dan mempertahankan keinginan siswa untuk belajar di berbagai tahap pendidikan. Selain itu, analisis kontemporer menyoroti bahwa storytelling digital metode yang menggabungkan narasi dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan teks dapat secara efektif menciptakan suasana belajar yang dinamis dan merangsang, sekaligus memperkuat motivasi intrinsik siswa secara substansial. Bukti ini semakin memperkuat pandangan bahwa teknik pedagogis interaktif dan imajinatif, baik melalui narasi maupun pembelajaran berbasis permainan, merupakan fondasi untuk mempertahankan keterlibatan siswa.

Efektivitas program ini sangat bergantung pada persepsi siswa terhadap metode pengajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi mereka untuk belajar. Motivasi untuk mencapai kemahiran dalam bahasa Inggris merupakan faktor penentu penting dalam pencapaian akademik. Secara konseptual, motivasi dibagi menjadi dua jenis: motivasi intrinsik, yang berasal dari minat individu, dan motivasi ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pendidik dan desain kurikulum. Kedua bentuk motivasi ini memainkan peran berharga dalam meningkatkan hasil belajar, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa asing yang memerlukan keterlibatan aktif (Adara, 2020).

Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah memerlukan penerapan berbagai strategi pengajaran inovatif. Metode interaktif tidak hanya mendorong kolaborasi di antara siswa tetapi juga merangsang kreativitas mereka selama proses belajar (Ayu & Prastyo, 2023). Dalam program “Time to Shine in English”, siswa terlibat dalam aktivitas kelompok kolaboratif yang dirancang khusus untuk melatih pemahaman mendengarkan dan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui latihan kreatif dan tidak monoton. Mereka berbagi ide, berdiskusi, dan memberikan umpan balik, yang membantu pemahaman mereka terhadap materi dan secara langsung meningkatkan keterampilan komunikasi mereka (Aminatun et al., 2022).

Persepsi yang positif terhadap program pendidikan dan desainnya dapat meningkatkan dedikasi siswa terhadap upaya belajar mereka. Sebaliknya, persepsi negatif dapat mengurangi antusiasme mereka. Motivasi yang tinggi telah terbukti memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik siswa. Pembelajaran kolaboratif memperkenalkan berbagai perspektif dan memperdalam pemahaman siswa (Lestari et al., 2024). Diskusi di antara siswa membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, sementara dukungan dari guru meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi siswa (S. Macalisang & G. Bonghawan, 2024). Pembentukan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung telah terbukti menjadi salah satu faktor krusial dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa (Maulana et al., 2024).

Faktor kritis dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah adanya pendidik yang memberikan umpan balik yang bermakna dan berorientasi pada solusi. Landasan pendukung ini diperkuat secara signifikan oleh strategi pedagogis yang mendorong kolaborasi. Misalnya, kerja kelompok telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan kelas yang lebih aktif dan kondusif untuk pencapaian akademik (Regidor et al., 2024). Selain dinamika guru-siswa, struktur kolaboratif, penggunaan teknologi yang strategis, dan ketersediaan bahan belajar kreatif juga sangat penting. Sumber daya ini berperan aktif sebagai mekanisme kunci dalam mempertahankan minat dan motivasi intrinsik siswa sepanjang proses pembelajaran (Suleman et al., 2024).

Dalam konteks ini, program “Time to Shine in English” diciptakan. Tujuannya utama adalah meningkatkan motivasi siswa dan kualitas pengajaran bahasa Inggris secara keseluruhan di tingkat sekolah menengah pertama. Program ini bertujuan mencapai hal

tersebut dengan menggunakan metode tradisional dan menerapkan pendekatan interaktif dan inovatif yang memanfaatkan teknologi. Tujuan akhir adalah menciptakan lingkungan belajar yang sangat menarik, efektif, dan secara aktif mendorong partisipasi serta memfasilitasi pengembangan komprehensif keterampilan bahasa Inggris siswa. Intinya, metodologi program ini memperkenalkan teknik kreatif dan kolaboratif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemahiran di semua area bahasa utama.

Keller menyatakan bahwa aspek perhatian dalam model ini dapat dicapai dengan dua cara: (1) stimulasi perseptual, yang melibatkan penciptaan kejutan atau ketidakpastian untuk menarik minat dengan menggunakan peristiwa yang baru, tak terduga, tidak sesuai, atau ambigu; dan (2) stimulasi eksploratif, yang memicu rasa ingin tahu siswa dengan menyajikan pertanyaan atau masalah menantang untuk dipecahkan (Pribadi et al., 2021).

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah rendahnya motivasi siswa, yang sering disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang repetitif atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa (Susanti et al., 2024). Sekolah menengah pertama merupakan periode pertumbuhan penting di mana siswa sangat diuntungkan oleh pendekatan pedagogis yang menarik dan partisipatif (Fatina & Zaitun, 2024). Oleh karena itu, tantangan utama dalam konteks ini adalah kurangnya minat atau keterlibatan siswa, yang sering tercermin dalam kesulitan memahami materi akademik dan pada akhirnya menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal. Menambah kompleksitas masalah ini, penelitian menyoroti peran penting sistem dukungan sosial sebagai faktor kunci dalam membentuk motivasi siswa. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan mendesak untuk merancang pengalaman pendidikan yang tidak hanya beragam dan kreatif, tetapi juga dirancang secara strategis untuk meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan mereka dalam menguasai keterampilan bahasa Inggris secara lebih efektif.

Sebagai tanggapan langsung terhadap tantangan ini, program “Time to Shine in English” telah dirancang. Inovasi ini berperan aktif sebagai intervensi terstruktur yang bertujuan meningkatkan motivasi siswa melalui kerangka kerja berbasis interaksi dan inovasi. Prinsip desain utama adalah menciptakan atmosfer kelas yang positif dan mendukung. Prinsip ini bertujuan untuk secara langsung meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Melalui penerapan strategi pembelajaran kolaboratif dan penggunaan teknologi, program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Prinsip desain utama adalah menciptakan suasana kelas yang positif dan mendukung, yang bertujuan untuk secara langsung membangun kepercayaan diri dan keterlibatan yang lebih besar dalam aktivitas belajar. Dengan memanfaatkan strategi pembelajaran kolaboratif dan integrasi teknologi yang direncanakan, program ini diharapkan dapat secara signifikan meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam studi bahasa Inggris mereka.

Hal ini melibatkan penerapan strategi pembelajaran yang beragam, seperti pengajaran berbasis teknologi, integrasi aktivitas kolaboratif dan berbasis permainan, serta pemilihan materi kursus yang relevan dan menarik (Musa & Salim, n.d.). Namun, sebagai celah penelitian, efektivitas program ini masih memerlukan penyelidikan lebih lanjut mengenai persepsi siswa terhadap metode yang digunakan. Meskipun program ini mengadopsi metode interaktif dan kolaboratif, belum ada penelitian mendalam yang mengevaluasi bagaimana persepsi siswa terhadap “Time to Shine in English” memengaruhi motivasi intrinsik dan ekstrinsik mereka. Selain itu, hasil penelitian ini akan menunjukkan pemahaman yang jelas tentang bagaimana pandangan siswa terhadap metodologi program memengaruhi motivasi belajar dan partisipasi akademik mereka. Selain itu, aspek-aspek spesifik yang berkontribusi pada desain pembelajaran yang efektif, serta hambatan potensial dalam meningkatkan keterlibatan siswa, belum dijelaskan secara proporsional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pandangan siswa terhadap program “Time to Shine in English”. Melalui penilaian ini, penelitian ini berusaha mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitas program, sehingga

memberikan panduan berharga bagi praktisi pendidikan dan pemangku kepentingan yang terlibat dalam merancang dan mengimplementasikan prinsip-prinsip desain kunci yang sama di masa depan. Mengingat tujuan ini, penelitian ini dipandu oleh satu pertanyaan penelitian utama: Apa persepsi siswa terhadap program “Time to Shine in English”, dan bagaimana mereka memandang perannya dalam membentuk pengalaman pendidikan mereka?

METODE

Metode penelitian adalah teknik yang digunakan dalam melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif deskriptif diterapkan. Hasil wawancara kemudian dianalisis ulang (Thenu & Rudianto, 2024). Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan kerangka studi kasus untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap motivasi dan efektivitas program “Time to Shine in English” pada dua tingkat kelas yang berbeda, yaitu kelas 7 dan 9 di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Sidoarjo. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa yang dipilih melalui sampling purposif, dengan masing-masing kelas terdiri dari 8 siswa untuk kelas 7 dan 11 siswa untuk kelas 9. Pemilihan subjek bertujuan untuk memperoleh pengalaman dan persepsi mereka terkait program tersebut.

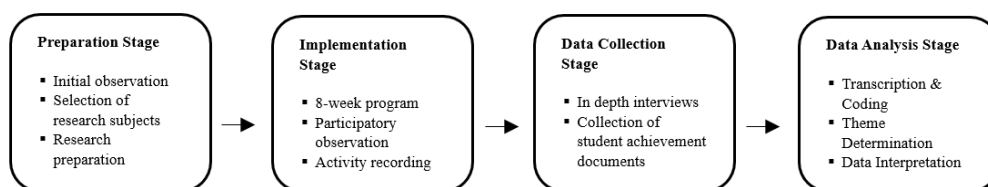
Tabel 1. Ciri-ciri Demografis Peserta

No.	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1	DK	IX	Laki-Laki
2	LBD	IX	Laki-Laki
3	AIK	IX	Perempuan
4	GBR	IX	Perempuan
5	ANS	IX	Laki-Laki
6	CML	IX	Perempuan
7	AMD	IX	Laki-Laki
8	MD	VII	Laki-Laki
9	WLDN	VII	Laki-Laki
10	IMTY	VII	Perempuan
11	ALFN	VII	Perempuan
12	HMR	VII	Perempuan
13	ARG	VII	Laki-Laki
14	ARD	VII	Perempuan
15	FTM	IX	Perempuan
16	ALF	IX	Laki-Laki
17	KHRN	IX	Laki-Laki
18	IBN	VII	Laki-Laki
19	NSF	IX	Perempuan

Beberapa pertanyaan yang digunakan dalam studi ini diadaptasi dari instrumen penelitian sebelumnya (Pramesti, 2025) (Rachma, 2024) untuk memastikan relevansinya dengan konteks program “Time to Shine in English”. Pertanyaan yang diadaptasi meliputi: 1) Seberapa aktif Anda berpartisipasi selama kegiatan program “Time to Shine in English”? 2) Seberapa baik Anda dapat mempertahankan perhatian dan fokus selama program? 3) Seberapa sering Anda berinteraksi dengan teman sebaya atau tutor selama kegiatan program? 4) Seberapa menikmati Anda kegiatan belajar yang disediakan dalam program? 5) Seberapa percaya diri Anda saat berpartisipasi dalam tugas berbicara atau kelompok dalam program? 6) Seberapa termotivasi Anda untuk belajar Bahasa Inggris karena minat atau kesenangan Anda sendiri selama program? 7) Bagaimana penghargaan, pengakuan, atau dorongan dari program memengaruhi motivasi Anda untuk belajar? 8) Bagaimana program ini membantu Anda mempertahankan minat dalam belajar bahasa Inggris? 9) Bagaimana program ini membantu Anda meningkatkan kosakata bahasa

Inggris Anda? 10) Bagaimana program ini membantu Anda meningkatkan kelancaran berbicara dalam bahasa Inggris? 11) Bagaimana program ini memengaruhi kepercayaan diri Anda dalam menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasi sehari-hari? Item-item ini disesuaikan untuk selaras dengan dimensi keterlibatan siswa, motivasi, dan peningkatan pembelajaran yang dianalisis dalam studi sebelumnya, sambil juga disesuaikan dengan karakteristik spesifik program dan peserta dalam penelitian ini.

Dalam studi ini, setiap kelompok siswa menerima perlakuan berbeda sesuai dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Di kelas 7, siswa menggunakan Kahoot!, platform permainan online yang disesuaikan dengan kurikulum dan topik pembelajaran di kelas. Aktivitas ini berlangsung selama 30 menit setiap minggu selama delapan minggu berturut-turut. Sementara itu, siswa kelas 9 menggunakan metode pembelajaran berbasis kertas yang berfokus pada menghafal dan mempelajari kata kerja tidak beraturan. Siswa diharuskan menghafal daftar kata-kata kosakata yang telah disediakan, dan kemajuan mereka dalam menghafal dievaluasi secara rutin setiap minggu selama periode delapan minggu yang sama. Untuk memperoleh data yang komprehensif, penelitian ini menggabungkan berbagai instrumen, termasuk wawancara mendalam dan pengamatan partisipatif. Wawancara mendalam dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi siswa terhadap program “Time to Shine in English”. Pengamatan partisipatif dilakukan dengan tujuan mengamati keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, interaksi dengan teman sebaya, dan reaksi terhadap metode yang diberikan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahap sistematis, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan pengamatan awal untuk memahami konteks pembelajaran dan memilih subjek penelitian. Selain itu, alat penelitian disiapkan, seperti pedoman wawancara dan lembar pengamatan. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan program sesuai metode yang telah ditentukan untuk setiap kelas selama delapan minggu. Selama periode ini, peneliti secara aktif terlibat dalam pengamatan partisipatif dan mendokumentasikan semua aktivitas pembelajaran untuk memperoleh data yang komprehensif. Fase pengumpulan data dilakukan setelah intervensi berakhir. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan siswa untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi mereka terhadap program “Time to Shine in English”. Analisis meliputi transkripsi wawancara, identifikasi tema, dan interpretasi data untuk menjelaskan pola dan temuan kunci yang muncul dari pengalaman siswa.

Proses ini melibatkan beberapa langkah kritis: pertama, rekaman wawancara ditranskrip dengan cermat. Kemudian, transkrip tersebut dikodekan secara sistematis, yang melibatkan identifikasi tema-tema berulang dan signifikan. Akhirnya, tema-tema ini diinterpretasikan untuk mengungkapkan pola inti dan wawasan yang diperoleh dari narasi siswa. Untuk mendukung konsistensi temuan, studi ini mengintegrasikan triangulasi metodologis. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan dan memvalidasi silang bukti dari berbagai sumber, termasuk wawancara mendalam dan pengamatan langsung. Selain itu, proses verifikasi oleh rekan sejawat dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi data yang dihasilkan konsisten dengan pengalaman dan perspektif siswa (Karwanto et al.,

2025). Dengan pendekatan penelitian kualitatif ini, diharapkan studi ini dapat memberikan wawasan mendalam tentang persepsi siswa terhadap motivasi dan efektivitas program “Time to Shine in English” serta dampaknya terhadap pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

HASIL

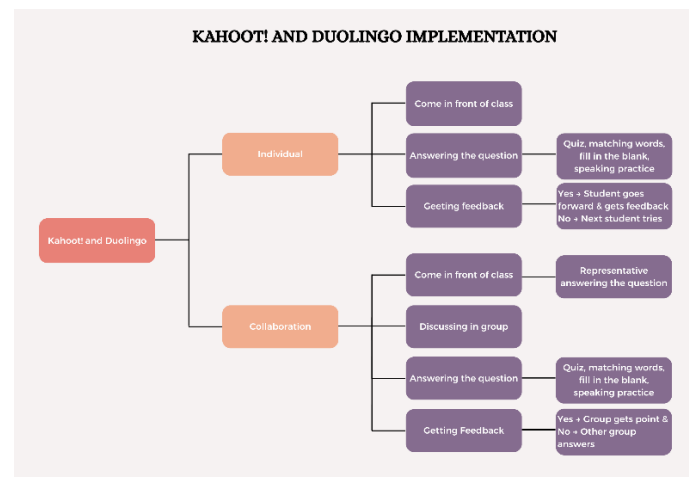
Hasil wawancara dan pengamatan menunjukkan berbagai pengalaman yang diperoleh dari dimensi motivasi dan efektivitas program, sebagaimana terlihat dari tanggapan siswa kelas 7 dan 9 yang berpartisipasi dalam program “Time to Shine in English”. Tabel 2 merupakan ringkasan tanggapan yang dikodekan dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Wawancara

No.	Aspek	Dimensi	Kategori	Responden
1	Suasana kegiatan	Motivasi	Positif	Siswa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
2	Kesempatan untuk berlatih berbicara bahasa Inggris	Motivasi	Cukup	Siswa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
3	Interaksi langsung	Motivasi	Bermanfaat	Siswa 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19
4	Keragaman materi	Motivasi	Beragam	Siswa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19
			Tidak terlalu beragam	Siswa 13
5	Durasi kegiatan	Efektivitas	Cukup	Siswa 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19
			Terlalu singkat	Siswa 4
			Terlalu panjang	Siswa 9, 13, 17
6	Dorongan untuk berpartisipasi	Motivasi	Cukup didorong	Siswa 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 18
			Sangat didorong	Siswa 1, 5, 14, 15, 16, 17
			Tidak didorong	Siswa 9, 13, 19
7	Pemahaman terhadap instruksi	Efektivitas	Mudah	Siswa 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
			Sulit	Siswa 5, 16, 18
8	Kualitas materi yang diajarkan	Efektivitas	Baik	Siswa 1, 4, 5, 9, 13
			Sangat baik	Siswa 2, 3, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19
9	Relevansi materi dengan kebutuhan	Efektivitas	Sangat relevan	Siswa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19
			Kurang relevan	Siswa 9, 13
10	Dampak terhadap penguasaan kosakata	Efektivitas	Kurang berpengaruh	Siswa 9, 13, 18
			Berpengaruh	Siswa 2, 3, 5, 6, 8, 11, 16
			Sangat berpengaruh	Siswa 1, 4, 7, 10, 12, 14, 15, 17, 19
11	Dampak terhadap memori	Efektivitas	Kurang berpengaruh	Siswa 18
			Rata-rata	Siswa 2, 3, 5, 8, 13, 16

Berdasarkan pengamatan, mereka secara aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menunjukkan antusiasme saat berpartisipasi dalam permainan. Siswa menikmati menyelesaikan tugas bahasa Inggris menggunakan platform Kahoot! dan Duolingo karena metode ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan; *“Saya merasa belajar bahasa Inggris lebih menyenangkan dengan Kahoot!. Terkadang bahkan tidak terasa seperti sedang belajar”* (Respons “HMR”). Implementasi Kahoot! dan Duolingo untuk siswa kelas tujuh dilakukan melalui dua pendekatan yang berbeda: individu dan kolaboratif. Dalam pendekatan individu, siswa bergantian datang ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan dalam bentuk kuis, mencocokkan kata, mengisi kosong, dan latihan berbicara. Memberikan umpan balik langsung dari guru kepada siswa yang memberikan jawaban benar telah terbukti memotivasi aktivitas individu dan kepercayaan diri. Di sisi lain, model kolaboratif mengharuskan siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok sebelum perwakilan kelompok menyelesaikan dan mengirimkan jawaban keseluruhan. Struktur ini dirancang untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, memperdalam pembelajaran kooperatif, dan memastikan anggota berpartisipasi aktif setiap kali.

Selain dinamika kelompok, pendekatan pedagogis juga menerapkan aplikasi Duolingo. Siswa fokus pada pengembangan keterampilan mendengarkan dan berbicara. Siswa berinteraksi dengan platform melalui aktivitas yang ditargetkan, termasuk mengulang klip audio pendek, mengucapkan kosakata tertentu, dan merespons perintah dan instruksi yang diucapkan. Pelaksanaan aktivitas ini memiliki dampak beragam dalam meningkatkan kemampuan linguistik. Pertama, aktivitas ini berfungsi untuk memperkuat kosakata dan pemahaman struktur bahasa. Kedua, telah terbukti meningkatkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, dan kemampuan kolaboratif (Gambar 2).

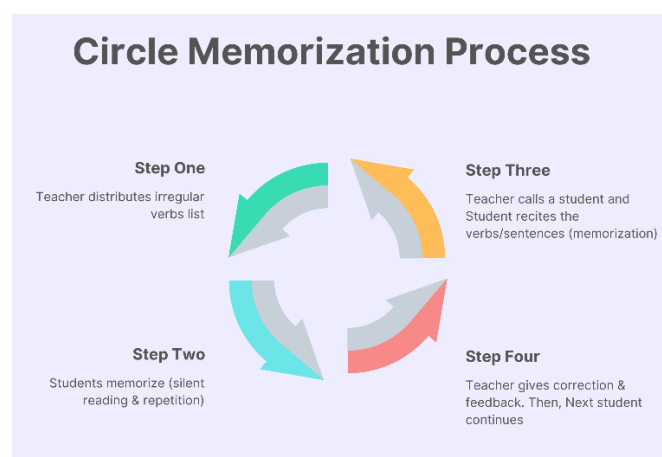


Gambar 2. Implementasi Kahoot! dan Duolingo

Di sisi lain, siswa kelas 9 yang menggunakan metode hafalan dengan media kertas menunjukkan respons yang beragam. Beberapa siswa merasa metode ini membantu mereka menghafal kata kerja tidak beraturan, sementara yang lain mengalami kesulitan dan kebosanan dalam prosesnya. Seorang siswa juga menyatakan, *“Menghafal kata kerja memang membantu, tapi kadang-kadang saya merasa sulit dan membosankan”* (Respons “LBD”). Pengamatan menunjukkan bahwa beberapa siswa tampak kurang antusias dan cenderung pasif dalam menghafal, meskipun ada juga yang berusaha berlatih bersama teman sekelas untuk saling mengoreksi. Proses Hafalan Lingkaran adalah teknik

pedagogis terstruktur yang dirancang untuk memperkuat memori, dengan aplikasi khusus untuk menguasai kata kerja tidak beraturan (lihat Gambar 3). Aktivitas ini dimulai oleh instruktur, yang membagikan daftar kata kerja terpilih. Langkah ini bertujuan untuk mengarahkan perhatian siswa dan menetapkan kerangka kerja untuk urutan pembelajaran selanjutnya.

Selanjutnya, siswa membaca secara diam-diam dan mengulang kata-kata yang mereka baca. Fase ini sangat penting untuk memperkuat konsentrasi dan memanfaatkan jalur kognitif visual dan auditif untuk menginternalisasi kosakata baru. Perlu dicatat bahwa metode ini berbeda dengan pendekatan simultan yang digunakan oleh platform Duolingo, yang menggabungkan latihan mendengarkan dan berbicara (misalnya, membaca keras-keras sambil mendengarkan). Fase berikutnya melibatkan guru yang memanggil siswa secara bergiliran untuk mengucapkan kata kerja atau membuat kalimat secara lantang. Hal ini memiliki dua tujuan: sebagai penilaian langsung terhadap kemampuan ingatan dan sebagai latihan untuk membangun kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum. Siklus ini berakhir dengan guru memberikan umpan balik korektif yang tepat waktu dan positif, langkah kritis yang memungkinkan siswa dengan cepat mengenali dan memperbaiki kesalahan, sehingga memperkuat pembelajaran yang akurat. Proses ini kemudian diulang dengan siswa berikutnya, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan partisipatif. Sifat siklus dari pendekatan pedagogis ini memastikan bahwa siswa secara berulang-ulang berinteraksi dengan materi, membangun kepercayaan diri, dan menerima penguatan berkelanjutan, sambil juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin dalam proses belajar.



Gambar 3. Lingkaran Hafalan Siswa

Hasil analisis menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa Inggris pada kedua kelompok siswa, meskipun menggunakan pendekatan yang berbeda. Siswa kelas tujuh lebih aktif dalam pembelajaran berbasis permainan menggunakan Kahoot!, seperti kuis kosakata dan latihan berbasis gambar, yang mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam bertanya, menjawab, dan berbicara dalam bahasa Inggris. Sementara itu, siswa kelas 9 lebih fokus pada menghafal kata kerja tidak beraturan melalui berbagai strategi, seperti menulis kosakata dan sesi hafalan berpasangan, yang meningkatkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi kata kerja tidak beraturan, meskipun beberapa masih kesulitan mengingat kata-kata yang kurang umum digunakan (Astuti et al., 2024). Selain itu, latihan berbicara dan mendengarkan melalui aplikasi Duolingo juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan siswa (Herlina et al., 2021). Siswa kelas tujuh berlatih dengan topik seperti profesi, makanan, dan buah-buahan, sementara siswa kelas sembilan fokus pada kalimat yang mengandung kata kerja tidak beraturan. Dalam ujian lisan, peningkatan jumlah siswa yang mampu mengidentifikasi kata kerja tidak beraturan

dengan benar dibandingkan dengan minggu-minggu sebelumnya menunjukkan kemajuan dalam hafalan mereka. Namun, pengamatan juga menemukan bahwa beberapa siswa masih kesulitan mengingat kata-kata tertentu, terutama yang jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari (Amalia, 2023). Setelah program “Time to Shine in English” diterapkan, kedua kelompok menjadi lebih percaya diri dalam mengucapkan kosakata baru dan lebih aktif dalam percakapan sederhana dibandingkan sebelumnya.

PEMBAHASAN

Studi ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas program “Time to Shine in English”. Faktor pendukung utama adalah penggunaan media interaktif seperti Kahoot!, yang berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama di kelas 7 (Mustafa, 2022). Penggunaan Kahoot! dalam studi ini mendukung temuan bahwa platform permainan online dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Rahmawati, 2022). Melalui fitur interaktif yang disediakan, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, bersaing dengan teman sekelas, dan mereview materi dengan cara yang lebih menyenangkan (Emilio et al., 2024).

Hasil penelitian ini menekankan bahwa motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris meningkat ketika media interaktif dan metode yang menyenangkan diterapkan. Meskipun penelitian sebelumnya berfokus pada siswa sekolah dasar yang menggunakan buku bergambar dan cerita, penelitian ini memperluas perspektif ke siswa sekolah menengah pertama dengan menerapkan media berbasis teknologi seperti Kahoot! dan Duolingo. Kedua konteks tersebut menyoroti pentingnya variasi media dalam menjaga antusiasme siswa dan mengatasi kebosanan dalam belajar Bahasa Inggris (Salsabila & Megawati, 2024).

Demikian pula, digital storytelling mendorong partisipasi aktif, kreativitas, dan kolaborasi di kelas. Meskipun penelitian sebelumnya berfokus pada memfasilitasi pendidik untuk mengembangkan media berbasis storytelling, penelitian ini menunjukkan bahwa hasil serupa dapat dicapai melalui penerapan alat digital yang dikendalikan siswa seperti Kahoot! dan Duolingo. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa menggabungkan inovasi teknologi dengan strategi pedagogis kreatif sangat penting dalam memupuk motivasi siswa yang berkelanjutan dalam pembelajaran bahasa Inggris (Megawati et al., 2025).

Hal ini bertolak belakang dengan teknik hafalan konvensional yang sering digunakan di kelas sembilan, yang umumnya ditandai dengan penekanan tradisional pada pengulangan mekanis dan pengingatan otomatis. Literatur yang ada mengakui manfaat metode ini untuk penguasaan kosakata, tetapi data penelitian menunjukkan bahwa kebosanan dan kurangnya partisipasi siswa merupakan hambatan utama yang mengurangi efektivitasnya pada usia tertentu. Meskipun siswa berhasil meningkatkan hafalan kata kerja tidak beraturan, kurangnya variasi dalam metode tersebut menyebabkan penurunan motivasi belajar mereka.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa metode hafalan harus diperkaya dengan berbagai pendekatan agar tetap relevan dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan aplikasi Duolingo untuk latihan berbicara dan mendengarkan memiliki dampak positif pada kemampuan bahasa Inggris siswa, terutama dalam hal pengucapan dan pemahaman kosakata dalam konteks kehidupan nyata (Pale et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan manfaat teknologi dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris secara mandiri. Dengan hasil penelitian ini dan membandingkannya dengan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang beragam dengan menggabungkan metode interaktif seperti Kahoot!, teknologi berbasis aplikasi, dan pendekatan tradisional yang lebih fleksibel dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, program “Time to Shine in English” memiliki dampak positif terhadap motivasi dan efektivitas pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas 7 dan 9 di salah satu SMP di Sidoarjo. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, hasil penelitian menunjukkan perbedaan persepsi antara siswa kelas 7 dan siswa kelas 9. Siswa kelas 7 cenderung lebih aktif, antusias, dan lebih menikmati proses belajar. Hal ini karena metode pembelajaran berbasis permainan, khususnya penggunaan Kahoot!, terbukti membuat siswa merasa lebih rileks dan kurang stres selama proses belajar, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara dan mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian di MAN 4 Kebumen juga menemukan bahwa penggunaan Kahoot! memotivasi siswa dan secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mereka dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan Kahoot! (Aulia Karima Zuhda & Hamdun, 2020). Di sisi lain, pada kelas 9, siswa yang menggunakan metode hafalan menunjukkan respons yang bervariasi. Bagi sebagian siswa, metode ini membantu mereka mengingat kata kerja tidak beraturan, meskipun beberapa merasa bosan dan tidak dapat mengingatnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dan melibatkan banyak pengulangan menyebabkan siswa kehilangan antusiasme. Hal ini semakin memperkuat temuan studi tentang aktivitas kelas dan motivasi siswa di Kamboja. Temuan penting lainnya berkaitan dengan peran variasi materi dalam meningkatkan motivasi secara umum (Bon et al., 2022). Mereka menemukan bahwa variasi dalam aktivitas pembelajaran dapat membantu menghindari kebosanan dan memungkinkan siswa menjadi lebih terlibat dalam pelajaran.

Interaksi langsung selama proses pembelajaran juga terbukti meningkatkan motivasi siswa. Sebagian besar siswa merasa diberi kesempatan yang cukup untuk berlatih berbicara bahasa Inggris, meskipun beberapa di antaranya menyatakan bahwa mereka bisa diberi lebih banyak ruang untuk berbicara dan memilih topik yang menarik bagi mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan Baker bahwa memberikan pilihan kepada siswa dalam aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mereka (Baker & Baker, 2021). Selain itu, pembelajaran bahasa menggunakan teknologi juga menunjukkan hasil positif. Aplikasi Duolingo, yang digunakan sebagai pelengkap metode pembelajaran, memberikan manfaat dalam meningkatkan kosakata dan pengucapan siswa. Latihan berbicara dan mendengarkan melalui aplikasi ini membantu siswa membangun kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Inggris. Secara keseluruhan, beberapa faktor yang saling terkait tampaknya mempengaruhi efektivitas program Time to Shine in English. Faktor utama meliputi menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menggunakan berbagai metode pengajaran, memberikan kesempatan untuk interaksi yang bermakna, dan menerapkan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa program pembelajaran bahasa Inggris yang sukses dan tepat harus mampu menggabungkan berbagai strategi, interaktivitas, dan teknologi secara seimbang. Pendekatan terintegrasi semacam ini tampaknya fundamental dalam meningkatkan motivasi siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Program “Time to Shine in English” telah terbukti meningkatkan motivasi dan efektivitas dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama. Penggunaan pendekatan interaktif dalam program ini, terutama dengan mengintegrasikan Kahoot! untuk siswa kelas 7, telah secara efektif meningkatkan keterlibatan, kepercayaan diri, dan tingkat kesenangan yang diperoleh dari proses pembelajaran bahasa Inggris. Jelas terlihat bahwa siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan minat yang

lebih besar terhadap materi pelajaran. Teknik hafalan, yang kemudian diterapkan pada siswa kelas 9, terbukti bermanfaat dalam meningkatkan penguasaan kosakata, terutama terkait bentuk kata kerja tidak beraturan.

Wawasan pedagogis yang diperoleh melalui perbandingan ini menunjukkan bahwa meskipun metode tradisional masih memiliki kegunaan inti, efektivitasnya dalam mempertahankan minat siswa dan meningkatkan hasil secara keseluruhan bergantung pada metode penyampaian dan presentasi yang inovatif. Kesuksesan program bahasa tampaknya dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling terkait, seperti integrasi media interaktif yang mulus, penerapan strategi pedagogis yang beragam, penciptaan banyak kesempatan untuk latihan verbal, dan penerapan teknologi yang terstruktur.

Mengakui keterbatasan studi ini, perlu dicatat bahwa ukuran sampel peserta yang terbatas membatasi penerapan luas temuan ini. Oleh karena itu, disarankan agar studi masa depan berusaha memvalidasi pengamatan ini melalui penelitian yang melibatkan kelompok siswa yang lebih besar dan lebih beragam secara demografis dari berbagai institusi pendidikan. Studi-studi ini akan dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama, dengan tujuan menghasilkan hasil yang lebih komprehensif dan memberikan kontribusi yang lebih substansial bagi pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris.

REFERENSI

- Adara, R. A. (2020). *Meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris melalui digital story telling*. 1(1), 29–39.
<https://pdfs.semanticscholar.org/9e93/7e409c281c8913628f75e8ea5d80f2de9f95.pdf>
- Amalia, R. (2023). Kesulitan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. *Karimah Tauhid*. <https://ojs.unida.info/karimahtauhid/article/view/7802/3597>
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. (2022). Pelatihan bahasa inggris melalui pembelajaran interaktif di smk nurul huda pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1, 66–71. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.141>
- Astuti, E. B., Samsurijal, S., & Wahyuni, M. (2024). Pengaruh media flash card terhadap hafalan dan pelafalan kosakata bahasa inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(5), 7467–7480.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/1295>
- Aulia Karima Zuhda, U., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi kahoot terhadap motivasi belajar bahasa arab siswa kelas x man 4 kebumen. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31. <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>
- Ayu, E. S., & Prastyo, Y. D. (2023). Exploring students' motivation in learning english at english laboratory of ubl. *English Language Education and Current Trends*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37301/elect.v2i1.74>
- Baker, J., & Baker, J. (2021). *Increasing student motivation in english language arts through student choice*.
https://digitalcommons.hamline.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1725&context=hse_cp
- Bon, S., Sorn, T., Mon, M., Muon, M., & Mon, M. (2022). *Classroom activities and student motivation in learning an english subject : a case study at a public secondary school in cambodia*. 2(November), 96–113. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/elect-reviews/article/view/5562/2016>
- Emilio, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Tinjauan pengaruh platform kahoot terhadap pembelajaran interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3380–3386.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/385/447>
- Fatina, J., & Zaitun. (2024). *Kendala dalam belajar bahasa inggris untuk peserta didik kelas vii sekolah smp labschool fip umj*. 2319–2325.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24140>
- Herlina, E., Yundayani, A., & Astuti, S. (2021). *Penggunaan duolingo sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa*. 2012, 244–253.
<https://www.jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1193/787>

- Indasari, N. L., & Amaliati, S. (2023). Strategi meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris siswa tingkat sekolah dasar. *Acitya Bhakti*.
<https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ACB/article/view/30190>
- Karwanto, K., Ghani, M. F. B. A., Windasari, W., Widiyanah, I., Andari, S., Sholeh, M., & Trihantoyo, S. (2025). Managing learning excellence in educational institutions: strategies and insights. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 6(1), 116–129. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v6i1.747>
- Lestari, Y. B., Yusra, K., Susanti, N. W. M., Nawawi, N., & Muhaimi, L. (2024). Pelatihan pembelajaran kolaboratif dan partisipatif dalam pembelajaran bahasa inggris bagi guru-guru di lingkungan man lombok barat. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 4(2), 106–113.
<https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v4i2.5946>
- Maulana, R. F., Imtiyaz, A. R., Wulandari, R. I., Felisa, A. S., Ramadhani, A. D., & Wulandari, A. (2024). Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar peserta didik di smp negeri 8 gresik. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*.
<https://jipipi.org/index.php/jipipi/article/view/19/19>
- Mauliska, N., & D'Angelo, J. F. (2024). The importance of learning english at school. *Interling : International Journal of English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 2(2), 53–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.55210/interling.v2i2.1793>
- Megawati, F., Agustina, S., Mandarani, V., Fadillah, E. T., Fadlilah, N. L. Q., Maghfiroh, E., & Nasir, M. H. (2025). Penguatan keterampilan guru melalui digital storytelling dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(3), 809–820.
<https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i3.23450>
- Musa, B. M. Y., & Salim, D. A. (n.d.). Strategies for motivating students in english language learning. *Electronic Interdisciplinary Miscellaneous Journal*, 1–36.
https://www.eimj.org/uploade/images/photo/Strategies_for_Motivating_Students_in_English_Language_Learning..pdf
- Mustafa, T. M. H. (2022). Penggunaan kahoot game based learning terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa inggris di smp negeri 30 pekanbaru. *Jurnal Lingkar Pendidikan*.
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/jlp/article/view/11734/4407>
- Pale, E. S., Luruk, F. D., Sulaiman, E., & Petrus Banfoe. (2024). Pemanfaatan aplikasi pembelajaran bahasa inggris duolingo dan busuu menggunakan media smartphone. *Berdikari: Jurnal Inovasi Dan Penerapan Iptek*.
<https://journal.umy.ac.id/index.php/berdikari/article/view/22096/9592>
- Pramessti, R. D. (2025). *Duolingo : a qualitative study on vocabulary acquisition*. 6(1), 41–52.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36663/tatefl.v6i1.942>
- Pribadi, B. A., Limbong, A. M., Karim, M. F., & Kadarisman, K. (2021). Implementing the arcs motivational instructional design model to improve learning support of distant learning students. *Akademika*, 10(02), 393–403. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1455>
- Rachma, N. (2024). *Student voices on kahoot : an exploration of efl learners ' motivation in high school*. 11(2), 422–436. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/celtic.v11i2.37441>
- Rahmawati, I. S. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa indonesia di sma. *Buletin Ilmiah Pendidikan*.
<https://ejournal.papanda.org/index.php/bip/article/view/236>
- Regidor, A., Vesmanos, A., & Deguito, P. (2024). The impact of supportive learning environment on student learning motivation of senior high school students. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 50, 558–571.
<https://doi.org/10.9734/ajess/2024/v50i71487>
- S. Macalisang, D., & G. Bonghawan, R. G. (2024). Teachers' learning reinforcement: effects on students' motivation, self efficacy and academic performance. *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)*, 12(02), 3218–3228.
<https://doi.org/10.18535/ijssrm/v12i02.el08>
- Salsabila, S., & Megawati, F. (2024). Penguatan kemampuan literasi bahasa inggris melalui media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4, 60–71. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.145>
- Suleman, M. A., Febriansyah, R., Marliansyah, A., Hasanah, U. U., Nursholicha, K. U., &

- Idayanti, Z. (2024). Improving motivation and learning outcomes through the application of the student facilitator and explaining model in the al-qur'an hadits subject at elementary islamic school. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4047–4058.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8733>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529/407>
- Thenu, G. B., & Rudianto, C. (2024). Audit sistem informasi menggunakan framework cobit 2019 (studi kasus : pt x). 6(4), 762–767.
<http://103.241.192.17/~jurnalunidha/index.php/jteksis/article/view/1601/916>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.