

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GAME BAAMBOOZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS V DI SDN 002 PULAU KOMANG SENTAJO KEC. SENTAJO RAYA

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi*



OLEH

**GUSTIKA DWINANDA
NPM: 210307002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H/2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Gustika Dwinanda
Tempat/Tanggal Lahir	: Kp. Baru Sentajo, 13 Agustus 2003
NPM	: 210307002
Alamat	: Kp. Baru Sentajo, Kec. Sentajo Raya
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas V Di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, Apabila di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 16 Juli 2025

Hormat Saya,




Gustika Dwinanda

NPM. 210307002

Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I., M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Gustika Dwinanda

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan melakukan perbaikan terhadap
Skripsi Saudari:

Nama : **Gustika Dwinanda**
NPM : 210307002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : **“Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas V Di SDN
002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya”**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam
Sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu
Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 16 Juli 2025
Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

ALHAIRI, S.Pd.I., M.Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Gustika Dwinanda

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan melakukan perbaikan terhadap
Skripsi Saudari:

Nama : **Gustika Dwinanda**
NPM : 210307002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Game Baamboozle
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas V Di SDN
002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya”**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam
Sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu
Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 26 Juni 2025
Pembimbing II


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KAPRODI

Skripsi dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas V Di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya”** Yang ditulis oleh **Gustika Dwinanda, NPM. 210307002**; telah disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 16 Juli 2025

Menyetujui

Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Pembimbing II


Alhaiiri, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam


Alhaiiri, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul : **"Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya"** Yang ditulis oleh **Gustika Dwinanda NPM. 210307002**; dapat diterima dan disetujui dalam Sidang Munaqasah di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 26 Agustus 2025. Skripsi ini sudah diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 26 Agustus 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasah
Ketua


Helbi Akbar, S.Pd.I., MA
NIDN. 2118088502

Moderator


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris


Athairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I


Sopiatus Nalwivah, S.Pd.I., MA
NIDN. 2110018901

Penguji II


Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


Bustanur, S.Pd., M.Us
NIDN. 2120067501

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا
إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”
(Q.S Asy-Syarh 5-6)¹

“If you can dream it, you can do it”

¹ QS. Asy-Syarh: 5-6, dalam Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Departemen Agama RI, 2009), hal. 596.

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Teruntuk kedua orang tua tercinta, Bapak Nursyamsi dan Ibu Suriati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak-anaknya menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka sendiri tidak dapat merasakan pendidikan sampai ke bangku kuliah. Kepada Bapak, terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai ke tahap ini. Untuk Ibu, terimakasih atas segala do'a, motivasi, nasehat dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seorang yang berpendidikan. Terima kasih atas segala hal yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.
2. Abang dan adik-adikku tersayang, terimakasih atas do'a dan dukungan yang kalian berikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan karya ini.
3. Terima kasih untuk keluargaku; Nenek (almh), Datuak, Ociak, mamak, amai dan semuanya yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.
4. Pemilik NPM 220101015, penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya karena tak henti-hentinya memberikan semangat dan dukungan serta bantuan baik tenaga, pikiran, materi maupun moril kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman pejuang S.Pd, sahabat jannahku, Elda Gusmiranti, Silvia Lestari, Erlina Dwi Safitri, yang selama ini telah sama-sama berjuang menyelesaikan studi ini. *See u on top guys!*

6. Teruntuk teman-teman sepermainan (UNO group) terima kasih sudah menghibur penulis saat merasa tidak percaya diri dan lelah dalam proses penulisan skripsi ini.

ABSTRAK

Gustika Dwinanda (2025) : “Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian akademik siswa, di mana sebagian besar belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game Baamboozle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksperimental dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 24 orang. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu dengan pemberian tes (*pretest* dan *posttest*) sebagai sumber data primer. Sedangkan observasi, wawancara, penyebaran angket serta dokumentasi sebagai sumber data sekunder. Adapun teknik analisis datanya menggunakan *Uji Paired Sample T-Test* yang diolah menggunakan *software* SPSS, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0,582 sebagai nilai yang menggambarkan ukuran kekuatan atau arah hubungan linear antara pasangan data yang disajikan, yaitu *pretest* maupun *posttest*. Nilai koefisien korelasi (*r*) 0,582 termasuk kategori “Kuat” sehingga dapat disimpulkan bahwa ada korelasi atau linearitas yang kuat antara hasil *pretest* maupun *posttest*, bahwa memang ada peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya dilihat dari nilai *sig* (*signifikansi*) senilai 0,000 yang apabila dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka dapat dibuat dalam bentuk notasi $0,000 < 0,05$ dan nilai t^{hitung} 5,823 lebih besar > dari pada nilai t^{tabel} 2,069. Artinya terdapat pengaruh yang kuat dan signifikan antara variabel bebas yaitu Penggunaan Media *Game Baamboozle* terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kecamatan Sentajo Raya.

Kata Kunci: *Baamboozle*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Gustika Dwinanda (2025) : “The Effect of Using Baamboozle Game Media on Students’ Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Character Education Subjects in Grade V at SDN 002 Pulau Komang Sentajo, Sentajo Raya District”

This research was motivated by the low academic achievement of students, most of whom have not yet met the Minimum Mastery Criteria (KKM). The purpose of this study was to examine the effect of using Baamboozle game-based learning media on improving students’ learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education and Character for fifth-grade students at SDN 002 Pulau Komang Sentajo. The study employed a quantitative experimental approach with a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of all fifth-grade students, totaling 24 participants. Data were collected through several methods: tests (pretest and posttest) as the primary data source, and observation, interviews, questionnaires, and documentation as secondary data sources. The data were analyzed using the Paired Sample T-Test with the assistance of SPSS software. The correlation coefficient (r) obtained was 0.582, indicating the strength and direction of the linear relationship between the paired data (pretest and posttest). The correlation coefficient of 0.582 falls within the “strong” category, suggesting a strong linear relationship between the pretest and posttest results, thereby confirming a significant improvement from pretest to posttest scores. Furthermore, the significance value (sig) of 0.000 is smaller than the probability value of 0.05 ($0.000 < 0.05$), and the calculated t -value (t_{count}) of 5.823 is greater than the t -table value of 2.069. These results indicate a strong and significant influence of the independent variable, namely the use of Baamboozle game-based learning media, on students’ learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education and Character for fifth-grade students at SDN 002 Pulau Komang Sentajo, Sentajo Raya District.

Keywords: Baamboozle, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah—Nya kepada kita semua, sehingga skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya” ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada program Strata-1 di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, Teluk Kuantan.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Ibu **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I.**, selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus Dosen Pembimbing I.
2. Bapak **Bustanur, S.Ag., M.U.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam.
3. Ibu **Nelvi Aysa, S.P** selaku Kepala Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam.
4. Bapak **Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus Dosen Pembimbing II.

5. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi yang terlibat selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak **Dede Surya Antono** selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 002 Pulau Komang Sentajo.
7. Orang tua serta keluarga atas do'a, dukungan dan perhatiannya yang senantiasa tercurah selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Kuantan Singingi.
8. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dan mengakui bahwa skripsi ini memiliki beberapa kekurangan. Penulis sangat berharap akan saran dan kritik untuk meningkatkan kualitasnya, agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, diterapkan di lapangan, dan dikembangkan lebih lanjut dalam dunia pendidikan.

Teluk Kuantan, 24 Desember 2024

Gustika Dwinanda
NPM. 210307002

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
NOTA DINAS	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN PENGUJI.....	ivi
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 10
A. Kajian Teoritis.....	10
1. Media Game Baamboozle	10
2. Hasil Belajar.....	21
3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	30
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual	35
D. Hipotesis.....	35
E. Defenisi Operasional	36
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	 40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data	46
 BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	 Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak
ditentukan.	

1. Profil SDN 002 Pulau Komang Sentajo **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
2. Sejarah SDN 002 Pulau Komang Sentajo **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
3. Visi dan Misi SDN 002 Pulau Komang Sentajo **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
4. Data Guru **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
5. Data Peserta Didik..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
6. Sarana dan Prasarana Sekolah..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
7. Kurikulum yang Digunakan **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- B. Penyajian Data..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 1. Uji Validitas **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 2. Uji Reliabilitas..... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 3. Data Angket Penggunaan Media *Game Baamboozle* (Variabel X) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 4. Data Tes Hasil Belajar Siswa (Variabel Y).. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 5. Data Hasil Wawancara .. **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 6. Data Hasil Observasi **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
- C. Analisis Data **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 1. Uji Normalitas **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 2. Uji Homogenitas **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**
 3. Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test) **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

BAB V	PENUTUP	51
	A. Kesimpulan	51
	B. Saran.....	51

DAFTAR KEPUSTAKAAN
DAFTAR LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2	Data Hasil Belajar Siswa Kelas V	5
Tabel 2.1	Tabel Penelitian relevan.....	32
Tabel 2.2	Defenisi Operasional.....	37
Tabel 3.1	Jumlah Peserta Didik Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo ..	41
Tabel 3.2	Skala Likert.....	45
Tabel 3.1	Jumlah Peserta Didik Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo ..	41
Tabel 3.2	Skala Likert.....	45
Tabel 3.1	Jumlah Peserta Didik Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo ...	41
Tabel 3.2	Skala Likert.....	45
Tabel 4.1	Data Guru / Pegawai SDN 002 Pulau Komang Sentajo	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.2	Data Siswa SDN 002 Pulau Komang Sentajo.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.3	Keadaan Sarana Dan Prasarana SDN 002 Pulau Komang Sentajo.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.4	Mata Pelajaran yang diajarkan di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kecamatan Sentajo Raya...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.5	Deskripsi Respondan Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Variabel X	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.7	Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Angket Variabel X.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.8	Hasil Uji Validitas Instrumen Pretest.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.9	Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Pretest Variabel Y	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.10	Hasil Uji Validitas Instrumen Posttest.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.11	Pengambilan Keputusan Hasil Uji Validitas Posttest Variabel Y	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.12	Hasil Reliabilitas Instrumen Angket Variabel X.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.13	Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel X.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.14	Hasil Reliabilitas Instrumen Pretest Variabel Y	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

Tabel 4.15	Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Pretest Variabel Y	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.16	Hasil Reliabilitas Instrumen Posttest Variabel Y	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.17	Pengambilan Keputusan Hasil Uji Reliabilitas Pretest Variabel Y	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.18	Deskripsi Statistik Untuk Variabel X (Media Game Baamboozle).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.19	Distribusi Frekuensi Data Angket Untuk Variabel X (Media Game Baamboozle).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.20	Kategori Norma Hasil Angket Variabel X.....	72
Tabel 4.21	Deskripsi Statistik Untuk Pretest Variabel Y (Hasil Belajar).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.22	Distribusi Frekuensi Data Pretest untuk Variabel Y (Hasil Belajar).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.23	Deskripsi Statistik Untuk Posttest Variabel Y (Hasil Belajar).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.24	Distribusi Frekuensi Data Posttest untuk Variabel Y (Hasil Belajar).....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.25	Hasil Wawancara terkait Media Game Baamboozle bersama Beberapa Siswa Kelas V SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.26	Hasil Wawancara terkait Hasil Belajar Siswa bersama Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 002 Pulau Komang	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.27	Hasil Observasi Terkait Media Game Baamboozle di Kelas V SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kecamatan Sentajo Raya.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.28	Hasil Observasi Terkait Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kecamatan Sentajo Raya...	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.29	Hasil Uji Normalitas Data Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.30	Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.31	Hasil Pengolahan Data Penelitian Paired Sample Statistics Menggunakan SPSS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.32	Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlation Menggunakan SPSS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.33	Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlation Menggunakan SPSS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
Tabel 4.34	Hasil Pengolahan Data Penelitian Hasil Paired Sample Correlation Menggunakan SPSS	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.

\

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Media <i>Baamboozle</i> Sebelum <i>Log In</i>	12
Gambar 2.2 perbedaan tampilan <i>sign in</i> dan <i>join for free</i>	13
Gambar 2.3 Tampilan Cara Membuat <i>Game</i>	14
Gambar 2.4 Game Preview	14
Gambar 2.5 Langkah-Langkah Pengaturan Game	15
Gambar 2.6 Kerangka Konseptual	35
Gambar 4.1 Skala Rating	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Riset Dari Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
- Lampiran 2 : Surat Riset Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
- Lampiran 3 : Surat Balasan Riset
- Lampiran 4 : Instrumen Tes (*Pretest* Dan *Posttest*)
- Lampiran 5 : Instrumen Angket
- Lampiran 6 : Instrumen Wawancara
- Lampiran 7 : Instrumen Observasi
- Lampiran 8 : Instrumen Dokumentasi

Lampiran 9 : Modul Ajar

Lampiran 10 : Distribusi Nilai T^{tabel}

Lampiran 11 : Dokumentasi Foto Terkait Kegiatan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting di era globalisasi karena menjadi bekal untuk masa depan. Dengan pendidikan, setiap orang bisa menambah pengetahuan dan keterampilan agar mampu mengikuti perkembangan teknologi yang terus maju. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat (1), mendefinisikan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Indonesia adalah negara yang memiliki perhatian besar terhadap penyelenggaraan pendidikan. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memastikan keberlanjutan pendidikan yang semakin berkualitas.³

Unsur-unsur pendidikan merupakan komponen-komponen yang saling terkait dan menentukan keberhasilan suatu proses pendidikan. Peserta didik menjadi fokus utama sebagai individu yang mengembangkan potensi diri.

² Peraturan pemerintah Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1.

³ Fitria Nur Auliah Kurniawati, "Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Dan Solusi" dalam Jurnal *Academy of Education Journal*, Vol. 13 No. 1, 2022, hal.2.

Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mengarahkan peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.⁴

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, hasil belajar yang diharapkan dapat mencerminkan pencapaian tersebut. Hasil belajar adalah suatu istilah yang memiliki makna dan konotasi yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Istilah ini merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu proses pendidikan dan menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan.⁵

Hasil belajar yang baik mencerminkan keberhasilan guru sebagai fasilitator dalam proses pengajaran. Sejalan dengan itu, guru terus berupaya meningkatkan kualitas pengajaran. Proses belajar mengajar yang efektif berperan besar dalam meningkatkan kompetensi peserta didik, sehingga dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun, kenyataannya banyak ditemui masalah dalam sistem pembelajaran yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Sebagai fasilitator, guru berperan penting dalam membantu siswa mengoptimalkan potensi mereka untuk memberi manfaat dalam kehidupan. Untuk mencapai hal ini, diperlukan inovasi dari guru agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang menarik

⁴ Abd Rahman BP, dkk, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan", dalam *Jurnal Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 1, 2022, hal.7.

⁵ Sulistiasih, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Malang; CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023), hal. 1.

selama proses belajar mengajar. Inovasi tersebut dapat berkaitan dengan strategi, metode, materi, dan media pembelajaran yang digunakan.⁶

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam pendidikan. Pertama, media ini membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dan jelas kepada peserta didik. Dengan menggunakan media yang tepat, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa terlibat dengan media yang interaktif, mereka menjadi lebih aktif dalam proses belajar, yang mendorong rasa ingin tahu dan semangat mereka untuk belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran secara keseluruhan, menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan menarik bagi semua pihak yang terlibat dan diharapkan hasil belajar siswa juga meningkat.⁷

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam pendidikan. Dalam konteks ini, teknologi menjadi alat yang sangat berharga untuk mendukung dan memperkaya proses belajar-mengajar. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi saat ini, yang memberikan dampak besar di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi

⁶ Ramli, A., dkk. "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar", dalam Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 2018, hal. 5.

⁷ Audie, N. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2 No. 1, 2019, hal. 587.

sebagai media pembelajaran dapat mendukung proses belajar mengajar, meningkatkan akses informasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efisien dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁸

Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran yang interaktif semakin penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis digital yaitu *Baamboozle*, sebuah platform interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dan permainan edukasi berbasis web aplikasi yang menyediakan berbagai permainan interaktif dan menarik serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.⁹

Melalui wawancara dengan seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 002 Pulau Komang Sentajo yaitu bapak Dede Surya Antono, S.Pd.I, saya mendapatkan informasi bahwa siswa kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo terdapat masalah dalam hasil belajar, yakni pada domain kognitif. sedangkan beliau telah menyelenggarakan pembelajaran dengan media audio visual, yaitu menggunakan video yang ditampilkan melalui laptop dengan alat bantu proyektor. Namun setelah menggunakan media tersebut dalam waktu yang cukup panjang, hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan.¹⁰

⁸ Julita dan Pebria Dheni Purnasar, "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital", dalam *Journal of Educational Learning and Innovation*, Vol. 2 No. 2, 2022, hal. 229.

⁹ Mudrikah Sangiratun, dkk, *Inovasi Pembelajaran di Abad 21*, (Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka, 2022), hal. 196.

¹⁰ Wawancara dengan Bapak Dede Surya Antono selaku Guru PAI, tanggal 16 Oktober 2024 di SDN 002 Pulau Komang Sentajo.

Adapun dokumen yang melampirkan permasalahan hasil belajar siswa pada domain kognitif di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Siswa Kelas V

No. Urut	Nama	Nilai Sumatif Tengah Semester Genap
1	AHMAT PAZRI	23
2	ALIKA LISTA FIRZANAH	50
3	ALISA YUSDIANSYAH	58
4	ARKA OKSAGHY	30
5	AZIZAH PRIANDINI	53
6	DWI NAIFAH ZAKIAH	50
7	FAKHRI ALVARO	73
8	FATHIR APRILIO KHALIQ	30
9	FEBI JULIAN SAPUTRA	33
10	HAZZAM NUL IKSHAN	48
11	KENZO AMANDA	55
12	KHAIRA ISNAINA	47
13	LANOSENTRA SETABERDI	53
14	LEXY DWI PUTRA	33
15	M. HAFIZ	70
16	MUHAMMAD BINTANG DWI PUTRA	60
17	MUHAMMAD FERRO HERLANDIA	48
18	MUHAMMAD ZAKY	38
19	NAJUA ZULFA	35
20	NAURA NADHIFA	15
21	RAJA ARIQA FATINA	60
22	RAZAN TRI ANDRIAN	60
23	RISKY ANANDA	43
24	SYAQILA WINVI WICAKSONO	60

Sumber: Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V SDN 002 Pulau Komang Sentajo

Adapun KKM mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah 70, dari data di atas dapat diketahui bahwa masih ada 23 (92%) siswa yang belum mencapai KKM. Dari penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan *Baamboozle* dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam

meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu penelitian oleh Wakina Bangol, dengan judul Efektifitas Penggunaan Media *Game Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Smk Negeri 1 Kotamobagu. Berdasarkan hasil perhitungan uji t, terdapat hasil yang menunjukkan perbedaan hasil belajar dalam penggunaan media *Game Baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dengan memperoleh nilai signifikan (2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis n-gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,54 pada kategori sedang maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Game Baamboozle* pada mata pelajaran PAI efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan media *Game Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian terkait pengaruh penggunaan media *Game Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya.

¹¹ Wakina Bangol, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Smk Negeri 1 Kotamobagu", [Skripsi], Manado: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Kependidikan, Program Studi Pendidikan Agama Islam, 2022, hal. 62.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat 92% siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tengah semester genap tahun ajaran 2024/2025.
2. Nilai rata-rata siswa masih di bawah standar yang ditetapkan, menunjukkan adanya kesenjangan pemahaman materi.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan variatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara merata.
4. Terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara siswa dengan nilai terendah (23) dan tertinggi (73), mencerminkan ketimpangan dalam pemahaman materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penting untuk menetapkan batasan agar rencana penelitian ini lebih fokus pada topik tertentu. Dengan demikian, batasan masalah dalam rencana penelitian ini adalah:

“Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya”

D. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan dalam penelitian, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Adakah Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Adakah Pengaruh Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kec. Sentajo Raya.

F. Kegunaan Penelitian

1. Untuk peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu peneliti mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses belajar ketika nantinya peneliti terjun ke dunia pendidikan sebagai guru. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber pengetahuan, pengalaman, dan wawasan baru, serta mendukung pencapaian gelar sarjana.

2. Untuk pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai penerapan teknologi dalam proses pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Kepala sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan *Game Baamboozle* sebagai media

pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih optimal di sekolah.

3. Untuk guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *Game Baamboozle* sebagai alat pembelajaran dapat memperkaya media pembelajaran dan mendukung kreativitas guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan efektif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Game Baamboozle

a. Media Pembelajaran

National Education Association (NEA) sebagaimana dalam jurnal Daniyati menyatakan bahwa media adalah alat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dibaca, serta instrumen yang digunakan dengan efektif dalam proses belajar mengajar, yang juga dapat memengaruhi keberhasilan program instruksional.¹²

Selanjutnya pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan seseorang belajar.¹³ Sedangkan menurut beberapa ahli, pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

¹² Ani Daniyati.dkk, “Konsep Dasar Media Pembelajaran”, dalam *Journal of Student Research (JSR)*, Vol. 1 No. 1, 2023, hal. 284.

¹³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembelajaran>, diakses tanggal 03 November 2024
Jam 19.25

2) Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.¹⁴

Berdasarkan definisi media dan pembelajaran dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah metode yang digunakan untuk mendukung proses belajar siswa dengan memanfaatkan berbagai alat atau bahan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

b. Pengertian Media *Game Baamboozle*

Media *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran digital yang menyenangkan dengan pendekatan berbasis permainan.¹⁵ Media *Baamboozle* dapat digunakan untuk meningkatkan *engagement* dan motivasi siswa dalam belajar, menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan serta tak membosankan.¹⁶

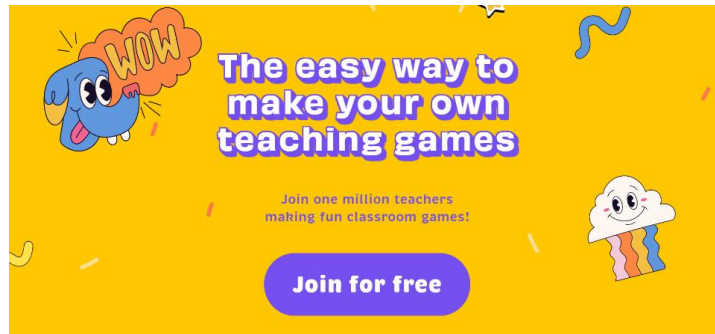
Baamboozle merupakan media pembelajaran yang jenisnya edugames, tersedia di web <https://www.baamboozle.com>. *Baamboozle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan permainan utama berupa kuis, yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih termotivasi

¹⁴ Faizah, H., dan Kamal, R. "Belajar dan Pembelajaran". Dalam Jurnal Basicedu, Vol. 8 No. 1, 2024, hal. 469.

¹⁵ Elis Tuti Winaningsih, *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Jawa Barat: KMO Indonesia, 2022), hal. 28.

¹⁶ Prisa Amanda, dkk, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual REACT Berbantu Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar", dalam Dharma Pendidikan: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 19 No. 2, 2024, hal. 135.

serta antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.¹⁷ Berikut adalah tampilan awal pada platform *Baamboozle*:



Gambar 2.1 Tampilan Media *Baamboozle* Sebelum Log In

Gambar 2.1 menunjukkan tampilan awal *baamboozle*, setelah muncul tampilan seperti di atas, guru yang akan menggunakan *baamboozle* diminta *sign in* atau *join for free*¹⁸. Jika memilih *join for free*, guru diarahkan untuk mengisi email, memasukkan *password* (kata sandi), konfirmasi *password*, mengisi *username* (nama pengguna), lalu menceklis persetujuan untuk mendapatkan informasi *baamboozle* melalui email, kemudian memilih *join for free*. Tapi, jika guru memilih *sign in*, hanya diminta email dan *password* saja. Berikut adalah perbedaan tampilan antara *sign in* dan *join for free*:

¹⁷ Gus Muliadi Gultom, dkk, "Implementasi Media Game Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 Sma N 10 Kota Jambi", dalam *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, Vol. 3 No. 1, 2023, hal. 66.

¹⁸ Elis Tuti Winaningsih, *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,...*, hal.23.

The image shows two side-by-side forms on a yellow background. The left form is titled 'Sign in' in blue text. It has three input fields: 'Email*' with the placeholder 'Enter your email address', 'Password*' with the placeholder 'Enter your password', and 'I forgot my password' in blue text. Below these is a checkbox labeled 'Remember me' which is checked. At the bottom is a blue button labeled 'Sign in'. The right form is titled 'Join for free' in blue text. It has four input fields: 'Email*' with the placeholder 'Enter your email address', 'Password*' with the placeholder 'Enter your password', 'Confirm Password*' with the placeholder 'Confirm your password', and 'Username' with the placeholder 'Enter your username'. Below these is a checkbox labeled 'I agree to get emails about fun stuff on Baamboozle' which is checked. At the bottom right is a small 'x' icon.

Gambar 2.2 perbedaan tampilan sign in dan join for free

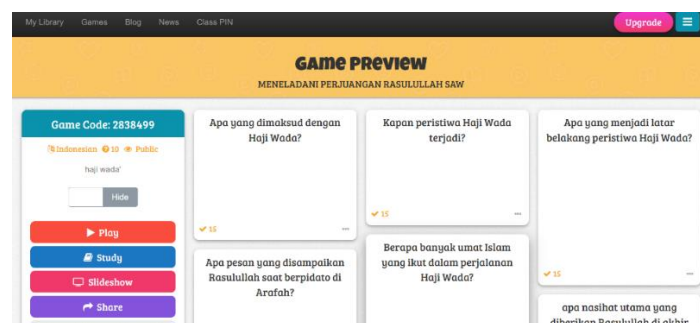
Pada gambar di atas terlihat perbedaan yang jelas. Pilihan *sign in* adalah untuk pengguna yang emailnya sudah pernah didaftarkan ke platform *baamboozle*, sedangkan pilihan *join for free* untuk pengguna yang emailnya belum pernah didaftarkan.¹⁹ Selanjutnya, setelah berhasil masuk ke platform *baamboozle*, begitu banyak games yang dibuat oleh pengguna lain dan siap untuk dipakai oleh pengguna lain.²⁰ Namun, jika guru ingin membuat game sendiri dan ingin menyesuaikan dengan materi ajar, guru juga bisa memilih menu *My Library* serta *+Game*, kemudian guru dapat mengisi kolom kosong sesuai dengan jenis permainan yang ingin dibuat, seperti yang terlihat pada gambar berikut:

¹⁹ *Ibid...* hal. 24.

²⁰ Che Ku Nuraini Che Ku Mohd, dkk, "A Review Of Gamification Tools To Boost Students' Motivation And Engagement", dalam *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, Vol. 101 No. 7, 2023, hal. 2774.

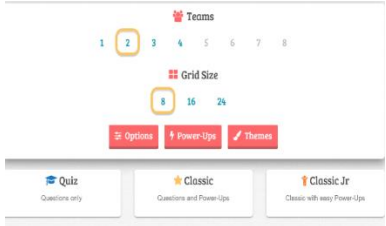
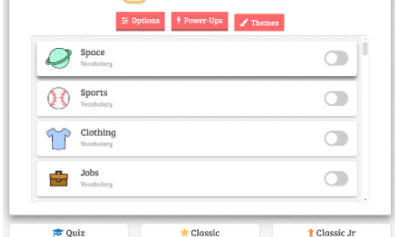
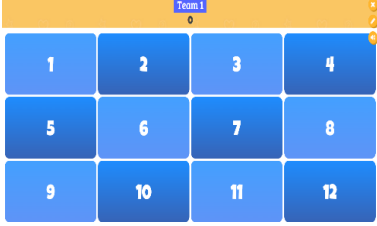
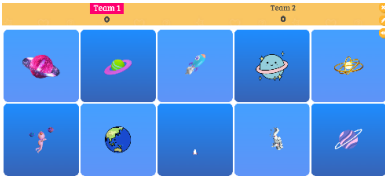
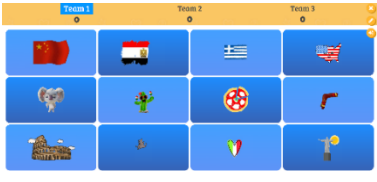
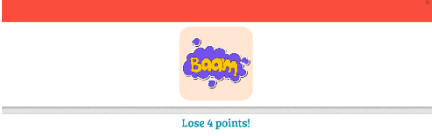
Gambar 2.3 Tampilan Cara Membuat *Game*

Setelah langkah-langkah dalam gambar 2.3 selesai dilakukan dengan bentuk pertanyaan dan jumlah pertanyaan sesuai dengan keinginan guru, maka selanjutnya guru bisa melihat game yang telah dibuat di menu *Game Preview*, guru dapat memeriksa game yang sebelum digunakan sebagaimana tampak dalam gambar berikut:



Gambar 2.4 *Game Preview*

Setelah guru melihat *Game Preview* seperti yang terlihat pada gambar 2.4, selanjutnya jika guru ingin memulai *game* terlebih dahulu harus menyesuaikan *game* agar lebih menarik. Berikut adalah langkah-langkahnya:

 1. Memilih jenis permainan yang akan dimainkan	 2. Menentukan jumlah team serta jumlah kotak pertanyaan
 3. Memilih tema agar permainan lebih menarik	 4. Tampilan 1 team tanpa tema
 5. Tampilan 2 team dengan tema	 6. Tampilan 3 team dengan tema
 7. Tampilan pertanyaan	 8. Contoh tampilan jawaban, guru cukup menekan tombol okay jika jawaban siswa benar, dan menekan tombol oops! Jika salah
 9. Jika siswa kehilangan poin	 10. Jika siswa mendapat <i>jackpot</i> poin.

Gambar 2.5 Langkah-Langkah Pengaturan *Game*

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media ini dapat dilakukan secara berkelompok.²¹ Seperti yang terlihat pada gambar 2.5 menunjukkan bahwa guru dapat memilih dan mengatur sendiri bagaimana tampilan *game* yang diinginkan. Guru juga dapat menyesuaikannya agar lebih menarik perhatian siswa. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran yang menyerupai cerdas cermat berkelompok, setiap team memilih kotak yang di dalamnya terdapat pertanyaan.²²

Setelah membuat soal dan memahami langka-langah penggunaan *Game Baamboozle*, guru bisa langsung menggunakannya dalam pembelajaran. Berikut adalah tahapan penggunaan media *Game Baamboozle*²³:

1. Tahap Persiapan

- a) Apersepsi: Sebelum memulai pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan yang relevan untuk membangkitkan perhatian siswa dan memperkenalkan materi yang akan dipelajari.
- b) Penjelasan Aturan: Guru memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan media Baamboozle, termasuk petunjuk memilih kotak pertanyaan dan sistem penilaiannya.

²¹ Saffitri, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA", dalam *Jurnal Educatio*, Vol. 10 No. 4, 2024, hal. 1235.

²² Benny Krisbiantoro, "*The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity*", dalam *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, Vol. 1 No. 2, 2020, hal. 77.

²³ Deandra Khoiro M, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan", dalam *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol. 6 No. 1, 2023, hal. 511.

2. Pelaksanaan

- a) Pembagian Kelompok: Guru memimbing siswa agar membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, untuk mendorong interaksi dan kerja sama di antara mereka.
- b) Menampilkan Kotak Pertanyaan: Guru menunjukkan kotak-kotak pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya di layar atau papan.
- c) Pemilihan Pertanyaan: Setiap kelompok diberi kesempatan memilih kotak pertanyaan dan diberi waktu 10 detik untuk mendiskusikan dan menjawabnya. Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan poin, namun jika salah, tidak ada poin yang diberikan.
- d) Pengulangan Proses: Proses pemilihan dan menjawab pertanyaan diulang hingga semua kotak pertanyaan terjawab.
- e) Penghitungan Poin: Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, guru dan siswa bersama-sama menghitung poin yang diperoleh oleh setiap kelompok.

3. Tahap Evaluasi

- a) Refleksi Materi: Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru mengulang materi yang telah dipelajari dengan bertanya kepada siswa untuk memastikan pemahaman mereka.
- b) Penutupan Pembelajaran: Guru menutup sesi pembelajaran dengan memberikan umpan balik mengenai aktivitas yang telah dilakukan serta menyampaikan pesan penting terkait materi.

Dengan tahapan ini, pembelajaran menggunakan media *Game Baamboozle* dapat berjalan dengan terstruktur dan efektif, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta mengasah keterampilan kerja sama antar siswa. Bagi kelompok yang beruntung akan mendapatkan kotak yang berisi hadiah tambahan berupa poin atau pertukaran poin untuk kelompok dengan nilai tertinggi, tanpa harus menjawab pertanyaan. Selain itu, ada kemungkinan kotak tersebut berisi jebakan yang dapat mengurangi poin, atau bahkan tidak memberikan apa-apa (kosong).²⁴

Media ini dapat digunakan secara langsung menggunakan laptop lalu ditampilkan dengan proyektor, sehingga semua siswa dapat melihat dengan jelas.²⁵

Baamboozle merupakan contoh penerapan gamifikasi yang dapat merangsang peserta didik dalam tiga aspek, yaitu kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Proses pembelajaran dirancang menjadi lebih menyenangkan, mendorong peserta didik untuk menyelesaikan semua aktivitas, lebih fokus pada materi yang diajarkan, serta memberikan kesempatan untuk bersaing, bereksplorasi, dan berprestasi di dalam kelas. Kecerdasan intelektual siswa juga terasah

²⁴ Bila May, dkk, “Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, dalam *Indonesian Journal of Education and Development Research*, Vol. 2. No. 1, 2024, hal. 66.

²⁵ Sofyan Iskandar, dkk, “Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No.6, 2022, hal. 12503.

melalui keterampilan berpikir kritis, komunikasi dalam kelompok, dan lingkungan belajar yang tidak terbatas.²⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle*

Walaupun banyak platform dan situs pembelajaran yang berbasis digital. Namun, *baamboozle* sendiri memiliki berbagai kelebihan tersendiri, yaitu:

- 1) Setiap permainan memiliki perbedaan, pertanyaan tidak diurutkan dengan cara yang sama dan diambil dari kumpulan pertanyaan yang dibuat oleh penciptanya.
- 2) Guru dapat menyesuaikan permainan sesuai kebutuhan siswa, seperti mengatur waktu, memberi siswa kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang mereka tidak pahami, atau mengubah nama tim sesuai keinginan guru.
- 3) Tidak perlu persiapan, karena tersedia ribuan permainan yang dibuat oleh guru lain; guru hanya perlu mencari, memilih, dan menentukan permainan yang tepat untuk materi yang akan diajarkan.
- 4) Permainan ini dapat dilaksanakan secara daring maupun tatap muka.
- 5) Dapat menggunakan satu perangkat bersama proyektor, papan pintar, atau dalam konteks pembelajaran daring.
- 6) Siswa tidak perlu memiliki akun atau kode untuk dapat bermain.

²⁶ Elis Tuti Winaningsih, *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,...*, hal. 29.

- 7) Guru dapat dengan mudah membuat permainan sendiri dalam waktu singkat.²⁷

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *baamboozle* ini memiliki fleksibilitas tinggi, baik dalam hal penyesuaian oleh guru sesuai kebutuhan siswa maupun cara pelaksanaannya yang dapat dilakukan secara daring atau tatap muka. Guru dapat memilih dan menggunakan permainan yang sudah tersedia tanpa persiapan rumit, atau membuat permainan sendiri dengan cepat. Selain itu, permainan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi tanpa memerlukan akun atau kode, sehingga memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

Namun, *baamboozle* juga memiliki kekurangan, berikut adalah kekurangan media *baamboozle*:

- 1) Saat membuat soal, jumlah katanya dibatasi, tidak bisa terlalu panjang²⁸
- 2) Fitur yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika ingin fitur yang beragam, pengguna bisa mengakses *baamboozle* + secara berbayar.
- 3) Proses pembuatan akun untuk pembuat soal dan peserta yang menjawab tidak dibedakan.
- 4) Tidak ada perizinan akses yang diperlukan untuk memulai permainan.
- 5) Permainan hanya dapat dimainkan secara berkelompok, bukan secara individu.

²⁷ *Ibid...* hal. 28-29.

²⁸ Deandra Khoiro M, dkk, “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan”, dalam *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol. 6 No.1, 2023, hal. 516..

- 6) Instrumen dalam *baamboozle* hanya ada backsound yang terdengar saat memilih jawaban.²⁹

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara etimologis, istilah hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Kata hasil mengacu pada pencapaian yang diperoleh oleh seseorang setelah menjalani proses pembelajaran. Sementara itu, belajar merupakan proses di mana individu mengalami perubahan perilaku atau memperoleh pemahaman baru. Hasil dari proses belajar ini mencerminkan tingkat pencapaian atau prestasi seseorang dalam periode tertentu, seperti dalam rentang satu semester.³⁰

Hasil belajar adalah suatu istilah yang memiliki makna dan konotasi yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Istilah ini merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu proses pendidikan dan menjadi dasar untuk perbaikan berkelanjutan.³¹

Menurut Hutapea dalam jurnal Nurul Maulana Agusti dan Aslam mengatakan bahwa hasil belajar merupakan keterampilan atau kompetensi

²⁹ Rizkyta Amalinda, “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Smp Negeri 24 Malang”, dalam *jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4 No. 7, 2024, hal. 6.

³⁰ Sulistiasih, *Evaluasi Hasil Belajar*, ..., hal. 1.

³¹ *Ibid*... hal. 1.

yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Pengalaman yang diterima oleh siswa mencakup tiga aspek utama, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.³²

Aziz dalam jurnal Vicky Diliaa Sagita Putri dkk mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup berbagai aspek, seperti pola perilaku, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan, yang diperoleh melalui interaksi dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat digunakan sebagai indikator untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran.³³

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup perubahan dalam pemahaman, keterampilan, sikap, dan perilaku. Hasil ini mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dampak dari pengalaman belajar yang diberikan oleh pendidik. Selain sebagai indikator prestasi akademik, hasil belajar juga berperan dalam menilai efektivitas proses pembelajaran serta menjadi dasar untuk perbaikan ke depannya. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pengetahuan yang diperoleh, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan.

³² Nurul Maulana Agustin dan Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 1, 2022, hal. 5796.

³³ Vicky Diliaa Sagita Putri, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun”, dalam *Prosiding Semminar Nasional Ilmu Sosial & teknologi (SNISTEK)* 6, 2024.

Hasil belajar didapatkan dari proses evaluasi belajar, evaluasi merupakan suatu proses yang menghasilkan penilaian terhadap sesuatu. Ada banyak jenis evaluasi, salah satunya adalah penilaian sumatif. Penilaian sumatif ini merupakan bentuk penilaian setelah proses pembelajaran secara keseluruhan selesai dilaksanakan. Contohnya adalah ujian akhir semester.³⁴

Hasil belajar siswa terbagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Muhibbin dalam jurnal I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti mengatakan ada berbagai jenis dan indikator hasil belajar siswa, di antaranya:³⁵

1) Ranah Kognitif

Ranah ini mencakup beberapa indikator utama, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis, yang masing-masing memiliki kata kerja operasional berbeda:

a) Mengingat:

- (1) Mampu mengulang kembali informasi yang telah dipelajari
- (2) Mampu menyebutkan kembali materi yang telah diberikan

b) Memahami:

- (1) Mampu menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari
- (2) Mampu menyimpulkan materi dengan bahasa sendiri

³⁴ Sulistiasih, *Evaluasi Hasil Belajar*, ..., hal. 48.

³⁵ I Ga Ayu Anggela Heni Krisnayanti dan Sendi Wijaya, "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ", dalam *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, Vol. 8 No. 2, 2022, hal. 1779.

- (3) Mampu membandingkan contoh yang diberikan guru dengan pengalaman pribadi

c) Menerapkan:

- (1) Mampu mensimulasikan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari
- (2) Mampu memodifikasi materi yang telah dipelajari
- (3) Mampu mengklasifikasikan materi atau contoh dalam kehidupan nyata

d) Menganalisis:

- (1) Mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan
- (2) Mampu mengidentifikasi masalah atau contoh nyata
- (3) Mampu menghubungkan materi dengan situasi kehidupan sehari-hari

2) Ranah Afektif

Ranah ini mencakup aspek penerimaan, sikap menghargai, pendalaman, dan penghayatan, dengan kata kerja operasional sebagai berikut:

- (1) Siswa mampu menerima atau menolak masukan dengan alasan yang jelas
- (2) Siswa dapat menunjukkan sikap menghargai perbedaan dengan mengagumi dan menganggap pendapat orang lain berharga

- (3) Siswa mampu meyakini suatu konsep atau nilai dalam pembelajaran
- (4) Siswa dapat menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari

3) Ranah Psikomotorik

Ranah ini berfokus pada keterampilan fisik dan ekspresi, mencakup:

- (1) Keterampilan dalam bergerak dan bertindak sesuai dengan tugas pembelajaran
- (2) Kemampuan mengekspresikan diri secara verbal maupun non-verbal

Adapun ranah hasil belajar yang menjadi objek penelitian penulis adalah ranah kognitif yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis. Kemudian hasil belajar pada ranah kognitif tersebut, akan diukur dengan menggunakan instrumen tes. Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan seseorang. Tes pengetahuan dapat dilakukan baik dalam bentuk tertulis maupun lisan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengetahuan seseorang terhadap objek yang ditanyakan.³⁶

³⁶ Karimuddin Abdullah dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hal. 67.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi 3 macam, yaitu:³⁷

1) Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri siswa, mencakup kondisi fisik dan mental yang dapat memengaruhi kemampuan dalam menyerap, memahami, dan mengolah informasi selama proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari lingkungan sekitar siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, yang dapat mendukung atau menghambat proses belajar. Lingkungan yang kondusif akan membantu siswa lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor ini berkaitan dengan cara atau strategi yang digunakan siswa dalam mempelajari suatu materi. Pendekatan belajar mencakup metode, teknik, serta usaha yang dilakukan siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran secara efektif.

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni dalam jurnal Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu:³⁸

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2018), hal.145-146.

³⁸ Tasya Nabillah & Agung Prasetyo Abadi, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajarsiswa”, dalam *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2019, hal. 661-662.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Diantaranya adalah faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis, berkaitan dengan kondisi fisik individu yang dapat memengaruhi proses belajar. Faktor psikologis, meliputi aspek psikologis seseorang, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat, yang berperan dalam keberhasilan belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal melibatkan aspek-aspek di luar diri siswa yang mempengaruhi pembelajaran. Diantaranya yaitu faktor lingkungan sosial, terdiri dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga yang dapat memberikan pengaruh terhadap proses belajar. Dan faktor lingkungan non-sosial, meliputi faktor alamiah, perangkat belajar, serta materi pelajaran yang berkontribusi dalam mendukung proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor internal berasal dari kondisi fisik dan mental siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan non-sosial di sekitar siswa. Faktor pendekatan belajar berkaitan dengan strategi dan metode yang digunakan siswa dalam memahami materi pelajaran.

c. Aspek-aspek dalam Hasil Belajar

Terdapat tiga aspek dalam hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁹ Berikut adalah penjelasannya:

1) Ranah Kognitif

Berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan menyelesaikan masalah. Taksonomi Bloom membaginya menjadi enam jenjang berpikir, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Aspek Afektif

Berhubungan dengan sikap dan nilai yang dimiliki seseorang. Prosesnya terdiri dari lima tahap: menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisasi, dan karakterisasi, yang mencerminkan tingkat kedalaman pemahaman terhadap nilai-nilai tertentu.

3) Aspek Psikomotor

Berhubungan keterampilan fisik dan motorik yang berkembang melalui latihan dan pengalaman. Jenjangnya meliputi gerakan refleks, dasar, perseptual, fisik, terampil, serta gerakan indah dan kreatif, yang menunjukkan peningkatan kompleksitas dalam keterampilan individu.

³⁹ Zainudin dan Ubabuddin, “Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik”, dalam *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, Vol. 1 No. 3, 2023, hal. 919-924.

d. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar berperan krusial dalam mendorong perubahan positif pada siswa, memberikan manfaat yang lebih luas, seperti:⁴⁰

- 1) Peningkatan wawasan dan pengetahuan.
- 2) Pemahaman yang lebih komprehensif.
- 3) Pengembangan keterampilan yang lebih baik.
- 4) Perspektif baru dalam berpikir dan bertindak.
- 5) Meningkatnya apresiasi terhadap ilmu dan pengalaman.

Hasil belajar berperan penting dalam mendukung perkembangan siswa, mencakup peningkatan pengetahuan, pemahaman yang lebih mendalam, serta penguatan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil belajar juga memperluas wawasan dan meningkatkan apresiasi terhadap ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar yang optimal akan mendorong perubahan positif pada siswa, membentuk mereka menjadi individu yang lebih kompeten dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

⁴⁰ Sulistiasih, *Evaluasi Hasil Belajar*, ..., hal. 13-14.

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam merupakan komponen penting yang berasal dari sumber pendidikan Islam itu sendiri. Dengan demikian, kita bisa mengatakan bahwa pendidikan Islam adalah suatu bentuk studi teoretis yang diterapkan melalui proses pembelajaran dalam konteks pendidikan Islam.⁴¹

Pendidikan Agama Islam berperan dalam menanamkan nilai-nilai Islami melalui pembelajaran yang berkualitas. Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga berfokus pada pencapaian keunggulan, baik dalam proses belajar maupun hasil yang diharapkan, yaitu menciptakan siswa yang memiliki karakter insan kamil. Selanjutnya, Pendidikan Agama Islam mengemban misi sebagai rahmatan li al'alam, yang mengajarkan bahwa siswa mampu menyebarkan kedamaian dalam kehidupan pribadi dan sosialnya, selaras dengan esensi ajaran agama Islam.⁴²

Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah dibagi menjadi beberapa mata pelajaran, yaitu Al-Qur'an-Hadits, Akidah, Fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah membentuk siswa yang memiliki akhlak yang baik dan budi pekerti yang luhur, yang merupakan tujuan utama Nabi Muhammad Saw diutus ke dunia. Meskipun demikian, Pendidikan Islam juga

⁴¹ Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi", dalam *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 No. 1, 2019, hal. 103.

⁴² Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi", dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, Vol. 17 No. 2, 2019, hal. 88.

memperhatikan aspek lainnya seperti pendidikan jasmani, akal, ilmu, dan hal-hal praktis lainnya, selain fokus pada pendidikan akhlak.⁴³

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai Islami kepada siswa melalui pembelajaran yang berkualitas. Tujuannya adalah untuk menciptakan siswa yang memiliki karakter baik, sesuai dengan ajaran Islam, dan mampu menyebarkan kedamaian dalam kehidupan pribadi serta sosial. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mencakup mata pelajaran seperti Al-Qur'an-Hadits, Akidah, Fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam. Selain menekankan pada pembentukan akhlak yang baik, pendidikan ini juga memperhatikan aspek lain seperti pendidikan jasmani, akal, dan ilmu pengetahuan, untuk membentuk pribadi yang seimbang dan unggul.

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menanamkan dan memperkuat nilai-nilai agama, akhlak, serta sikap mental yang baik pada siswa. Hal ini diharapkan agar siswa dapat menunjukkan perilaku yang positif dan bermanfaat, baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat sekitar.⁴⁴

Secara singkat, pendidikan agama di sekolah berperan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Dengan adanya pendidikan agama, siswa tidak hanya belajar tentang ajaran agama, tetapi juga diajarkan

⁴³ DinoYudia Permana dan Fadriati, "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah", dalam *Social Science Academic*, Vol. 1 No. 2, 2023, hal. 671.

⁴⁴ Yasrida Yanti Sihombing, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Melalui Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Daring pada Siswa", dalam *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, Vol. 6 No. 2, 2021, hal. 192.

bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk kebaikan pribadi dan sosial.

B. Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Tabel Penelitian relevan

No.	Nama, Judul, Universitas, dan Tahun
1.	Wakina Bangol, Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Smk Negeri 1 Kotamobagu. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, 2022.
	Hasil Penelitian
	Berdasarkan hasil perhitungan uji t, terdapat hasil yang menunjukkan perbedaan hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran Baamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siwa dengan memperoleh nilai signifikan (2-tailed) $0,00 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis n-gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,54 pada kategori sedang maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Baamboozle pada mata pelajaran PAI efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
	Persamaan
	1) Variabel X dan Y sama-sama meneliti mengenai media pembelajaran <i>baamboozle</i> dan hasil belajar. 2) Jenis penelitian yang digunakan oleh Wakina Bangol sama dengan penulis, yaitu metode kuantitatif eksperimen. 3) Sama-sama meneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
	Perbedaan
2.	1) Ruang lingkup penelitian Wakina Bangor dilakukan pada jenjang SMK, sedangkan penelitian penulis pada jenjang SD. 2) Waktu dan tempat penelitian.
	Maulana Murti, Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Smp Negeri 40 Bulukumba. Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024.
	Hasil Penelitian
	Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori hasil belajar telah membuktikan ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris setelah penerapan game

	based learning (Baamboozle) sehingga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan semangat siswa serta memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media Baamboozle rata-rata nilai siswa masih dalam kategori interval rendah dan setelah menggunakan media Baamboozle dengan rata-rata nilai siswa berada pada kategori interval tinggi secara signifikan. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil Pretest siswa yaitu 38.32 dan nilai rata-rata hasil Posttest siswa yaitu 72,32 dimana nilai Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui t-hitung yang diperoleh adalah 29.92 dengan frekuensi $df = 28 - 1 = 27$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh ttabel adalah 1,703. Jadi $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau H_0 ditolak H_1 diterima. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media Baamboozle dalam pembelajaran terutama pada evaluasi pembelajaran siswa kelas VIII E siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba, memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.
	Persamaan
	1) Variabel X dan Y sama-sama meneliti mengenai media pembelajaran <i>baamboozle</i> dan hasil belajar. 2) Metode penelitian yang digunakan sama-sama metode kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan
	1) Maulana Murti melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Inggris, sedangkan penulis meneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 2) Ruang lingkup penelitian Maulana Murti dilakukan pada jenjang SMP, sedangkan penelitian penulis pada jenjang SD. 3) Waktu dan tempat penelitian.
3.	Marth, dkk, Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. Universitas Siliwangi. 2023.
	Hasil Penelitian
	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran ROAR (Read, Observe, Auditory, Review) berbantuan media <i>Baamboozle</i> dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada kelas XI IPS SMAN 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024. Namun peningkatan

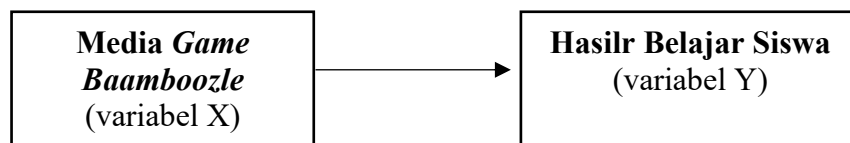
	pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran ROAR berbantuan media <i>Baamboozle</i> dengan model pembelajaran konvensional tidak menunjukkan hasil yang signifikan hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang terhambat dan berpengaruh terhadap sintaks pelajaran karena peserta didik yang sebagian besar tidak membawa buku paket. Selain itu faktor internal peserta didik juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.
	Persamaan
	1) Variabel X sama-sama meneliti mengenai media pembelajaran <i>baamboozle</i> . 2) Metode penelitian yang digunakan sama-sama metode kuantitatif eksperimen.
	Perbedaan

1) Terdapat perbedaan pada variabel Y, pada penelitian Martha Yuniar dkk variabel Y nya adalah pemahaman konsep, sedangkan variabel Y penulis adalah hasil belajar.
2) Maulana Murti melakukan penelitian pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penulis meneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
3) Ruang lingkup penelitian Yuniar Murtha dkk dilakukan pada jenjang SMA, sedangkan penelitian penulis pada jenjang SD.
4) Waktu dan tempat penelitian.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengeksplorasi penggunaan media *Game Baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar (SD), sebuah area yang masih minim penelitian sebelumnya. Berbeda dengan kajian yang ada yang lebih banyak menyoroti mata pelajaran lain seperti Bahasa Inggris atau Ekonomi di jenjang SMK, SMP, dan SMA, penelitian ini berusaha mengisi kekosongan dalam penerapan media berbasis permainan di PAI pada tingkat dasar.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan rangkaian hubungan antara konsep-konsep yang diukur atau diamati dalam suatu penelitian. Kerangka ini harus dapat menggambarkan hubungan antar variabel yang sedang diteliti. Kerangka konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.6 Kerangka Konseptual

Keterangan :

X = Variabel Bebas (*Media Game Baamboozle*)

Y = Variabel Terikat (Hasil Belajar Siswa)

= Variabel yang diteliti

→ = Arah variabel yang diteliti

D. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Istilah "sementara" digunakan karena hipotesis tersebut hanya didasarkan pada teori-teori yang relevan, bukan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat dipandang sebagai jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian, yang belum didukung oleh bukti empiris.⁴⁵ Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik pengertian bahwa hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara dan peneliti harus

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019) hal. 99.

membuktikan kebenaran dari dugaan itu ke lapangan. Adapun hipotesis di dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada Pengaruh Signifikan Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V Di SDN 002 Pulau Komang Sentajo

Ha : Ada Pengaruh Signifikan Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V Di SDN 002 Pulau Komang Sentajo

E. Defenisi Operasional

Definisi operasional adalah cara untuk menjelaskan dan mengukur variabel yang akan diteliti. Dengan menggunakan kata-kata yang jelas dan dapat diukur, definisi ini membantu peneliti menjaga konsistensi dalam pengumpulan data, menghindari perbedaan tafsiran, dan membatasi ruang lingkup variabel. Ini juga memberikan petunjuk bagi peneliti tentang apa yang harus dilakukan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian.⁴⁶ Defenisi operasional di dalam penelitian ini adalah:

⁴⁶ Nisma Iriani, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Rizmedia, 2022) hal. 87.

Tabel 2.2 Defenisi Operasional

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator
1.	Media <i>Game</i> <i>Baamboozle</i>	Tahap Persiapan	1) Apersepsi: Sebelum memulai pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan yang relevan untuk membangkitkan perhatian siswa dan memperkenalkan materi yang akan dipelajari. 2) Penjelasan Aturan: Guru memberikan penjelasan mengenai cara menggunakan media Baamboozle, termasuk petunjuk memilih kotak pertanyaan dan sistem penilaiannya.
		Pelaksanaan	1) Pembagian Kelompok: Guru memimbing siswa agar membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang, untuk mendorong interaksi dan kerja sama di antara mereka. 2) Menampilkan Kotak Pertanyaan: Guru menunjukkan kotak-kotak pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya di layar atau papan. 3) Pemilihan Pertanyaan: Setiap kelompok diberi kesempatan memilih kotak pertanyaan dan diberi waktu 10 detik untuk mendiskusikan dan menjawabnya. Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan poin, namun jika salah, tidak ada poin yang diberikan. 4) Pengulangan Proses: Proses pemilihan dan menjawab pertanyaan diulang hingga semua kotak pertanyaan terjawab. 5) Penghitungan Poin: Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, guru

			dan siswa bersama-sama menghitung poin yang diperoleh oleh setiap kelompok.
		Tahap Evaluasi	1) Refleksi Materi: Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru mengulang materi yang telah dipelajari dengan bertanya kepada siswa untuk memastikan pemahaman mereka. 2) Penutupan Pembelajaran: Guru menutup sesi pembelajaran dengan memberikan umpan balik mengenai aktivitas yang telah dilakukan serta menyampaikan pesan penting terkait materi.
2.	Hasil Belajar	Ranah Kognitif	a) Mengingat 1) Siswa mampu menyebutkan kembali informasi yang telah dipelajari. 2) Siswa dapat mengulang materi yang telah diajarkan tanpa perubahan makna. b) Memahami 1) Siswa bisa menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri. 2) Siswa mampu menyimpulkan isi materi yang telah dipelajari. 3) Siswa dapat membandingkan contoh yang diberikan dengan pengalaman pribadi. c) Menerapkan 1) Siswa bisa menerapkan konsep dalam situasi nyata. 2) Siswa mampu memodifikasi materi untuk diterapkan dalam konteks berbeda. 3) Siswa dapat mengklasifikasikan informasi

			sesuai dengan kategori yang relevan. d) Menganalisis 1) Siswa mampu mengidentifikasi masalah atau pola dalam suatu konsep. 2) Siswa bisa menghubungkan materi pembelajaran dengan kasus atau fenomena kehidupan sehari-hari. 3) Siswa dapat menguraikan suatu masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.
--	--	--	--

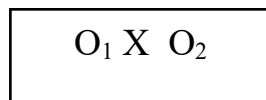
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen yaitu metode penelitian yang diterapkan untuk mengidentifikasi pengaruh variabel independen (mempengaruhi) terhadap variabel dependen (dipengaruhi) dalam situasi yang dapat dikendalikan.⁴⁷

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design, dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Pada desain ini terdapat pretes dan postes, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dan pretes. Jika nilai postes lebih besar dari pretes maka perlakuan berpengaruh positif. Penelitian ini merupakan jenis eksperimen semu yang dilakukan pada satu kelompok tanpa melibatkan kelompok kontrol. Dalam proses penelitian, pengukuran dilakukan dua kali: sebelum perlakuan diberikan dan setelah perlakuan tersebut diterapkan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



X= treatment yang diberikan (variabel independen)

O1= nilai pretest (sebelum media diterapkan)

O2= nilai posstest (setelah media diterapkan)

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 111.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dalam jangka waktu 3 bulan (Maret-Mei) setelah proposal penelitian diseminarkan di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam.

2. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 002 Pulau Komang Sentajo, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti sebagai fokus penelitian, dengan tujuan untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya.⁴⁸ Adapun populasi di dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo.

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo

Jumlah Peserta Didik Kelas V Sdn 002 Pulau Komang Sentajo				
No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
1.	V (Lima)	15 Orang	9 Orang	24 Orang

Sumber: *Tata Usaha SDN 002 Pulau Komang Sentajo*

⁴⁸ *Ibid...*, hal. 130.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁴⁹ Jika ukuran populasi terlalu besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semuanya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel yang mewakili populasi tersebut.⁵⁰

Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *sampling jenuh* atau teknik *Total Sampling*, yaitu suatu teknik yang menjadikan seluruh populasi dalam penelitian sebagai sampel. Hal ini dikarenakan jumlah populasi relatif kecil dan penulis ingin membuat generalisasi dengan tingkat kesalahan yang sangat kecil.⁵¹ Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 24 orang dari seluruh siswa kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan ketika penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, serta dalam situasi di mana jumlah responden yang diamati relatif kecil, dan peneliti terjun langsung ke lokasi.⁵² Setelah itu, peneliti dapat menggambarkan masalah yang ditemukan dan menghubungkannya dengan teknik pengumpulan data lain, seperti kuesioner atau wawancara.

Observasi pada penelitian ini yaitu peneliti meminta guru sebagai observer yang akan mengobservasi peneliti dalam proses pembelajaran

⁴⁹ *Ibid...*, hal. 131.

⁵⁰ Karimuddin Abdullah dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ..., hal. 80-81.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*,..., hal. 36.

⁵² *Ibid...*, hal.223.

menggunakan media *game Baamboozle*, dengan tujuan untuk mendapatkan variabel X (*Media Game Baamboozle*).

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari responden, terutama jika jumlah respondennya sedikit. Teknik ini mengandalkan laporan langsung dari responden tentang diri mereka sendiri atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi mereka.⁵³ wawancara yang peneliti lakukan yaitu wawancara semi terstruktur, yaitu yang sifatnya bebas, dimana pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁵⁴

Wawancara ini nantinya akan peneliti laksanakan di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Bersama guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas V yang dianggap perlu. Peneliti akan bertanya terkait variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini.

3. Tes

Tes merupakan alat yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai pengetahuan dan keterampilan individu. Ujian pengetahuan dapat dilaksanakan secara tertulis maupun lisan. Tujuan dari tes ini adalah untuk menilai seberapa besar pengetahuan seseorang mengenai topik yang ditanyakan.⁵⁵

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*,..., hal. 217.

⁵⁴ *Ibid*,..., hal. 218.

⁵⁵ Karimuddin Abdullah, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*,..., hal. 67.

Adapun dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan 2 jenis tes, yaitu:⁵⁶

- 1) *Pretest* merupakan tes yang dilakukan oleh guru di awal pembelajaran atau sebelum pembelajaran dimulai, tujuannya untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa mengenai materi yang akan disajikan.
- 2) *Posttest* adalah kebalikan dari *pretest*, yakni kegiatan evaluasi yang dilakukan pada akhir setiap proses pembelajaran, tujuannya untuk mengukur taraf pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

4. Angket (kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden.⁵⁷

Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada sampel yang telah dipilih, yaitu siswa kelas V yang berjumlah 24 orang. Skala dapat diberikan secara langsung kepada responden maupun kepada individu lain yang memahami karakteristik responden untuk melakukan penilaian. Secara umum, skala ini digunakan untuk menilai hasil belajar dalam ranah afektif. Dalam pengumpulan data menggunakan angket ini peneliti memberikan pertanyaan untuk variabel X (*Media Game Baamboozle*) dengan skala likert

⁵⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, ..., hal. 201-202.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ..., hal.219.

1-4. Skala ini mudah diisi dan memungkinkan responden menyelesaikan kuesioner dengan cepat. Selain itu, skala ini meningkatkan keandalan data, menyederhanakan analisis tren, menyediakan data kuantitatif, serta membantu memahami perasaan atau pemikiran responden secara lebih bernuansa. Adapun skor dari masing-masing alternatif jawaban ini diberikan skor dengan menggunakan pengukuran ordinal, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skala Likert

Keterangan	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-Kadang (KK)	2
Tidak pernah (TP)	1

5. Dokumentasi

Dokumen adalah catatan mengenai peristiwa yang telah terjadi, yang bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya penting dari seseorang. Dalam penelitian, dokumen berfungsi sebagai pelengkap metode observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan melalui teknik ini mencakup semua dokumen yang relevan dengan variabel penelitian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.⁵⁸ Dokumentasi dalam penelitian ini adalah RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), profil, visi dan misi, struktur organisasi dari SDN 002 Pulau Komang Sentajo serta foto kegiatan belajar siswa.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* hal. 240.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul, teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.⁵⁹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif inferensial. Sebelum data di analisis, langkah awal yang harus dilakukan yaitu menguji instrumen pengumpulan data dengan dua uji sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk menguji ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk melihat sejauh mana responden mengerti akan pertanyaan yang diajukan peneliti. Jika hasil tidak valid ada kemungkinan responden tidak mengerti dengan pertanyaan yang kita ajukan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah menguji kekonsistenan jawaban responden. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi. Jadi, reliabilitas mengandung arti bahwa instrumen cukup baik dan dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut konsisten dalam memberikan hasil pengukuran yang sebenarnya.

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ..., hal. 226.

Setelah dua uji di atas dilakukan dan proses pengumpulan data dilaksanakan, maka dilanjutkan dengan analisis data penelitian dengan teknik analisis data kuantitatif. Uraian mengenai uji yang dilakukan dapat dilihat sebagai berikut:

3. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Deskriptif

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan seluruh data dari semua variabel, yaitu variabel media *Game Baamboozle* (X) dan variabel hasil belajar siswa (Y). Proses ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua, dengan menyajikan hasil dalam bentuk persentase, distribusi frekuensi, histogram, grafik, serta menghitung nilai rata-rata (mean), modus, median, dan standar deviasi. Setelah data penelitian terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis menggunakan formulasi persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah variabel independen dan dependen mengikuti distribusi normal. Sebuah model regresi yang baik harus dilengkapi dengan analisis grafik serta uji statistik yang mendukung.⁶⁰ Normalitas data diuji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 24. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menentukan apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilaksanakan pada tingkat signifikansi 5% (0,05) dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $P_{\text{value}} > 0,05$ maka dikatakan data berdistribusi normal.

Jika $P_{\text{value}} \leq 0,05$ maka dikatakan data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah homogenitas dua variansi, yaitu dengan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistik. Dengan kriteria sebagai berikut:

⁶⁰ Syafrida Hafni Syahir, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021), hal. 69.

Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$ maka distribusi data dikatakan homogen.

Jika nilai signifikan (sig) $\leq 0,05$ maka distribusi data dikatakan tidak homogen.

c. Uji Inferensial

1) Uji Paired Sample T-test

Uji Paired-Sample T Test, yang juga dikenal sebagai desain pre-post, merupakan metode analisis yang membandingkan dua kali pengukuran pada subjek yang sama untuk menilai dampak dari suatu perlakuan atau intervensi. Pengukuran pertama dilakukan sebelum perlakuan diberikan, sementara pengukuran kedua dilakukan setelahnya. Konsep dasarnya adalah bahwa jika perlakuan tersebut tidak memberikan pengaruh, maka tidak akan terdapat perbedaan rata-rata antara kedua pengukuran tersebut, atau dengan kata lain, selisih rata-ratanya adalah nol. Dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$ = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = rata-rata sampel 2

s_1 = simpang baku sampel 1

s_2 = simpang baku sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua data pada sampel

2) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang dilakukan dengan tujuan untuk memutuskan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Adapun rumusan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Tidak Ada Pengaruh Signifikan Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo

Ha : Ada Pengaruh Signifikan Penggunaan Media *Game Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo

Ho : $\beta = 0$

Ha : $\beta \neq 0$

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak, dengan demikian Ha diterima, begitu pula sebaliknya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (*correlation*) sebesar 0,582 sebagai nilai yang menggambarkan ukuran kekuatan atau arah hubungan linear antara pasangan data yang disajikan, yaitu *pretest* maupun *posttest*. Nilai koefisien korelasi (r) 0,582 termasuk kategori “Kuat” sehingga dapat disimpulkan bahwa ada korelasi atau linearitas yang kuat antara hasil *pretest* maupun *posttest*, bahwa memang ada peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya dilihat dari nilai sig (signifikansi) senilai 0,000 yang apabila dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka dapat dibuat dalam bentuk notasi $0,000 < 0,05$ dan nilai t^{hitung} 5,823 lebih besar $>$ dari pada nilai t^{tabel} 2,069. Artinya terdapat pengaruh yang kuat dan signifikan secara statistik antara variabel bebas (Penggunaan Media *Game Baamboozle*) terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 002 Pulau Komang Sentajo Kecamatan Sentajo Raya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam di SDN 002 Pulau Komang Sentajo disarankan untuk terus memanfaatkan media interaktif seperti Baamboozle dalam proses pembelajaran, khususnya untuk siswa kelas V. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Namun, guru juga perlu mengombinasikan media dengan pendekatan pedagogis yang sesuai agar hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media digital seperti Baamboozle. Selain itu, pelatihan atau workshop bagi guru terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran juga sangat diperlukan guna meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam faktor-faktor lain yang turut memengaruhi hasil belajar siswa, seperti motivasi belajar, keterlibatan orang tua, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan guru. Penelitian juga dapat dilakukan dalam cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik maupun jenjang pendidikan, agar diperoleh hasil yang lebih representatif.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Amalinda, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan.*, 4(7), 2024.
- Amanda, P., Hariyono, & Suharto. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual REACT Berbantu Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar. *DHARMA PENDIDIKAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 19(2), 133–144.
- Anwar Ramli, Rahmatullah, Inanna, T. D. (2018). *Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar*. 5-7.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Ayu, I. G., Heni, A., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME) Vol.*, 8(2), 1776–1785.
- Diliana, V., Putri, S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL ILMU SOSIAL & TEKNOLOGI (SNISTEK) 6 TAHUN 2024*, 9–14.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3(1), 64–69.
- Gunawan, Ce. (2020). *Mahir Menguasai SPSS*, (Yogyakarta: Deepublish), 198 hal.
- Iriani, N., (2022). *Metodologi Penelitian*, Rizmedia Pustaka Indonesia, 211 hal.
- Iskandar, S., Rosmana, S. P., Agnia, A., Farhatunnisa, G., Fireli, P., & Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12052.
- Jannah, K. A. | M., Hasda, U. A. | S., & Sar, Z. F. | T. | M. K. N. A. | M. E. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. In Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 115 hal.

- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research*, 1(2), 73.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA DAN SOLUSI. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13.
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69.
- Mohd, C. K. N. C. K., Mohamad, S. N. M., Sulaiman, H. A., Shahbodin, F., Rahim, N. R., & Aizudin, A. (2023). a Review of Gamification Tools To Boost Students' Motivation and Engagement. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(7), 2771–2782.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659–663.
- Nurul Maulana Agusti, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Saffitri, Kurnisar, T. M. M. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1233–1240.
- Sahir, syafrida hafni, (2021), *Metodologi Penelitian*, PENERBOT KBM INDONESIA. 82 hal.
- Setiawan, ani daniyati. ismi bulqis saputri. ricken wijaya. siti aqila septiani. usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue1).
- Sugiyono. 2022, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: ALFABETA. 274 hal.

Sugiyono. 2019, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: ALFABETA. 546 hal.

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 334 hal.

Sulistiasih. 2023, *Evaluasi Hasil Belajar*, Malang: CV. Literasi Lentera Abadi. 82 hal.

Winaningsih, E. T., (2022). *efektivitas Baamboozle Dan Pola Komunikasi Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (Jawa Barat: KMO Indonesia), 274 hal.

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24.

Zainudin, U. (2023). RANAH KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK SEBAGAI OBJEK EVALUASI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 1(3), 915–931.