

SKRIPSI
IMPLEMENTASI METODE *GAME BASED LEARNING* MELALUI
MEDIA *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI
KELAS X.3 SMA N 1 GUNUNG TOAR

“Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas
Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)”



OLEH
NAMA: ISRA RAMADHANTI

NPM: 220307043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
1448 H/2026 M

SURAT PERNYATAAN

Nama : Isra Ramadhanti
Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Jambi/ 24 September 2003
NPM : 220307043
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam
Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Implementasi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar” adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat didalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 11 Agustus

Hormat Saya



Isra Ramadhanti
NPM. 220307043

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi

di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengkoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi skripsi saudara :

Nama : Isra Ramadhanti
NPM : 220307043
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam
Judul : Implementasi Metode Game Based Learning Melalui Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang ujian munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Teluk Kuantan, 11 Agustus 2026

Pembimbing I


Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

Pembimbing II


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

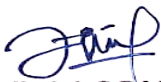
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul: “**Implementasi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar**” Yang ditulis oleh Isra Ramadhanti, NPM. 220307043; dapat di terima dan di setujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasah Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 11 Agustus 2026

Menyetujui,

Pembimbing I

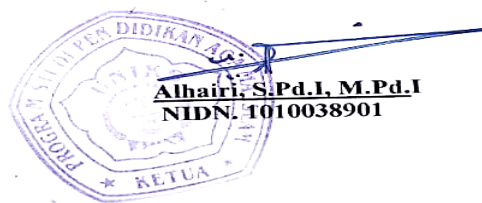

Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

Pembimbing II


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

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam


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

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul: **“Implementasi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar”** Yang ditulis oleh Isra Ramadhanti NPM.220307043; dapat di terima dan di setuju untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 17 September 2026

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator



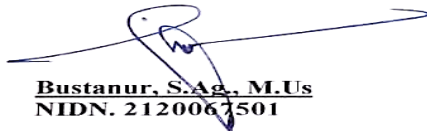
Zulhaini, S.Pd.I., MA
NIDN.1012098004

Sekretaris



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

Penguji I



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

Penguji II



A Mualif, S.Pd.I., MA
NIDN.1010078605

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

“Pertolongan sering kali hadir ketika manusia sudah berada di batas puncak kemampuannya dan benar-benar bersandar hanya kepada Allah, maka ingatlah Allah berfirman dalam QS.Al-Baqarah ayat 214.”

أَلَا إِنَّ نَصْرَ اللَّهِ قَرِيبٌ

“Ingatlah, sesungguhnya pertolongan Allah itu amat dekat”

(QS.Al-Baqarah ayat 214)¹

“Kesalahan dapat diperbaiki. Jika menyerah, itu baru kegagalan.”

-Na Hwa-jin

¹ Dalil dari Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 214

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini untuk almamater tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi

ABSTRAK

Isra Ramadhanti. 2026. Implementasi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui implementasi metode *Game Based Learning* menggunakan media *Baamboozle*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dari 36,09% pada prasiklus menjadi 53,83% pada siklus I dan 84,64% pada siklus II. Peningkatan terlihat pada perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, implementasi metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.

Kata Kunci: Metode *Game Based Learning*, *Baamboozle*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Isra Ramadhanti. 2026. Implementation of the Game Based Learning Method Using Baamboozle to Enhance Student Learning Interest in Islamic Religious Education (PAI) for Class X.3 at SMAN 1 Gunung Toar

This study was motivated by the low level of student learning interest in the Islamic Religious Education (PAI) subject among class X.3 students at SMAN 1 Gunung Toar. The study aimed to determine the improvement in student learning interest through the implementation of the Game-Based Learning method using the Baamboozle platform. This research was conducted as Classroom Action Research (CAR) spanning two cycles, comprising the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 31 students. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, while data analysis employed a descriptive qualitative approach. The results indicated that student learning interest increased from 36.09% in the pre-cycle stage to 53.83% in Cycle I and 84.64% in Cycle II. Improvements were observed in students' feelings of enjoyment, interest, attention, and active engagement in the learning process. Thus, the implementation of the Game-Based Learning method using Baamboozle can enhance student learning interest in the PAI subject for class X.3 at SMA N 1 Gunung Toar.

Keywords: *Game Based Learning, Baamboozle, Interest in Learning, Islamic Religious Education.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil ‘alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan hidayah kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Implementasi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.”** Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus ditempuh untuk mendapatkan gelar sarjana satu (S1) fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi. Semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.

Proposal ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, pengarahan, bantuan dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis. Oleh karena itu, melalui kata pengantar penulis menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr.Ikrama Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak H.Fitrianto, S.Ag., M.Sh selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi
3. Bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, sekaligus menjadi pembimbing II.

4. Ibu Zulhaini, S.Pd.I., MA selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singing sekaligus menjadi Pembimbing I.
5. Seluruh Bapak dan ibu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada jurusan pendidikan agama islam fakultas ilmu pendidikan dan sains islam universitas islam kuantan singingi.
6. Sivitas Akademika Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi.
7. Untuk cinta pertama yang sangat teristimewa kepada Ayahanda Ramadhan yang selalu mendoakan, mendidik, membimbing, memberikan dukungan, dan kasih sayang yang tidak pernah putus, terimakasih atas segala pengorbanan dan kesabaran yang telah diberikan kepada penulis. Untuk ibu tercinta, terimakasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada guru pertama saya atau Madrasatul ula yakni ibunda Nurhidayati yang selalu menjadi rumah ternyaman saya, terimakasih atas setiap doa, pelukan, cinta, dan pengorbanan yang tak pernah terbalas.
8. Karib, kerabat, teman-teman dan sahabat terutama kepada Wela Janurika, Islahiah Mai Hidayat, Andini Rauda, dan Maya Indah Sari terimakasih telah memberikan semangat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan seluruh teman-teman mahasiswa juga yang telah memberikan

dukungan dan membantu penulis, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis selalu memohon agar segala bantuan baik itu berupa materi maupun kontribusi pemikiran yang diberikan mendapat pahala dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari apa yang penulis lakukan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya tulis yang akan datang.

Teluk Kuantan, 11 Agustus 2026

Isra Ramadhanti
NPM.220307043

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PROGRAM STUDI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teoritis	8
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	25
D. Defenisi Operasional	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Waktu Dan Lokasi Penelitian	31
C. Subjek Dan Objek	32

D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	33
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	36
B. Penyajian Data	41
C. Analisis Data	64
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	21
Tabel 2.2 Defenisi Operasional.....	26
Tabel 3.1 Kriteria Minat Belajar Siswa.....	35
Tabel 4.1 Prasarana Sekolah	37
Tabel 4.2 Data Pendidik dan Kependidikan	38
Tabel 4.3 Jumlah Siswa SMA Negeri 1 Gunung Toar	41
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kegiatan Guru Pra Siklus	43
Tabel 4.5 Indikator Minat Belajar Siswa.....	45
Tabel 4.6 Data Minat Belajar Siswa Pra Siklus	46
Tabel 4.7 Hasil Obsevasi Kegiatan Guru Siklus I.....	50
Tabel 4.8 Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I	53
Tabel 4.9 Data Minat Belajar Siswa Siklus I	54
Tabel 4.10 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II	58
Tabel 4.11 Indikator Minat Belajar Siswa Siklus II	61
Tabel 4.12 Data Minat Belajar Siswa Siklus II	62
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Observasi penerapan metode pembelajaran <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i>	65
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Gunung Toar Tahap Pra Siklus-Siklus II.....	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Baamboozle</i>	16
Gambar 2.2 Tampilan <i>Games</i> yang sudah dibuat.....	17
Gambar 2.3 Tampilan <i>Games</i> Sedang Berlangsung.....	17
Gambar 2.4 Kerangka Koseptual	26
Gambar 3.1 Alur Siklus PTK Model Kemmis dan Tanggart	29
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Minat Belajar Siswa	70

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Observasi Pra Penelitian
- Lampiran 2. Surat Izin Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMA Negeri 1 Gunung Toar
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 5. Lembar Observasi Guru Pra Siklus
- Lampiran 6. Lembar Indikator Minat Belajar Siswa Pra Siklus
- Lampiran 7. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Pra Siklus
- Lampiran 8. Lembar Kegiatan Guru Siklus I
- Lampiran 9. Lembar Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I
- Lampiran 10. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I
- Lampiran 11. Lembar Kegiatan Guru Siklus II
- Lampiran 12. Lembar Indikator Minat Belajar Siswa Siklus II
- Lampiran 13. Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II
- Lampiran 14. Lembar Pedoman Wawancara Dengan Guru
- Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses atau usaha secara sadar untuk mengembangkan pengetahuan manusia, pendidikan memiliki peranan yang amat penting bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan manusia dapat menjadi pribadi lebih cermat, berwawasan luas dan dengan pendidikan manusia dapat mengubah pola pikir menjadi lebih optimis. Pendidikan lebih daripada pengajaran, karena pengajaran hanya suatu proses pemindahan ilmu, sedangkan pendidikan merupakan perubahan nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.²

Pendidikan sejatinya adalah upaya untuk mencapai keinginan, kebutuhan dan potensi manusia demi terwujudnya kualitas hidup pribadi dan hidup bermasyarakat yang ideal. Pendidikan bukan hanya sekedar instrumen masa depan belaka, tetapi pendidikan perlu ditempatkan sebagai bagian integral dari fase hidup anak muda saat ini yang sedang berproses menuju kematangan.³

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang telah diberikan kepada peserta didik sejak dini, dengan maksud untuk membiasakan anak mengenal dasar-dasar Agama Islam, Pengenalan

² Muammar Khadafi, "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Merdeka Belajar," *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, Vol.7, No. 1 (April, 2023), hal. 73.

³ Abd Rahman, dkk. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol.2, No. 1 (Juni, 2022), hal. 4.

Pendidikan Agama Islam terhadap anak telah berkembang di setiap zamannya, dari yang dulunya hanya ditemukan di surau atau pesantren kini PAI merupakan mata pelajaran yang wajib ada di setiap sekolah, yang dulunya hanya menggunakan media buku atau metode ceramah, tetapi dengan berkembangnya zaman media dan metode pembelajaran pun sudah beraneka macam dan canggih, contohnya menggunakan media pembelajaran elektronik. Dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat meningkatkan minat belajar siswa.⁴

Minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan hasil belajar siswa. Keberhasilan seorang guru mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh hasil belajar siswa yang semakin meningkat, guru sebagai seorang pendidik harus bertindak sebagai mediator dan fasilitator sekaligus menjadi motivator bagi siswa untuk dapat menumbuhkan semangat dan motivasi agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan serius dan bersungguh-sungguh hingga jam pelajaran berakhir. Terutama pada saat pembelajaran PAI guru harus memiliki strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa.⁵

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI selalu dihadapkan pada tantangan seperti metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton, metode pengajaran yang kurang menarik, dan rendahnya motivasi siswa untuk terlibat aktif karena siswa bosan dengan metode belajar yang

⁴ Unik Hanifah Salsabila, dkk. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan Islam," *Journal on Education*, Vol.5, No. 2 (Februari, 2023), hal. 3272.

⁵ Diah Rahmasari, "Strategi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol.3, No. 3 (Juli, 2023), hal. 1076.

disampaikan guru kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat mengakibatkan penurunan minat belajar dan pemahaman materi, terutama di era digital saat ini di mana siswa lebih akrab dengan teknologi dan siswa tidak pernah lepas dari *gadget*. Berdasarkan pernyataan di atas, dilakukan penerapan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan metode *Game Based Learning* dan media *Baamboozle*. *Game Based Learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran dengan elemen permainan (*games*) untuk membuat proses belajar lebih interaktif dan efektif, sehingga peserta didik dapat saling bekerja sama pada saat kegiatan pembelajaran dengan membentuk beberapa kelompok yang ditentukan oleh guru.⁶

Sedangkan media *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis *game* melalui web yang dapat diakses melalui internet untuk menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar mereka agar siswa terlibat saat proses pembelajaran berlangsung.⁷ *Baamboozle* juga menyediakan berbagai fitur-fitur menarik yang dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan

⁶ Resdilla Pratiwi, dkk. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning," *Jurnal Pengabdian Sosial*, Vol.1, No. 7 (Oktober, 2024), hal. 594.

⁷ M Deandra Khoiro, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan," *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol.6, No. 1 (Juni, 2023), hal. 510.

pemahaman materi. Sehingga dalam pemanfaatan media *Baamboozle* dimanfaatkan oleh guru guna menjadi kebutuhan belajar bagi siswa.⁸

Dengan menerapkan *Game Based Learning* melalui *Baamboozle*, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI saat pembelajaran sedang berlangsung, mengurangi kejenuhan, dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri serta kolaboratif, sekaligus menyesuaikan dengan kurikulum nasional yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis teknologi.

Permasalahan yang penulis temukan berdasarkan observasi dan didukung oleh wawancara diantaranya adalah:⁹

1. Terdapat beberapa siswa yang tidak senang pada saat mengikuti mata pelajaran PAI di kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.
2. Siswa tidak fokus saat guru menjelaskan materi PAI di dalam kelas.
3. Kurangnya semangat siswa pada saat proses pembelajaran PAI.
4. Kurangnya kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam interaksi kelas.

Dari permasalahan tersebut maka peneliti mempunyai ketertarikan dengan melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.”

⁸ Nabhana Aida Tsurayya and Fitria Sukmawati, “Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Baamboozle* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, Vol.6, No. 2 (Agustus, 2023), hal. 83.

⁹ Wawancara bersama guru PAI-BP yaitu Ustad Abdul Aziz, S.Pd.I pada tanggal 16 Juli 2026

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa siswa yang tidak senang saat mata pelajaran PAI.
2. Siswa tidak fokus saat guru menjelaskan tentang materi PAI.
3. Siswa kurang bersemangat pada saat pembelajaran PAI.
4. Kurangnya kemampuan siswa menjawab pertanyaan dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kelas.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan fokus, terarah, dan mendalam, maka penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu: Implementasi metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* hanya dilakukan untuk meningkatkan minat belajar.

D. Rumusan Masalah

Apakah penerapan metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah implementasi metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan:

1. Kegunaan Teoritis

- a) Penguatan teori pembelajaran aktif dan keterlibatan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan, mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat belajar siswa.
- b) Teknologi dapat menjembatani kesenjangan antara teori agama dan aplikasi praktis.
- c) Meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI yang sering melibatkan aspek etika dan moral.

2. Kegunaan Praktis

- a) Untuk siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

- b) Untuk guru

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang dan memperbaiki metode pembelajaran.

c) Untuk sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan untuk peningkatan mutu hasil belajar khususnya pada mata pelajaran PAI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Konsep Metode *Game Based Learning*

a. Pengertian Metode *Game Based Learning*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) metode adalah cara suatu prosedur sistematis yang diterapkan untuk menjalankan atau menyederhanakan suatu aktivitas, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat terwujud dengan efektif. Metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai tata cara yang sistematis dan teratur untuk membantu guru menyampaikan ilmu kepada peserta didik dengan berlandaskan pada kurikulum dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan.¹⁰

Metode pembelajaran merupakan rangkaian strategi, teknik, dan pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat memahami serta menguasai materi. Cakupan metode pembelajaran mencakup berbagai komponen, antara lain perancangan kurikulum, penentuan dan pemanfaatan media ajar, penyusunan bahan ajar, penilaian hasil belajar, serta manajemen kelas.¹¹

¹⁰ Nanang Gustri Ramdani, dkk, "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran," *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, Vol.2, No. 1 (Januari, 2023), hal. 27.

¹¹ Safrur Riza, "Ruang Lingkup Metode Pembelajaran," *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, Vol. 01, No. 02 (Desember, 2023), hal 123.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah sebaiknya dirancang semenarik mungkin agar mampu menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan menerapkan metode *Game Based Learning*. *Game Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses belajar mengajar. Melalui penerapan permainan dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat, keterlibatan kognitif, serta motivasi belajar siswa.¹²

Marc Prensky dikenal sebagai tokoh utama yang memperkenalkan dan memelopori konsep *Game Based Learning* dalam pendidikan modern melalui karyanya *Digital Game Based Learning* (2001). Menurutnya, generasi masa kini atau yang ia sebut sebagai digital natives lebih mudah menerima pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi, seperti permainan edukatif. Prensky menegaskan bahwa permainan yang bersifat edukatif mampu menciptakan keterlibatan aktif siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.¹³

¹² Kartika Yuni Purwanti, dkk “The Effectiveness Of Game Based Learning Method With Perfect Number Of Media On Creative Thinking Ability” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 8, No 1 (Juli, 2022), hal. 39.

¹³ Şule Kavak, “Digital Game-Based Learning Model as an Educational Approach,” *Prizren Social Science Journal* 6, no. 2 (August 2022): 63.

Menurut Teronte, pendekatan ini bukan sekadar hiburan, melainkan alat pendukung yang signifikan untuk memastikan materi tersampaikan dengan lebih mendalam dan berkelanjutan.¹⁴

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis permainan untuk meningkatkan partisipasi antar siswa dalam memperkuat pemahaman materi dan meningkatkan prestasi siswa. *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).¹⁵

Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform *Game Based Learning* semakin canggih, sehingga instruktur untuk memanfaatkan *Game Based Learning* dapat di aplikasikan lebih mudah. *Game Based Learning* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama agar terciptanya kerja sama antar siswa dan dapat membuat kelas menjadi efektif dan pembelajaran menjadi lebih seru. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat berdiskusi

¹⁴ Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3 (September, 2022), hal. 200.

¹⁵ Alya Nazwa Minisa, dkk "Analisis Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosia*, Vol.3, No. 2 (April, 2025), hal. 297.

dengan siswa lain dari materi yang disampaikan guru melalui metode *Game Based Learning* ini.¹⁶

Dalam perspektif seorang siswa *Game Based Learning* memiliki cara penerapan yang berbeda-beda diantaranya yaitu: belajar sambil bersenang-senang, adanya tantangan pada saat menerapkan metode *Game Based Learning*, adanya kuis dalam metode GBL sehingga adanya penilaian skor tinggi dan rendah, mampu bereksperimen dan mengamati apa yang sedang terjadi, siswa mampu menunjukkan perasaan dan merefleksikan situasi konflik tertentu.¹⁷ Sedangkan dalam perspektif seorang guru penggunaan game based learning sangat membantu guru untuk memperkenalkan teknologi yang inovatif dan kreatif kepada siswa, cara ini mampu untuk memperkenalkan suatu topik pembelajaran kepada siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan kesempatan belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, atau sebagai cara baru untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa.¹⁸

¹⁶ Sekar Ayu Wulandari, dkk., “Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI,” *jurnal pendidikan dan inovasi*, Vol. 2, No. 1 (April, 2024), hal. 35.

¹⁷ Sri Wahyuning, “Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning,” *jurnal sains edukatika indonesia*, Vol.4, No. 2 (Oktober, 2022), hal. 2-3.

¹⁸ Tria Budi Septiani, “Relevansi Metode *Game Based Learning*,” *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol.7 No. 01 (2025), hal. 176.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Game Based Learning

- 1) Kelebihan metode *Game Based Learning*, memiliki kelebihan yang berpusat pada siswa yaitu: ¹⁹
 - a) Interaktif: siswa dapat memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dan siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
 - b) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
 - c) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif.
- 2) Kekurangan metode *Game Based Learning* yaitu:
 - a) Siswa menjadi ketergantungan pada metode pembelajaran dengan adanya metode *Game Based Learning*.
 - b) Metode *Game Based Learning* ini memerlukan persiapan yang matang, dan memilih materi yang tepat.
 - c) Metode *Game Based Learning* ini dapat membuat siswa kehilangan fokus/konsentrasi karena keseruan.
 - d) Adanya resiko yang disebabkan jika terlalu fokus menggunakan metode *Game Based Learning* maka tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

¹⁹ Aas Nurhasanah and Reren Hamidah, "Manfaat *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri," *jurnal kreativitas mahasiswa*, Vol.2, No. 2 (Oktober, 2024), hal. 25.

c. Indikator Metode *Game Based Learning*

Ada 5 (lima) indikator metode *Game Based Learning* :²⁰

1. Guru menjelaskan tujuan, aturan, dan cara permainan.
2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan mengatur jalannya permainan.
3. Guru memberikan pertanyaan atau tantangan sesuai materi pembelajaran.
4. Guru membimbing dan memantau siswa selama permainan berlangsung.
5. Guru memberikan umpan balik, penghargaan, dan menyimpulkan hasil permainan.

2. Media *Baamboozle*

a. Pengertian Media *Baamboozle*

Baamboozle adalah salah satu platform berbasis web yang membantu guru membuat kuis interaktif dalam bentuk permainan dengan cara siswa harus memilih nomor dari papan virtual untuk menentukan jawaban, mendapatkan skor/poin dan siswa bisa memilih mau bermain secara individu ataupun dalam bentuk berkelompok sesuai dengan kesepakatan bersama.²¹

²⁰ Plass, J. L., Mayer, R.E., & Homer, B. D. (2020) Handbook of Game Based Learning . MIt Pres

²¹ Yonathan S Pasinggi, Naufal Qadri Syarif, and Rita Tuken, "Pelatihan Pengembangan Media *Baamboozle* Bagi Guru Di Kabupaten Barru," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.1, No. 5 (Oktober, 2025), hal. 1709.

Media *Baamboozle* merupakan media berbasis web yang dapat diakses tanpa membuat akun dan menawarkan kesempatan untuk bermain permainan yang cermat dalam kelompok yang telah ditentukan. Media berbasis web ini sangat inovatif digunakan saat belajar. Selain itu, *Baamboozle* menawarkan fitur yang memudahkan guru dan siswa untuk mengakses pembelajaran, sehingga belajar dengan media *Baamboozle* dapat digunakan oleh guru untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, belajar lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI.²²

Cara penggunaan media *Baamboozle* yaitu dapat digunakan secara langsung melalui web *Baamboozle.com* yang sudah disiapkan oleh guru melalui laptop yang disambungkan ke LCD proyektor sehingga dapat terlihat jelas oleh seluruh siswa dan siswa dapat berkontribusi secara menyeluruh saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *Baamboozle* merupakan media berbasis web yang menyediakan berbagai fitur kuis interaktif yang mudah diakses oleh guru untuk merancang pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

²² Damawiyah, dkk, "A s - S A B I Q U N," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7, No. 2 (Maret, 2025), hal. 255.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Baamboozle*

1) Kelebihan media *Baamboozle*

Adapun kelebihan *Baamboozle* antara lain: tampilan yang menarik dan informatif, kemudahan dalam pembuatan akun, serta pendidik dapat membuat *game* sendiri secara gratis dan *Baamboozle* juga menyediakan berbagai fitur-fitur *games* gratis yang menarik. selain itu, *Baamboozle* dapat digunakan sebagai *ice breaking* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, seru dan aktif. tidak memerlukan banyak persiapan, serta dapat diakses oleh semua kalangan. Media ini juga mendorong kerja sama dalam tim sehingga siswa bisa bekerja sama dengan baik dan menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan interaktif.²³

2) Kekurangan media *Baamboozle*

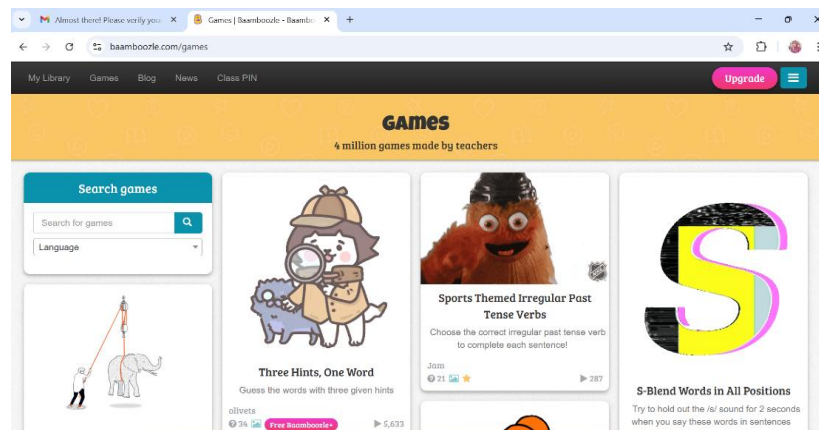
Media *Baamboozle* juga memiliki keterbatasan teknis pada saat penggunaannya yakni, terbatasnya waktu pada saat jam pelajaran, dalam membuat soal jumlah katanya juga dibatasi, dari sisi mekanisme permainan, kuis tidak dapat diakses secara individual oleh siswa. melalui akun siswa masing-masing siswa, serta dan tidak memungkinkan untuk mengalihkan kuis antar kelompok

²³ Nur Khoiroh dan Suci Perwita Sari, "The Influence of *Baamboozle* Learning Media on Students ' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol.10, No. 1 (Maret, 2025), hal. 46.

lain; jawaban hanya dapat karena jawabannya harus diberikan bergantian sesuai urutan kelompok. Kekurangan yang lain ialah secara berurutan. Selain itu *Baamboozle* juga belum memiliki fitur analisis hasil belajar secara otomatis sehingga guru masih menganalisis hasil belajar secara manual.²⁴

c. Tampilan *Baamboozle*

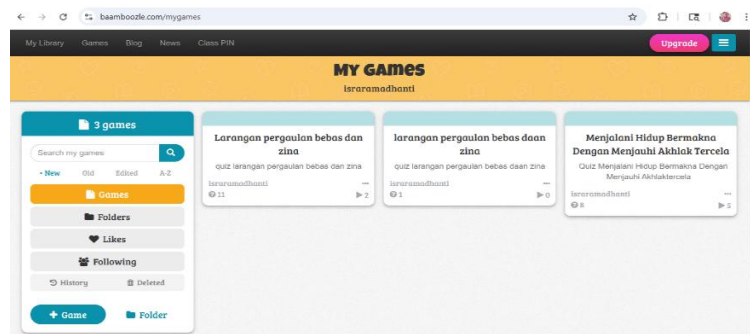
1) Tampilan awal media *Baamboozle*



Gambar 2. 1 Tampilan Awal Baamboozle

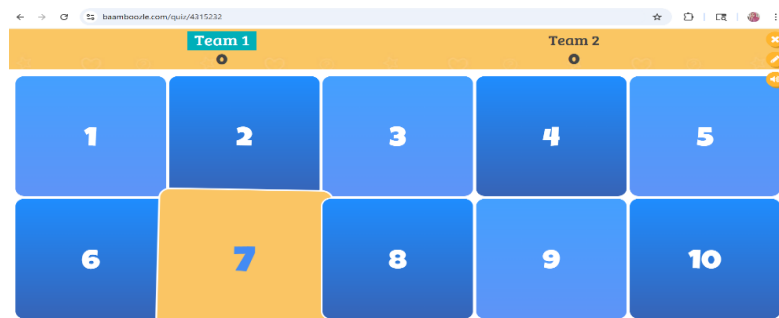
²⁴ Rahma Sita dan Aulia Fahrida, "Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Materi Zakat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya," *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.1, No. 3 (Oktober, 2025), hal. 518.

2) Tampilan *games* yang sudah dibuat



Gambar 2.2 Tampilan Games yang Sudah dibuat

3) Tampilan *games* yang sedang berlangsung



Gambar 2. 2 Tampilan Games Sedang Berlangsung

d. Indikator Media *Baamboozle*

Ada 5 (lima) indikator media *Baamboozle* yaitu:²⁵

1. Guru menyiapkan dan mengakses media *Baamboozle* sesuai materi pembelajaran.
2. Guru menjelaskan cara penggunaan media *Baamboozle* kepada siswa.
3. Guru menampilkan dan menggunakan *Baamboozle* selama kegiatan pembelajaran.

²⁵ Sakinah, dkk, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Baamboozle*," *jurnal ilmiah pendidikan dasar*, Vol.10 No.4 (Desember, 2025), hal.263-264.

4. Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan melalui *Baamboozle*.
5. Guru memberikan umpan balik dan membahas hasil permainan menggunakan *Baamboozle*.

3. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan ketertarikan siswa atau adanya dorongan perasaan ingin tahu siswa terhadap suatu materi pelajaran pada saat proses belajar mengajar, sehingga dengan adanya ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru siswa akan semakin rajin belajar dan menekuni materi yang disampaikan guru, hasil belajar siswa ditentukan oleh seberapa besar minat belajar siswa.²⁶ Seorang siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan sikap semangat dan fokus pada saat guru menyampaikan materi pelajaran, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar rendah akan menunjukkan sikap tidak serius pada saat guru menyampaikan materi pelajaran seperti, bermalas-malasan, tidur pada jam pelajaran dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru.²⁷ Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa ialah kurangnya motivasi intrinsik siswa pada saat pembelajaran, metode

²⁶ Frans Daniel, "Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Taman Dewasa (SMP) Taman Siswa Pematangsingaran T.A 2024/2025," *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, Vol.1, No. 6 (November, 2024), hal. 21.

²⁷ Rina Dwi Muliani dan Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol.2, No. 2 (Agustus, 2022), hal. 134.

yang digunakan guru juga menentukan tinggi rendahnya minat siswa dan siswa yang minat belajarnya rendah maka hasil belajarnya juga akan rendah sehingga guru sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Salah satu tantangan utama dalam proses pendidikan adalah mempertahankan minat belajar siswa, minat belajar siswa dapat dipicu oleh faktor-faktor situasional, seperti konteks pembelajaran dan kegiatan yang dilibatkan. Siswa cenderung lebih bersemangat belajar ketika materi dan kegiatan berkaitan dengan minat pribadi mereka kebanyakan siswa tertarik dengan materi pelajaran yang interaktif dan disajikan secara visual melalui pemilihan media pembelajaran yang menggunakan teknologi sehingga siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung.²⁹ Adapun beberapa upaya yang bisa dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa yaitu guru mampu menciptakan interaksi yang baik dengan siswa, menggunakan metode pengajaran yang menarik, siswa berpartisipasi pada saat jam pelajaran dan menciptakan suasana kelas yang kondusif.³⁰

²⁸ Debby Yuliana Sinaga, dkk, "Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 4, No. 3 (Desember, 2024), hal. 1551.

²⁹ Nur Luthfi Aoliyah, Dampaknya Terhadap and Minat Belajar, "KALA MANCA : *jurnal pendidikan*," Vol.11, No. 1 (Januari, 2023), hal. 32.

³⁰ Laili, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.18, no. 2 (September, 2024), hal. 261 .

b. Indikator Minat Belajar

Terdapat 4 (empat) indikator minat belajar siswa yaitu:³¹

- 1) Siswa merasa senang dan nyaman mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Siswa memusatkan perhatian kepada guru, materi dan kegiatan pembelajaran.
- 3) Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya indikator minat belajar siswa dapat memudahkan guru dalam meninjau perkembangan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Ada dua faktor utama yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa sendiri seperti kepedulian siswa terhadap pembelajaran PAI, perilaku yang ditunjukkan pada materi yang disampaikan guru, kemampuan siswa dalam mencerna materi pembelajaran dan keterampilan siswa dalam mengatur waktu. Sedangkan faktor eksternal, faktor yang mempengaruhi dari luar beberapa diantaranya faktor dukungan

³¹ Roro Kurnia Nofita Rahmawati, Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi (Malang: Literasi Nusantara, (2024), hal. 27.

belajar dari orang tua, lingkungan sekolah yang aman, nyaman, fasilitas sekolah yang memadai, guru yang bersikap suportif dan interaksi sosial yang positif.³²

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan atau ketertarikan secara psikologi yang dialami oleh siswa yang dapat dilihat dari tingkah laku dan respon yang ditunjukkan siswa terhadap materi yang disampaikan guru serta kontribusi dan *feedback* yang diberikan siswa kepada guru. Minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: faktor internal dan eksternal.

B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian proposal tentu peneliti memiliki sumber referensi valid berdasarkan penelitian Relevan terdahulu guna memberikan sumber kajian tambahan sebagai bentuk informasi tambahan bagi peneliti dalam sumber rujukan kajian pustaka. Dengan beberapa faktor persamaan dan perbedaan dalam penelitian.

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Nama, Judul dan Tahun
1.	Nurul Rezki Sunardi dkk, “Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> Melalui Media <i>Baamboozle</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris” (2025).
	Hasil Penelitian

³² Rina Dwi Muliani and Arusman, “Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol.2, No. 2 (Agustus, 2022), hal. 138.

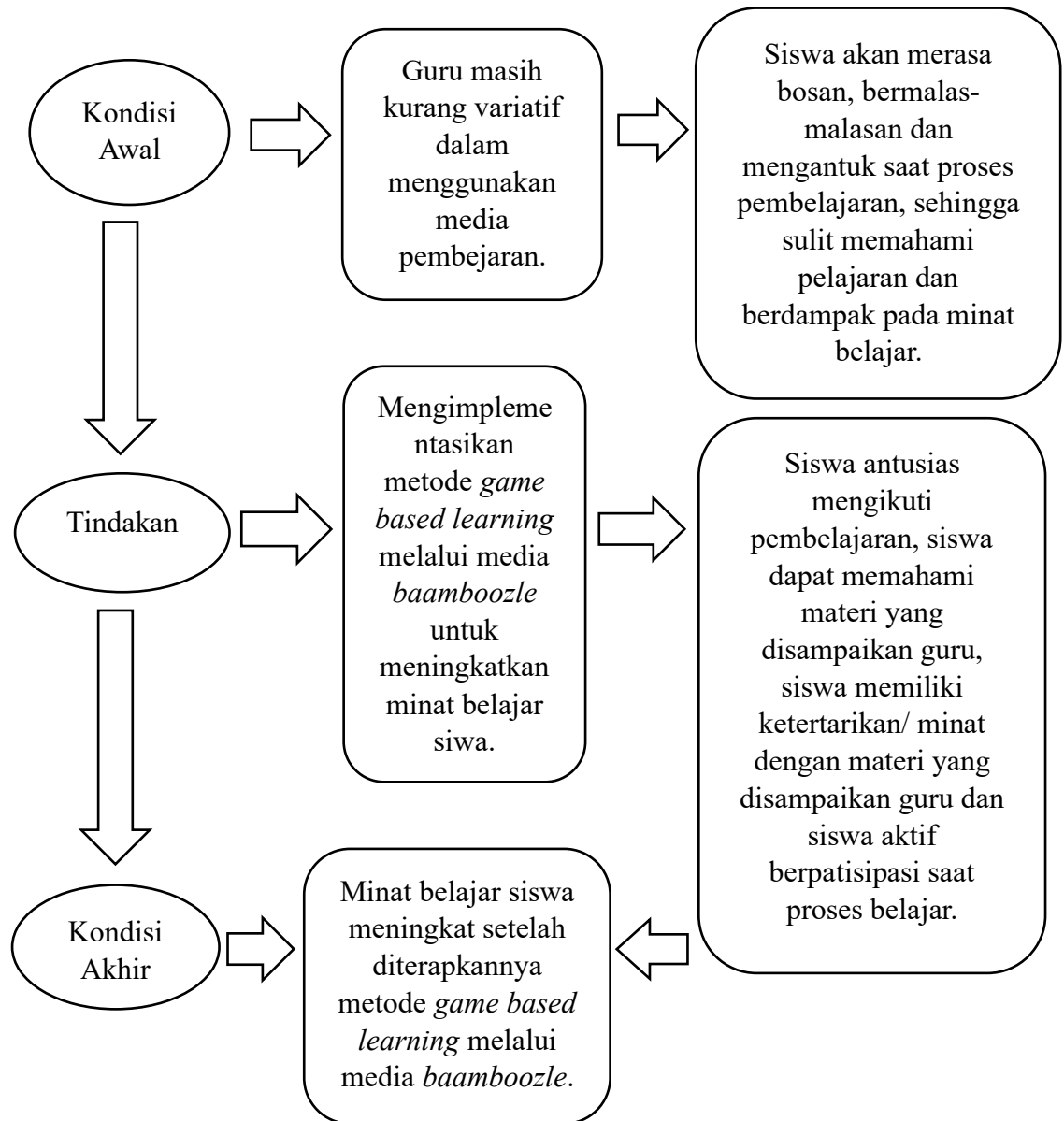
	Meningkatnya pemahaman kosa Bahasa Inggris setelah menerapkan Penerapan metode <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i> .
	Persamaan
	Sama-sama menerapkan metode <i>Game Based Learning</i> dan menggunakan media <i>Bamboozle</i>
	Perbedaan
	Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yaitu meningkatkan kemampuan kosa kata Bahasa Inggris sedangkan peneliti tujuan penelitiannya yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2.	Nama, Judul dan Tahun
	Adilla Azzahra dkk, “Pengaruh Mode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) Menggunakan Media <i>Baamboozle</i> Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Mummadiyah Penyasawan” (2025).
	Hasil penelitian
	Minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran menggunakan media <i>Baamboozle</i> .
	Persamaan
	1. Sama-sama menggunakan <i>Game Based Learning</i> 2. Sama-sama menggunakan media <i>Baamboozle</i> 3. Sama-sama untuk meningkat minat belajar siswa
	Perbedaan
	1. Penelitian terdahulu menggunakan eksperimen/kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas 2. Fokus penelitian, penelitian terdahulu menilai seberapa besar pengaruh model <i>Game Based Learning</i> terhadap minat belajar sedangkan peneliti mendeskripsikan penerapan <i>Game Based Learning</i> melalui <i>Baamboozle</i> dan peningkatan minat belajar selama tindakan. 3. Subjek dan jenjang Penelitian terdahulu: siswa MTS Subjek dan jenjang Peneliti: siswa SMA.

3.	Nama, Judul dan Tahun
	Octavia Chandra Nursyafa'ah, "Penerapan Model Gmae Based Learning Berbasis <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi" (2024).
	Hasil penelitian
	Siklus I terdapat 24 orang siswa yang tidak tuntas, siklus II terdapat 16 siswa tidak tuntas dan pada siklus III terdapat 37 orang siswa seluruhnya mengalami peningkatan.
	Persamaan
	1. Sama-sama menggunakan model <i>Game Based Learning</i>. 2. Sama-sama bertujuan meningkatkan minat belajar siswa. 3. Sama-sama dilakukan pada siswa SMA. 4. Sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 5. Sama-sama memanfaatkan media kuis interaktif.
	Perbedaan
	1. Peneliti terdahulu pada mata pelajaran Sejarah sedangkan peneliti pada mata pelajaran PAI. 2. Peneliti terdahulu menggunakan media wordwall sedangkan peneliti menggunakan media baamboozle.
4	Nama, Judul dan Tahun
	Fazil Nor, "Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Platfrom <i>Genially</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas V SDN 347 Lamasi Pantai" (2025).
	Hasil Pnelitian
	Penerapan pada siklus II berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aktivitas pendidik meningkat dari 73,21% (baik) menjadi 98,21% (sangat baik) dan aktivitas peserta didik dari 71,42% (baik) menjadi 96,42% (sangat baik).

	Persamaan
	1. Sama-sama menggunakan model <i>Game Based Learning</i>. 2. Sama-sama bertujuan meningkatkan minat belajar siswa. 3. Sama-sama menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 4. Sama-sama memanfaatkan media kuis interaktif. 5. dan sama-sama di lakukan pada mata pelajaran PAI.
	Perbedaan
	1. Peneliti terdahulu menggunakan media <i>Genially</i> sedangkan peneliti menggunakan media <i>Baamboozle</i>. 2. Peneliti terdahulu menerapkannya di jenjang sekolah dasar (SD) sedangkan peneliti di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).
5	Nama, Judul dan Tahun
	Melati, “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Baamboozle terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 4 Majene” (2025)
	Persamaan
	Sama-sama menggunakan media <i>Baamboozle</i>
	Perbedaan
	1. Penelitian terdahulu: Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). 2. Sedangkan peneliti: Menggunakan metode <i>Game-Based Learning</i> secara umum

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu rancangan yang digunakan oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang telah dibuat. Kerangka konseptual merupakan dasar penelitian yang disusun dari fakta dan observasi.



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah suatu pernyataan yang menjelaskan secara spesifik dan terukur tentang konsep atau variabel yang digunakan dalam penelitian. Defenisi operasinal bertujuan untuk memberikan batasan dan klarifikasi tentang apa yang dimaksud dengan konsep atau variabel tersebut, sehingga dapat diukur dan dianalisis secara objektif.

Tabel 2. 2 Definisi Operasional

Variable	Indikator
Implementasi metode <i>Game Based Learning</i>	1. Guru menjelaskan tujuan, aturan, dan cara permainan. 2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan mengatur jalannya permainan. 3. Guru memberikan pertanyaan atau tantangan sesuai materi pembelajaran. 4. Guru membimbing dan memantau siswa selama permainan berlangsung. 5. Guru memberikan umpan balik, penghargaan, dan menyimpulkan hasil permainan.
Media <i>Baamboozle</i>	1. Guru menyiapkan dan mengakses media <i>Baamboozle</i> sesuai materi pembelajaran. 2. Guru menjelaskan cara penggunaan media <i>Baamboozle</i> kepada siswa. 3. Guru menampilkan dan menggunakan

	<i>Baamboozle</i> selama kegiatan pembelajaran. 4. Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan melalui <i>Baamboozle</i>. 5. Guru memberikan umpan balik dan membahas hasil permainan menggunakan <i>Baamboozle</i>
Minat belajar	1. Siswa tertarik saat mengikuti pembelajaran PAI. 2. Siswa senang atau suka materi pembelajaran PAI, sehingga siswa akan cenderung menekuni materi yang yang mereka sukai secara sukarela dan berkesinambungan. 3. Siswa harus mempunyai kepedulian terhadap materi PAI yang akan dipelajari untuk terhindar dari rasa bosan. 4. Siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

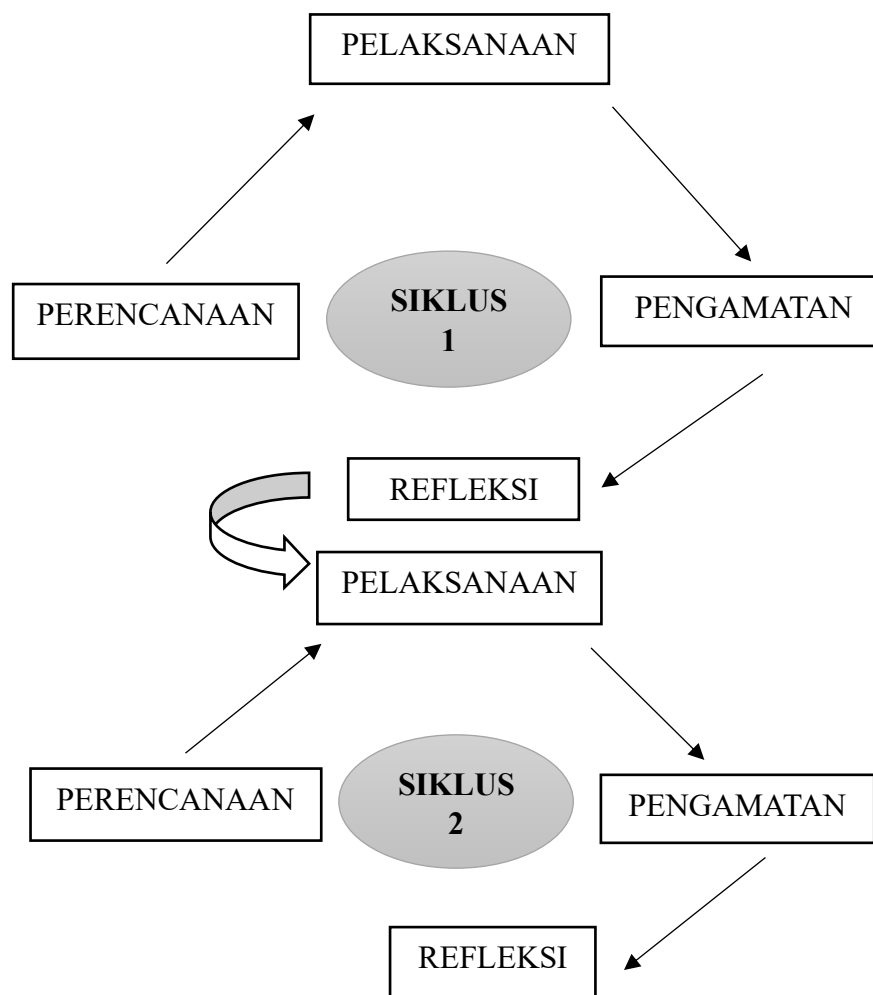
Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau yang dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan di kelas dalam bentuk refleksi diri melalui tindakan (*action*) secara tersusun, terstruktur, dan berulang dalam siklus tindakan yang dilakukan oleh guru. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki kualitas mengajar guru yang berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Dengan cara mengamati dan menganalisis praktik harian di kelas secara teratur, pendidik dapat mengambil keputusan yang tepat untuk menyelesaikan berbagai masalah pendidikan. Lebih jauh lagi, penelitian ini berfungsi sebagai wadah kerja sama antar-pendidik dalam lingkungan sekolah yang saling mendukung dan profesional.³³

Penelitian tindakan kelas ini memiliki model yang digambarkan oleh Kemmis dan Mc Taggart sebagai satu kesatuan dalam siklus, yakni setiap siklus terdiri dari empat komponen, yaitu: persiapan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan, (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Setelah satu siklus PTK selesai, khususnya setelah tahap refleksi, maka akan diikuti dengan Perencanaan ulang atau revisi terhadap implementasi siklus sebelumnya. Perencanaan ulang ini kemudian dijadikan sebagai dasar untuk melaksanakan siklus berikutnya, dan seterusnya. Dengan demikian, PTK

³³ Prio Utomo, Nova Asvio, dan Fiki Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, Vol.1, No. 4 (Agustus, 2024), hal. 2-3.

dapat dilakukan dengan beberapa kali siklus untuk mencapai hasil yang lebih baik.³⁴

Dapat dilihat dari desain PTK Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus berbentuk spiral yaitu sebagai berikut.³⁵



Gambar 3. 1 Alur Siklus PTK

³⁴ Rizal Pahleviannur dan Mudrikah Saringatun, *Penelitian Tindakan Kelas*, Pradina Pustaka, (2022), hal. 28.

³⁵ Siti Nurhalizah, dkk., "Penerapan Media Augmented Reality Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Materi Tasawuf Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Kediri," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, Vol.6, No. 1 (September, 2025), hal. 217.

Penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap yang akan dilakukan dalam perencanaan yaitu:

- a. Menentukan tema yang akan disampaikan.
- b. Menentukan banyak siklus yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini ada dua siklus yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan.
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- d. Menyiapkan media *Baamboozle* sesuai materi PAI.
- e. Membuat lembar kerja siswa.
- f. Membuat instrumen penilaian yang digunakan untuk siklus pada penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan kelas adalah aktivitas yang menghasilkan peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Pada tahap ini, tindakan yang diterapkan adalah menggunakan metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle*.

Adapun tahap-tahap dari pelaksanaan ini adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pembelajaran yang diawali dengan apersepsi
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle*.

3. Pengamatan atau Observasi

Melakukan pengamatan terkait suasana dalam proses pembelajaran melalui lembar pengamatan. Kegiatan pengamatan ini dilakukan ketika dilaksanakan tindakan dalam kelas.

4. Refleksi

Pada tahap ini merupakan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan, tindakan mana yang sudah berhasil sesuai dengan rencana dan mana yang perlu diperbaiki sebagai acuan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya. Apabila kegiatan pada siklus I belum berhasil, maka akan kembali dilanjutkan ke siklus II dengan menambah atau mengurangi bagian-bagian yang dianggap perlu berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga (3) bulan, berdasarkan surat riset mulai 18 Mei sampai Agustus 2026

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gunung Toar Kec. Gunung Toar, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau. Tahun 2025/2026. Pemilihan lokasi ini didasari atas pertimbangan dan alasan bahwa masalah-masalah yang dikaji peneliti ada di lokasi ini.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah sasaran penelitian yang dijadikan utama dalam penelitian. Adapun subjeknya yaitu siswa kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar yang berjumlah 31 orang siswa (yang terdiri dari 16 orang perempuan dan 15 orang laki-laki).

2. Objek penelitian

Objek penelitian adalah implementasi metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ialah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan melihat langsung kejadian yang berlangsung dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh subjek penelitian atau suasana pada tempat kejadian. Pengumpulan data yang valid didukung oleh pencatatan aktivitas peserta didik secara mendalam selama observasi.³⁶

Melalui prosedur yang sistematis dan teliti, relevansi serta akurasi informasi yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Observasi dilakukan oleh peneliti di kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.

³⁶ Pia Sopiati Gagah Daruhadi, "Pengumpulan Data Penelitian," *Jurnal Cendikia Ilmiah*, Vol.3, No. 5 (Agustus2024), hal. 548.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui komunikasi tatap muka secara langsung yang melibatkan dua orang atau lebih antara peneliti dan responden tujuannya untuk mendapatkan informasi mendalam dan untuk mendapatkan jawaban yang berhubungan dengan masalah penelitian.³⁷ Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara kepada salah satu guru PAI di SMA N 1 Gunung Toar yaitu Ustad Abdul Aziz, S.Pd.I dan pihak lainnya yang berkaitan dengan Implementasi *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* Kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan sebagai bukti nyata bahwa penelitian ini benar-benar dilakukan sekaligus untuk melengkapi data penelitian, memperkuat hasil observasi dan angket, kemudian untuk data administrasi penelitian.³⁸ Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan dokumen-dokumen yang berisi foto tentang data yang berkaitan dengan Implementasi *Game Based Learning* Melalui Media *Baamboozle* di Kelas X.3 SMAN Gunung Toar Kec. Gunung Toar.

E. Teknik Analisis Data

Data yang telah dihimpun melalui instrumen penelitian akan diolah menggunakan teknik statistik deskriptif. Metode ini diterapkan untuk

³⁷ *Ibid*, hal. 5428.

³⁸ *Ibid*, hal. 5430.

menganalisis karakteristik data melalui perhitungan jumlah, nilai rata-rata (mean), median, serta persentase. Selain itu, teknik ini berfungsi untuk menyajikan data secara sistematis melalui grafik, tabel, dan bagan agar lebih komunikatif dan mudah dipahami alur berpikirnya.

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, digunakan teknik analisis data penelitian dengan cara berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data didefinisikan sebagai upaya peneliti dalam mengorganisir serta memilah data menjadi unit-unit yang sistematis agar bernilai ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Dalam studi ini, proses analisis dilakukan melalui refleksi mendalam terhadap hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

2. Analisis Data Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat gejala-gejala yang tampak secara teratur. Untuk menganalisis tingkat minat dari hasil pengamatan tersebut, digunakan formulasi perhitungan sebagai berikut:

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

P = Angka Persentasi

F = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100% = Bilangan Konstanta

Tabel 3.1 Kriteria Minat Belajar Siswa

Skala	Indikator
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Sangat Kurang

Penelitian ini dikatakan berhasil jika minat belajar siswa mengalami peningkatan. Tingkat keberhasilan pada minat belajar dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa selama pembelajaran berlangsung yakni melalui lembar observasi yang akan diisi oleh guru. Adapun aspek penilaiannya yakni: 1) Siswa tertarik saat mengikuti pembelajaran. 2) Siswa senang atau suka materi pembelajaran PAI. 3) kepedulian siswa terhadap materi PAI. 4) Siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil dari tahapan ini menjadi landasan utama dalam merumuskan temuan dan kesimpulan penelitian yang akurat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan mengenai implementasi metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X.3 SMA N 1 Gunung Toar, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya perubahan keaktifan, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap Pra Siklus, minat belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase rata-rata sebesar 36,09% (kategori Kurang Baik). Setelah diterapkan metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* pada Siklus I, mulai terlihat peningkatan dengan rata-rata minat belajar siswa mencapai 53,83% (kategori Cukup Baik), namun pencapaian ini masih belum memenuhi target keberhasilan indikator PTK.

Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga mencapai rata-rata sebesar 84,68% dengan kategori Sangat Baik. Pada Siklus II ini, seluruh siswa (100%) telah mencapai kriteria ketuntasan minat belajar minimum dengan nilai terendah sebesar 75% (kategori Baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based*

Learning berbantuan media *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X.3.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan dalam penyempurnaan penelitian serta penulisan karya ilmiah selanjutnya.

- a. Bagi Guru, guru diharapkan dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan inovatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan metode *Game Based Learning* melalui media *Baamboozle*. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI.
- b. Bagi Siswa, siswa diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan kegiatan pembelajaran berbasis permainan sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar, bekerja sama dengan teman, serta memahami materi PAI dengan lebih baik.
- c. Bagi Sekolah, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang inovatif. Dukungan tersebut dapat dilakukan dengan

menyediakan fasilitas yang memadai sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penerapan *metode Game Based Learning* melalui media *Baamboozle* dengan menggunakan materi, kelas, variabel, atau aspek penelitian yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat dilakukan dengan persiapan dan waktu yang lebih optimal sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aas Nurhasanah and Reren Hamidah, "Manfaat *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri," *jurnal kreativitas mahasiswa*, Vol.2, No. 2 (Oktober, 2024), hal. 25.
- Abd Rahman, dkk. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Vol.2, No. 1 (Juni, 2022), hal. 4.
- Akbar Sutawidjaja, dkk, "Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol.4, No. 4 (Juli, 2021), hal. 800.
- Alya Nazwa Minisa, dkk "Analisis Penggunaan Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosia*, Vol.3, No. 2 (April, 2025), hal. 297.
- Dalil dari Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 214
- Damawiyah, dkk, "A s - S A B I Q U N," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7, No. 2 (Maret, 2025), hal. 255.
- Debby Yuliana Sinaga, dkk, "Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 4, No. 3 (Desember, 2024), hal. 1551.
- Diah Rahmasari, "Strategi Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol.3, No. 3 (Juli, 2023), hal. 1076.
- Frans Daniel, "Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Taman Dewasa (SMP) Taman Siswa Pematangsingaran T.A 2024/2025," *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, Vol.1, No. 6 (November, 2024), hal. 21.
- Kartika Yuni Purwanti, dkk "The Effectiveness Of Game Based Learning Method With Perfect Number Of Media On Creative Thinking Ability" *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 8, No 1 (Juli, 2022), hal. 39.
- Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 3 (September, 2022), hal. 200.

- Laili, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.18, no. 2 (September, 2024), hal. 261 .
- Latri dan Lestari Khaerunnisa, "Penerapan Metode *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV," *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol.6, No. 20 (2022), hal 517-518.
- M Deandra Khoiro, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan," *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol.6, No. 1 (Juni, 2023), hal. 510.
- Muammar Khadafi, "Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Merdeka Belajar," *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, Vol.7, No. 1 (April, 2023), hal. 73.
- Nabhana Aida Tsurayya and Fitria Sukmawati, "Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis *Baamboozle* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, Vol.6, No. 2 (Agustus, 2023), hal. 83.
- Nanang Gustri Ramdani, dkk, "Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran," *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, Vol.2, No. 1 (Januari, 2023), hal. 27.
- Nur Khoiroh dan Suci Perwita Sari, "The Influence of *Baamboozle* Learning Media on Students ' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, Vol.10, No. 1 (Maret, 2025), hal. 46.
- Nur Luthfi Aoliyah, Dampaknya Terhadap and Minat Belajar, "KALA MANCA : *jurnal pendidikan*," Vol.11, No. 1 (Januari, 2023), hal. 32.
- Prio Utomo, Nova Asvio, dan Fiki Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, Vol.1, No. 4 (Agustus ,2024), hal. 2-3.
- Rahma Sita dan Aulia Fahrida, "Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Materi Zakat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya," *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.1, No. 3 (Oktober, 2025), hal. 518.

- Resdilla Pratiwi, dkk. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning," *Jurnal Pengabdian Sosial*, Vol.1, No. 7 (Oktober, 2024), hal. 594.
- Rina Dwi Muliani and Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol.2, No. 2 (Agustus, 2022), hal. 138.
- Rina Dwi Muliani dan Arusman, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol.2, No. 2 (Agustus, 2022), hal. 134.
- Rizal Pahleviannur dan Mudrikah Saringatun, *Penelitian Tindakan Kelas, Pradina Pustaka*, (2022), hal. 28.
- Safrur Riza, "Ruang Lingkup Metode Pembelajaran," *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, Vol. 01, No. 02 (Desember, 2023), hal 123.
- Sakinah, dkk, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi *Baamboozle*," *jurnal ilmiah pendidikan dasar*, Vol.10 No.4 (Desember, 2025), hal.263-264.
- Sekar Ayu Wulandari, dkk., "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI," *jurnal pendidikan dan inovasi*, Vol. 2, No. 1 (April, 2024), hal. 35.
- Sri Wahyuning, "Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning," *jurnal sains edukatika indonesia*, Vol.4, No. 2 (Oktober, 2022), hal. 2-3.
- Tria Budi Septiani, "Relevansi Metode *Game Based Learning*," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol.7 No. 01 (2025), hal. 176.
- Unik Hanifah Salsabila, dkk. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan Islam," *Journal on Education*, Vol.5, No. 2 (Februari, 2023), hal. 3272.
- Wawancara bersama guru PAI-BP yaitu Ustad Abdul Aziz, S.Pd.I pada tanggal 16 Juli 2026
- Wawancara pra penelitian , bersama Ustad Abdul Aziz, S.Pd.I, Senin, 13 April 2026 di SMA Negeri 1 Gunung Toar kec.Gunung Toar.
- Yonathan S Pasinggi, Naufal Qadri Syarif, and Rita Tuken, "Pelatihan Pengembangan Media *Baamboozle* Bagi Guru Di Kabupaten Barru," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol.1, No. 5 (Oktober, 2025), hal. 1709.

Lampiran 1



YAYASAN PERGURUAN TINGGI ISLAM KUANTAN SINGINGI
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM

كلية التربية والعلوم الإسلامية

FACULTY OF EDUCATION AND ISLAMIC SCIENCES

Jl. Gator Subroto KM. 7 Kebun Nenas Jaka Teluk Kuantan Email: fipsiuniks@gmail.com

Teluk Kuantan, 25 Zulkaidah 1447 H
13 Mei 2026 M

Nomor : 233/FIPSI/UNIKS/V/2026
Sifat : Biasa
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Riset/Praktek

Kepada Yth.
Kepala Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu
dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi
Di_

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan pendidikan pada program strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi, maka akan datang menghadap Bapak/Ibu/Sdr mahasiswa kami:

Nama : Isra Ramadhanti
NPM : 220307043
Tempat Tanggal Lahir : Lubuk Jambi, 24 September 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Lokasi Penelitian : SMAN 1 Gunung Toar

Yang bersangkutan sedang melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi/menyelesaikan kuliah pada Program Strata 1 (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi dengan judul " Implementasi Metode *Game Based Learning* Melalui Media *Baambooze* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas X.3 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kecamatan Gunung Toar"

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan agar Bapak/Ibu dapat memberikan rekomendasi/izin melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan.

Demikian disampaikan atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan,



H. Fitrianto, S. Ag., M. Sh
NIDN : 2117027602

Lampiran 2



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : <https://dpmptsp.kuansing.go.id>
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 173/DPMPPTSP-PTSP/1.04.02.02/2026

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:233/FIPSI/UNIKS/V/2026 Tanggal 13 Mei 2026.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : ISRA RAMADHANTI
NIM : 220307043
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
Jenjang Pendidikan : S1
Alamat : TELUK KUANTAN
Judul Penelitian : "IMPLEMENTASI METODE GAME BASED LEARNING MELALUI MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI-BP KELAS X.3 SMA NEGERI 1 GUNUNG TOAR KECAMATAN GUNUNG TOAR"

Untuk melakukan Penelitian di : SMA N 1 GUNUNG TOAR

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 18 Mei 2026

Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Kuantan Singingi,

ERDIANSYAH, S.Sos, M.Si
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 19720821 199201 1 002



Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

Lampiran 3



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
SMA NEGERI 1 GUNUNG TOAR

Jl. Jenderal Sudirman 99, Petapahan, Gunung Toar, Kuantan Singingi, Riau 29566
Telepon/Faksimile : , Laman sman1gunungtoar.isch.id,
Pos el gunungtoarsma@yahoo.co.id



SURAT KETERANGAN

Nomor: 400.3.8/SMAN.01.GT-KS/2026/187

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Gunung Toar, menerangkan bahwa:

Nama : ISRA RAMADHANTI
NIM : 220307043
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Jenjang : S.1

Yang bersangkutan telah selesai melakukan penelitian (*research*) di SMA Negeri 1 Gunung Toar, terhitung tanggal 22 Juni – 05 Agustus 2026 guna penulisan Skripsi dengan judul : **"Implementasi Metode Game Based Learning melalui Media Baamboozle untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X.3 SMA Negeri 1 Gunung Toar"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Petapahan, 05 Agustus 2025

Kepala Sekolah,



NURSAL, S.Pd., M.Pd.
Pembina Utama Muda/ IV.c
NIP. 19690918 199703 1 003

Lampiran 4

RENCANA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMA/MA KELAS X FASE E

A. IDENTITAS	
Nama Sekolah	: SMA NEGERI 1 GUNUNG TOAR
Nama Penyusun	: ISRA RAMADHANTI
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)
Topik Pembelajaran	: Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja
Kelas / Fase / Semester	: X/ E/ Ganjil
Alokasi waktu	: 3 Jam Pelajaran (2 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. DIMENSI PROFIL LULUSAN

✓	DPL 1 Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
✓	DPL 3 Kolaborasi

✓	DPL 2 Penalaran Kritis
✓	DPL 4 Kemandirian

✓	DPL 5 Komunikasi
---	---------------------

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	1) Siswa mampu menjelaskan pengertian kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja. 2) Siswa mampu menjelaskan kandungan QS. Al-Mā'idah ayat 48, QS. Al-Baqarah ayat 148, dan QS. At-Taubah ayat 105. 3) Siswa dapat menganalisis manfaat kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja dalam kehidupan. 4) Siswa menunjukkan sikap disiplin, jujur, tanggung jawab, dan semangat berlomba dalam kebaikan. 5) Siswa menyajikan hasil diskusi tentang penerapan kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.
----------------------------	--

KERANGKA PEMBELAJARAN

1	Praktik Pedagogik	Metode: <i>Game Based Learning</i> (GBL) melalui media <i>Baamboozle</i> . Metode pendukung: diskusi kelompok, tanya jawab, presentasi, dan refleksi.
2	Kemitraan Pembelajaran	Kolaborasi antara guru dan peserta didik melalui diskusi kelompok, permainan <i>Baamboozle</i> , dan presentasi hasil diskusi.
3	Lingkungan Pembelajaran	Ruang Fisik: kelas yang mendukung diskusi kelompok. Sumber Belajar: Buku PAI dan Budi

		Pekerti Kelas X, Al-Qur'an, dan LKPD.
4	Pemanfaatan Digital	Guru menggunakan laptop dan LCD proyektor untuk menampilkan PowerPoint dan permainan <i>Baamboozle</i> sebagai media pembelajaran.

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pengalaman Belajar	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pendahuluan (15 menit)	1) Guru mempersiapkan kelas, mengecek kebersihan kelas, mengecek kehadiran siswa sebelum memulai pembelajaran. 2) Melakukan apresepsi mengenai kebiasaan siswa dalam memperoleh prestasi. 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran. memberikan motivasi pentingnya berlomba dalam kebaikan.
Kegiatan Inti (65 menit)	4) Guru menampilkan gambar mengenai semangat bekerja dan berbuat baik. Menjelaskan pengertian tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja, menjelaskan tentang isi kandungan Al-Qur' an mengenai kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja. 5) Menjelaskan hikmah dari kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.

	6) Membagi siswa kedalam 4 kelompok, setiap kelompok mendiskusikan tentang contoh kompetisi dalam kebaikan di sekolah dan contoh etos kerja di lingkungan sekitar. 7) Menyampaikan tutorial memainkan kuis menggunakan media <i>Baamboozle</i> materinya meliputi tentang pengertian, dalil, contoh perilaku dan dalil, kelompok dengan skor tertinggi mendapatkan apresiasi.
Kegiatan penutup (15 menit)	8) Mengajak peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang kompetisi dalam kebaikan. 9) Memberikan tugas rumah kepada siswa. 10) Menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah.

E. ASESMEN

Asesemen proses:

- Non tes berupa tanya jawab lisan
- Penilaian sikap: Observasi terhadap diskusi
- Penilaian diri
- Refleksi

Asesmen hasil:

- Pemahaman konsep melalui kuis yang terdapat pada media *Baamboozle*.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Petapahan 5 Agustus 2026

Observer

NURSAL, S.Pd. M.Pd
NIP, 196909181997031003
199005052023211018

ABDUL AZIZ, S.Pd.I

Lampiran 5

Lembar Observasi Kegiatan Guru Pra Siklus

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

Kelas :

Bab I (Ganjil) :

Materi :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom Sudah jika kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan, atau pada kolom Belum jika kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan.

No	Aktifitas Pembelajaran	Sudah	Belum
1	Guru mengucapkan salam dan menyuruh peserta didik untuk membaca do'a sebelum memulai pembelajaran.		
2	Guru mengkondisikan peserta didik baik secara fisik maupun psikis		
3	Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dalam pokok bahasan yang akan di jelaskan saat pembelajaran.		
4	Guru memulai menyajikan materi atau bahan pembelajaran yang telah disiapkan.		
5	Guru menyuruh siswa untuk membaca dan mempelajari pokok permasalahan yang telah diajarkan.		
6	Guru membimbing siswa tentang materi yang telah di pelajari.		

7	Guru mengulang kembali pemahaman materi yang di rasa sulit.		
8	Guru membuka kesempatan bertanya kepada seluruh siswa.		
9	Guru bertanya kepada siswa terkait materi yang telah di pelajari.		
10	Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari		
11	Guru menutup pembelajaran.		
Jumlah			
Persentase			

Lampiran 6

Indikator Minat Belajar Siswa Pra Siklus

Indikator yang diamati
I-1: Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran.
I-2: Siswa tertarik dengan materi pembelajaran, sehingga siswa akan cenderung menekuni materi secara sukarela dan berkesinambungan.
I-3: Siswa fokus memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran
I-4: Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Keterangan Skor:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Lampiran 7

Lembar Data Minat Belajar Siswa Pra Siklus

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

Metode :

Kelas :

Bab I (Ganjil) :

Materi :

Keterangan:

Perhatikan indikator minat belajar yang terdapat pada lampiran indikator minat belajar. Skor Penilaian: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang.

Nilai: Total keseluruhan skor dari indikator I-1 sampai I-4.

No	Nama	Indikator yang diamati`				Nilai
		I-1	I-2	I-3	I-4	
1	Adelia Herlina					
2	Adif Gustiawan					
3	Aldiansyah Reza Putra					
4	Alfan Antoni					
5	Arini Mayan Fauni					
6	Dafin Ramadhan					
7	Danaldi Rijal Ramadhan					
8	Diandra					
9	Emier Aldo Rois					
10	Hafiz Mantopani					

11	Indah					
12	Irgi Hermawan					
13	Keyza Zuljannah					
14	Laura Rahel					
15	Mahrus Hamdani					
16	Melia Angelina					
17	Mix Rery Archye					
18	Muhammad Radil Setiawan Hidayat					
19	Muhammad Reyfaldi Parman					
20	Najuwa Rahmadani					
21	Nur Airin					
22	Nur Sarifah Turrahma					
23	Raffa Akbar					
24	Rhafif Aditya Natakusuma					
25	Romi Hendra					
26	Salki Yendika Putra					
27	Salsabila Ababil					
28	Septiandes Ariadi					
29	Vanessa Efrida Putri					
30	Vinta Hati					
31	Willy Nayshafani					
Jumlah Skor Indikator						
Kategori						

Lampiran 8

Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

Kelas :

Bab I (Ganjil) :

Materi :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom Sudah jika kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan, atau pada kolom Belum jika kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan.

No	Variabel	Indikator Penilaian / Aspek yang Diamati	Sudah	Belum
1	Implementasi Metode <i>Game Based Learning</i>	Guru menjelaskan tujuan, aturan, dan cara permainan.		
2		Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan mengatur jalannya permainan.		

3		Guru memberikan pertanyaan atau tantangan sesuai materi pembelajaran.		
4		Guru membimbing dan memantau siswa selama permainan berlangsung.		
5		Guru memberikan umpan balik, penghargaan, dan menyimpulkan hasil permainan.		
6	Media <i>Baamboozle</i>	Guru menyiapkan dan mengakses media <i>Baamboozle</i> sesuai materi pembelajaran.		
7		Guru menjelaskan cara penggunaan media <i>Baamboozle</i> kepada siswa.		

8		Guru menampilkan dan menggunakan Baamboozle selama kegiatan pembelajaran.		
9		Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan melalui <i>Baamboozle</i> .		
10		Guru memberikan umpan balik dan membahas hasil permainan menggunakan <i>Baamboozle</i>		
Jumlah				
Persentase				

Lampiran 9

Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I

Indikator yang diamati
I-1: Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran.
I-2: Siswa tertarik dengan materi pembelajaran, sehingga siswa akan cenderung menekuni materi secara sukarela dan berkesinambungan.
I-3: Siswa fokus memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran
I-4: Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Keterangan Skor:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Lampiran 10

Lembar Data Minat Belajar Siswa Siklus I

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

Metode :

Kelas :

Bab I (Ganjil) :

Materi :

Keterangan:

Perhatikan indikator minat belajar yang terdapat pada lampiran indikator minat belajar. Skor Penilaian: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang.

Nilai: Total keseluruhan skor dari indikator I-1 sampai I-4.

No	Nama	Indikator yang diamati`				Nilai
		I-1	I-2	I-3	I-4	
1	Adelia Herlina					
2	Adif Gustiawan					
3	Aldiansyah Reza Putra					
4	Alfan Antoni					
5	Arini Mayan Fauni					
6	Dafin Ramadhan					
7	Danaldi Rijal Ramadhan					
8	Diandra					
9	Emier Aldo Rois					
10	Hafiz Mantopani					

11	Indah					
12	Irgi Hermawan					
13	Keyza Zuljannah					
14	Laura Rahel					
15	Mahrus Hamdani					
16	Melia Angelina					
17	Mix Rery Archye					
18	Muhammad Radil Setiawan Hidayat					
19	Muhammad Reyfaldi Parman					
20	Najuwa Rahmadani					
21	Nur Airin					
22	Nur Sarifah Turrahma					
23	Raffa Akbar					
24	Rhafif Aditya Natakusuma					
25	Romi Hendra					
26	Salki Yendika Putra					
27	Salsabila Ababil					
28	Septiandes Ariadi					
29	Vanessa Efrida Putri					
30	Vinta Hati					
31	Willy Nayshafani					
Jumlah Skor Indikator						
Kategori						

Lampiran 11

Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

Kelas :

Bab I (Ganjil) :

Materi :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom Sudah jika kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan, atau pada kolom Belum jika kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan.

No	Variabel	Indikator Penilaian / Aspek yang Diamati	Sudah	Belum
1	Implementasi Metode Game Based Learning	Guru menjelaskan tujuan, aturan, dan cara permainan.		
2		Guru membagi siswa ke dalam kelompok dan mengatur jalannya permainan.		

3		Guru memberikan pertanyaan atau tantangan sesuai materi pembelajaran.		
4		Guru membimbing dan memantau siswa selama permainan berlangsung.		
5		Guru memberikan umpan balik, penghargaan, dan menyimpulkan hasil permainan.		
6	Media <i>Baamboozle</i>	Guru menyiapkan dan mengakses media <i>Baamboozle</i> sesuai materi pembelajaran.		
7		Guru menjelaskan cara penggunaan media <i>Baamboozle</i> kepada siswa.		

8		Guru menampilkan dan menggunakan Baamboozle selama kegiatan pembelajaran.		
9		Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan melalui <i>Baamboozle</i> .		
10		Guru memberikan umpan balik dan membahas hasil permainan menggunakan <i>Baamboozle</i>		
Jumlah				
Persentase				

Lampiran 12

Indikator Minat Belajar Siswa Siklus II

Indikator yang diamati
I-1: Siswa bersemangat saat mengikuti pembelajaran.
I-2: Siswa tertarik dengan materi pembelajaran, sehingga siswa akan cenderung menekuni materi secara sukarela dan berkesinambungan.
I-3: Siswa fokus memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran
I-4: Siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Keterangan Skor:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Lampiran 13

Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II

Nama Guru :

Hari/ Tanggal :

Kelas :

Bab I (Ganjil) :

Materi :

Keterangan:

Perhatikan indikator minat belajar yang terdapat pada lampiran indikator minat belajar. Skor Penilaian: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang.

Nilai: Total keseluruhan skor dari indikator I-1 sampai I-4.

No	Nama	Indikator yang diamati`				Nilai
		I-1	I-2	I-3	I-4	
1	Adelia Herlina					
2	Adif Gustiawan					
3	Aldiansyah Reza Putra					
4	Alfan Antoni					
5	Arini Mayan Fauni					
6	Dafin Ramadhan					
7	Danaldi Rijal Ramadhan					
8	Diandra					
9	Emier Aldo Rois					
10	Hafiz Mantopani					
11	Indah					
12	Irgi Hermawan					

13	Keyza Zuljannah					
14	Laura Rahel					
15	Mahrus Hamdani					
16	Melia Angelina					
17	Mix Rery Archye					
18	Muhammad Radil Setiawan Hidayat					
19	Muhammad Reyfaldi Parman					
20	Najuwa Rahmadani					
21	Nur Airin					
22	Nur Sarifah Turrahma					
23	Raffa Akbar					
24	Rhafif Aditya Natakusuma					
25	Romi Hendra					
26	Salki Yendika Putra					
27	Salsabila Ababil					
28	Septiandes Ariadi					
29	Vanessa Efrida Putri					
30	Vinta Hati					
31	Willy Nayshafani					
Jumlah Skor Indikator						
Kategori						

Lampiran 14

Lembar Pedoman Wawancara Dengan Guru

Identitas Wawancara

Nama Guru : Abdul Aziz, S.Pd.I
Mata Pelajaran : PAI-BP
Kelas : X.3
Sekolah : SMA Negeri 1 Gunung Toar
Waktu Wawancara : 2026

No	Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Bagaimana kondisi minat belajar siswa kelas X.3 dalam mengikuti pembelajaran PAI sebelum penelitian dilakukan?	
2	Bagaimana keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran PAI?	
3	Apa saja kendala yang Ustad temui dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI?	
4	Metode pembelajaran apa yang biasanya Ustad gunakan dalam pembelajaran PAI?	
5	Apakah Ustad pernah menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran PAI?	
6	Apakah Ustad pernah menggunakan media <i>Baamboozle</i> dalam pembelajaran?	

7	Menurut Ustad bagaimana respons siswa ketika pembelajaran PAI menggunakan <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i> ?	
8	Apakah penggunaan <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i> dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran?	
9	Apakah penggunaan media <i>Baamboozle</i> dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PAI?	
10	Menurut Ustad, apakah penerapan <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa?	
11	Apa saja perubahan yang terlihat pada siswa setelah diterapkannya <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i> ?	
12	Apa kelebihan dan kekurangan penerapan <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i> dalam pembelajaran PAI?	
13	Apakah metode dan media tersebut layak digunakan kembali dalam pembelajaran PAI? Mengapa?	
14	Apa saran Ustad untuk penerapan <i>Game Based Learning</i> melalui media <i>Baamboozle</i> dalam pembelajaran selanjutnya?	

Lampiran 15

DOKUMENTASI



Koordinasi awal bersama kepala sekolah SMA Negeri 1 Gunung Toar yaitu Bapak Nursal, S.Pd., M.pd



Wawancara bersama Guru PAI-BP di SMA Negeri 1 Gunung Toar yaitu Ustad Abdul Aziz, S.Pd.I





Pelaksanaan Siklus 1 29 Agustus 2026



Pelaksanaan Siklus II 5 Agustus 2026

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : ISRA RAMADHANTI

Tempat Tanggal Lahir : Lubuk Jambi 24 September 2003

Riwayat Pendidikan : a. TK ABA Cengar
b. SDN 017 Seb.Cengar
c. Mts. Nurul Islam Kampung Baru
d. MA Nurul Islam Kampung Baru

Nama Orang Tua

Ibu : Nurhidayati

Ayah : Ramadhan

Jumlah Bersaudara : 1