

SKRIPSI
PENGUNAAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III
UPT SD NEGERI 229 PINRANG



OLEH:
SITTI FATIMAH
NIM: 2020203886208025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2025

**PENGUNAAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III
UPT SD NEGERI 229 PINRANG**



OLEH:

SITTI FATIMAH

NIM: 2020203886208025

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut
Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2025

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penggunaan Media Baamboozle Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta
Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Nama Mahasiswa : Sitti Fatimah

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203886208025

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor ;5007 Tahun 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Dr. Usman, M.Ag.

NIP : 19700627 200801 1 010

Pembimbing Pendamping : Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT.

NIP : 19720120 200901 2 002



Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd

NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Media Baamboozle Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta
Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Nama Mahasiswa : Sitti Fatimah

Nomor Induk Mahasiswa : 2020203886208025

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B.18/n.39/FTAR.01/PP.00.9/12/2024

Tanggal Kelulusan : 08 Januari 2025

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Usman, M.Ag. (Ketua)

Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT. (Sekretaris)

Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag (Anggota)

Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A (Anggota)



Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. berkah hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw, yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulis menghanturkan terimakasih kepada yang terkasih Alm Bapak saya Mashuri, cinta pertama saya yang telah kembali kepemilik aslinya, tokoh inspirasi terbesar dalam hidup saya. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini, meskipun akhir perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa lagi kamu temani. Dan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada Ibu saya Sitti Maemuna, pintu surga saya, wanita hebat yang melahirkan penulis, yang selalu memberikan limpahan doa yang tak berkesudahan, kasih sayang dan memberikan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Dr. Usman, M.Ag dan ibu Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT. selaku Pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja mengelola pendidikan di IAIN Parepare beserta wakilnya.
2. Ibu Dr. Zufah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Bapak Rustan Efendy, M.Pd.I. selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan di IAIN Parepare.
4. Dosen Penguji Penulis, Bapak Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. dan Bapak Dr. Muh. Akib D, S.Ag., M.A selaku dewan penguji I dan Penguji II yang selalu meluangkan waktunya untuk menghadiri seminar proposal dan seminar hasil, serta telah memberikan kritik dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Varliah, S.Pd. SD sebagai Kepala Sekolah UPT SD Negeri 229 Pinrang dan Bapak Irwandy Saputra, S.Pd. selaku guru PAI yang mengizinkan untuk meneliti.
6. Saudari kandung saya Sitti Muliana yang cantik dan sangat saya banggakan yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungannya. Serta keluarga besar saya, khususnya Nenek, Bapak Pulung Manggala, Ibu Hj. Napisah, Suryawati, Eka Manggala, Imma Manggala, yang selalu memberikan dukungannya.
7. Teman-teman seperjuang, Ade Aena, Esa, Hamsia, Lisa serta teman-teman PAI A yang memberikan semangat dan sebagai *partnert* diskusi dalam mengerjakan skripsi.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moral maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. Berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 10 Oktober 2024

07 Rabiul Awal 1446 H

Penulis



Sitti Fatimah

NIM.2020203886208025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sitti Fatimah
NIM : 20202023886208025
Tempat/Tgl. Lahir : Karaballo. 13 Maret 2002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Media Baamboozle Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik
Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau di buat oleh orang lain, Sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 10 Oktober 2024

Penyusun,



Sitti Fatimah
NIM. 2020203886208025

ABSTRAK

SITTI FATIMAH, *Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik PAI Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang (Dibimbing oleh Usman dan Ade Hastuty)*

Media baamboozle merupakan media permainan edugames yang mirip dengan kompetisi kuis, namun dijalankan secara online dan peserta didik tidak perlu membuat akun. Belajar dengan menggunakan penelitian ini bertujuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media baamboozle dapat memberikan motivasi pada peserta didik karena peserta didik sendiri yang mengalami dan memecahkan suatu masalah secara Bersama-sama.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* dan instrument pengumpulan data digunakan kuesioner, observasi dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis datanya menggunakan analisis data deskriptif dan statistik inferensial

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media baamboozle signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik PAI kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji Paired sample t-test, besarnya Lower dan Upper yang bernilai negatif. Dimana Lower sebesar -12.451 dan Upper sebesar -7.149. Sig. (2-tailed) memperlihatkan angka 0,000 yang berarti $< 0,05$, sehingga H_a diterima yang berarti penggunaan media bamboozle signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

Kata Kunci: *Media Baamboozle, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan	8
B. Tinjauan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Baamboozle.....	13
3. Motivasi Belajar	16
4. Kompenen Materi PAI.....	21
C. Karangka Pikir	25
D. Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel	29

D. Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data.....	30
E. Defenisi Operasional Variabel	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEAHASAN	39
A. Deskripsi Hasil Penelitian	39
B. Uji Normalitas	67
C. Pengujian Hipotesis.....	67
D. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	73
A. Simpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	I
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	IV

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest design</i>	26
3.2	Data Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang	27
3.3	Indikator Skor Jawaban	28
3.4	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta didik	31
3.5	Hasil uji validitas angket motivasi belajar	32
3.6	Hasil uji reliabilitas	34
3.7	Kategori Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik	35
4.1	Hasil Analisis <i>Pretest</i> Motivasi Belajar	39
4.2	Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Media Baamboozle	40
4.3	Peserta Didik Bersemangat dalam Mengikuti Pembelajaran PAI	41
4.4	Peserta Didik Sangat Menyukai Pembelajaran PAI	41
4.5	Peserta Didik Suka Menunda Mengerjakan Tugas	42
4.6	Peserta Didik Bertanya Kepada Guru Jika Kesulitan Belajar PAI	42
4.7	Peserta Didik Tidak Bosan Ketika Belajar PAI	43
4.8	Ketika Guru PAI Menjelaskan Pembelajaran Peserta Didik Bersikap Tenang dalam Pembelajaran	43
4.9	Peserta Didik Ketika Pembelajaran PAI, Peserta Didik Suka Bosan dengan Materinya	44
4.10	Peserta Didik Sering Kesulitan dalam Memahami Materi PAI	44
4.11	Peserta Didik Ingin Mendapatkan Nilai PAI yang Lebih Baik dari Teman-teman Lainnya	45
4.12	Peserta Didik Ketika Dirumah Peserta Didik Lebih Antusias Bermain Hp dan Bermain Bersama Teman dari pada Belajar Mengulang Materi	45
4.13	Peserta Didik Saya Tidak Peduli Meskipun Nilai PAI Saya Rendah	46
4.14	Peserta Didik Menganggap Pembelajaran PAI Itu Penting Untuk Dipelajari Karena Sebagai Bekal dalam Menjalani Kehidupan Sehari-hari	46
4.15	Peserta Didik Tidak Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar	47
4.16	Peserta Didik Mengeluarkan Pendapat Ketika Berdiskusi dengan Teman	47

4.17	Peserta Didik Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar	48
4.18	Peserta Didik Merasa Nyaman Ketika Belajar Didalam Kelas	48
4.19	Peserta Didik Sering Tidak Fokus dalam Memperhatikan Guru dalam Menjelaskan Materi	49
4.20	Peserta Didik Senang Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman Kelompok	49
4.21	Peserta Didik Tidak Suka Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman Kelompok	50
4.22	Hasil Analisis Lembar Observasi Motivasi Belajar	50
4.23	Penilaian Kategori Aktivitas Belajar Peserta didik	51
4.24	Hasil Analisis <i>Postes</i> Motivasi Belajar	52
4.25	Motivasi Belajar Setelah Penerapan Media Baamboozle	52
4.26	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Bersemangat dalam Mengikuti Pembelajaran PAI	53
4.27	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Sangat Menyukai Pembelajaran PAI	54
4.28	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Suka Menunda Mengerjakan Tugas	54
4.29	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Bersemangat dalam Mengikuti Pembelajaran PAI	55
4.30	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Bosan Ketika Pembelajaran PAI Disampaikan	55
4.31	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Ketika Guru PAI Menjelaskan Pembelajaran Saya Bersikap Tenang dalam Memperhatikan Pembelajaran	56
4.32	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Suka Bosan Dengan Materinya	56
4.33	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Sering Kesulitan Dalam Memahami Materi PAI	57
4.34	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Ingin Mendapatkan Nilai PAI yang Lebih Baik Dari Teman-teman Lainnya	57
4.35	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Ketika Dirumah Saya Lebih Antusias Bermain Hp dan Bermain Bersama Teman Dari Pada	58

	Belajar Mengulang Materi	
4.36	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Peduli Meskipun Nilai PAI Saya Rendah	58
4.37	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Menganggap Pembelajaran PAI Itu Penting Untuk Dipelajari Karena Sebagai Bekal Dalam Menjalani Kehidupan Sehari-hari	59
4.38	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar	59
4.39	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Mengeluarkan Pendapat Ketika Berdiskusi Dengan Teman	60
4.40	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar	60
4.41	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Merasa Nyaman Ketika Belajar Didalam Kelas	61
4.42	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Sering Tidak Fokus Dalam Memperhatikan Guru Dalam Menjelaskan Materi	61
4.43	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Senang Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman Kelompok	62
4.44	Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Suka Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman Kelompok	62
4.45	Hasil Analisis Lembar Observasi Motivasi Belajar	63
4.46	Penilaian Kategori Aktivitas Belajar Peserta didik	63
4.47	Hasil Uji Normalitas	64
4.48	Hasil Uji Hipotesis	65

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	24
4.1	Histogram Tabel Distribusi Pretes	40
4.2	Histogram Tabel Distribusi Postest	53

DAFTAR LAMPIRAN

No. Lamp.	Judul Gambar	Halaman
1	Surat Keterangan Pembimbing	V
2	Surat Izin Meneliti dari kampus	VI
3	Surat Izin meneliti dari Dinas Penanaman Modal Kabupaten Pinrang	VII
4	Surat Keterangan Telah Meneliti	VIII
5	Kuesioner Penelitian Sebelum Uji Coba	IX
6	Hasil Uji Validitas Kuesioner	XII
7	Kuesioner Penelitian Setelah Uji Validitas	XXVIII
8	Tabulasi Data Kuesioner	XXXIII
9	Lembar Observasi Penelitian	XXXV
10	Tabulasi Data Observasi	XXXVII
11	Modul Ajar	XXXIX
12	Dokumentasi	XLIII
13	Biodata Penulis	XLV

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

A. Transliterasi

a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	tha	Th	te dan ha
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	dhal	Dh	de dan ha
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye

ص	shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
هـ	ha	H	Ha
ء	hamza h	,	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

b. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal

atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathjah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauila*

c. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>Fathah dan alif atau ya>'</i>	a	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan ya'</i>	i	i dan garis di atas
وِ	<i>dammah dan wau</i>	u	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *mata*

رَمَى : *rama*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamutu*

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu: *ta' marbutah* yang hidup atau mendapat harakat *fath}ah*, *kasrah*, dan *d}ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ـّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعِمْ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *i*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah*(*az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’muruna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

h. Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللهِ *Dīnullah* بِاِلهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ *Hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf

kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang *al-*, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subḥānahū wa ta‘āla*

saw. = *ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam*

a.s. = *‘alaihi al- sallām*

H = Hijriah

M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
بن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

- ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
- et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dasar bagi setiap warga negara Indonesia. Pemerintah sebagai instrumen penyelenggara pendidikan nasional wajib memenuhi hak setiap warga negara Indonesia. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, lebih dari itu pendidikan juga sebagai media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter yang berguna memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut selaras dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam pasal 3 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pasal ini mengatur tentang seluruh pelaksanaan Pendidikan pada tingkat kebijakan, manajemen, pelaksanaan, atau guru yang merujuk pada fungsi dan tujuan pasal tersebut. Selain itu, pasal tersebut mempertegas arah pendidikan Indonesia tidak hanya fokus pada upaya mengembangkan manusia yang cerdas secara intelektual, tetapi untuk menjadi manusia utuh yang mencakup keterampilan tanpa kehilangan aspek kepribadian.

¹ Martin, *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h.

Pendidikan selalu mengembangkan manusia untuk mampu menyikapi segala perubahan yang dibawa oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui Pendidikan diharapkan seseorang yang awalnya tidak mengetahui sesuatu menjadi seseorang yang mengetahui ilmu pengetahuan. Sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S An-Nahl/16: 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Terjemahnya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur.²

Pada ayat di atas diketahui bahwa setiap manusia dilahirkan tanpa mengetahui sesuatu, dan setiap orang diberikan bekal dan berbagai macam potensi yang dapat mereka kembangkan. Sehingga sebagai seorang hamba tentunya kita harus mensyukuri semua yang telah diberikan Allah. Salah satu cara mensyukuri yaitu mengembangkan potensi-potensi tersebut melalui Pendidikan.

Pendidikan memiliki berbagai macam, salah satunya yaitu pendidikan agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar mengetahui, menghayati, memahami, meyakini, bertakwa terhadap ajaran agama Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Hadits melalui bimbingan, pengajaran, pendidikan dan pemanfaatan pengalaman untuk berakhlak mulia dan bermartabat.

² Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya" (Surabaya: Halim, n.d.), h. 8.

Terkait dengan dunia pendidikan, untuk menciptakan manusia yang berkualitas tentunya harus melalui proses pendidikan yang berkualitas pula, karena kualitas pendidikan yang dimiliki seseorang akan mampu menentukan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang. Kualitas pendidikan dapat diimplementasikan melalui proses pembelajaran yang baik. Namun, sering kali pembelajaran PAI di kelas tidak menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Munculnya motivasi ketika ada harapan terhadap suatu tujuan dan dorongan keinginan yang hendak dilakukan, oleh karena itu motivasi belajar sangat berperan penting untuk peserta didik agar memiliki keinginan dan ketertarikan melakukan kegiatan belajar serta aktualisasi diri dalam belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan memperkenalkan media interaktif yang menggunakan teknologi sebagai alat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah peserta didik menerima pelajaran.

Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Adapun model-model multimedia pembelajaran diantaranya model tutorial, model *drill and practice*, model simulasi, model *instructional games*, model hybrid, model *socratic*, model inquiry. Salah satu model pembelajaran yang bisa merangsang daya tarik siswa pada saat proses pembelajaran adalah model game. Model game adalah model multimedia pembelajaran yang menggunakan aplikasi game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran, model game bertujuan menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan peserta didik melalui bentuk permainan yang mendidik dan menyenangkan.

Bermain bagi seorang anak, menurut Guru Besar Psikologi Universitas Indonesia Prof. Dr. S.C. Utami Munandar, tidak tergantung pada mahal-murahnya permainan atau alat permainan yang digunakan, bermain adalah kebutuhan. Dengan bermain anak-anak bisa mengembangkan sebuah potensi didalam dirinya, moral, social, emosi, ekspresi dan sebagainya.

Kodrat seorang anak adalah untuk bermain, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan juga perlu memperhatikan kodrat tersebut, dan akan sangat baik apabila dalam proses pembelajaran juga berkaitan dengan kegiatan bermain untuk anak. Saat ini sudah banyak media pembelajaran game yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran seperti bamboozle dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Baamboozle adalah platfrom permainan edukatif yang menawarkan berbagai permainan yang dapat digunakan untuk membantu mengajarkan berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini memungkinkan peserta didik belajar dengan cara menyenangkan dan interaktif, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat.

Baamboozle memungkinkan guru membuat dan menggunakan permainan untuk mengajarkan materi pembelajaran. Permainan ini bisa digunakan untuk mereview materi, memberikan kuis, dan aktivitas lain yang melibatkan peserta didik secara aktif. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga terlibat emosional dan sosial.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru pendidikan agama Islam, guru belum menggunakan media baamboozle dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, guru juga mengungkapkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar

peserta didik, guru menggunakan beberapa metode pembelajaran seperti metode ceramah dan diskusi. Selain itu guru juga selalu mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dan memberikan perhatian lebih kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan setelah menjelaskan pelajaran sehingga terjadinya interaksi antara peserta didik dan guru pada saat pembelajaran PAI. Namun pada kenyataannya masih menunjukkan hal yang berbeda, hal ini dapat dilihat ketika pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang mengantuk dan tidak memperhatikan pada saat guru sedang menjelaskan materi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar PAI kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

1. Bagaimana penggunaan media baamboozle dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang?
3. Apakah penggunaan media bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi Meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media baamboozle dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.
3. Untuk mengetahui penggunaan media bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan juga secara praktis.

1. Secara Teoritis:
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman, pengetahuan, dan gambaran utuh tentang media bamboozle.
 - b. Informasi yang diungkapkan melalui penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru di UPT SD Negeri 229 Pinrang.
 - c. Dengan adanya penelitian akan menambah pengetahuan bagi penulis khususnya.
2. Secara Praktis:
 - a. Bagi peserta didik, memberikan motivasi untuk terus aktif belajar serta informasi mengenai penggunaan media bamboozle pada mata pelajaran

pendidikan agama islam, yang memiliki kesan yang baik serta membantu peserta didik mencapai hasil yang maksimal.

- b. Bagi guru, dapat menjadi pendidik serta motivator dan fasilitator yang memberi semangat kepada peserta didik untuk belajar PAI dengan penyampaian materi menggunakan media bamboozle, sehingga diterima dengan baik oleh peserta didik.
- c. Bagi lembaga pendidikan, dapat menjadi sumbangsih pemikiran dalam menentukan pendidikan peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti, didapatkan bahwa ada beberapa penelitian terdahulu yang dianggap memiliki relevansi dengan penelitian ini.

Bambang, yang berjudul: *Persepsi Siswa Kelas I Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022*. Penelitian ini dilaksanakan di MTS Negeri 3 Mataram tahun pelajaran 2021/2022 dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitiannya, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Baamboozle dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik, minat peserta didik, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kosa kata peserta didik dengan persentase setuju yang cukup tinggi dengan kategori baik, hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang dibagikan kepada 40 peserta didik. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data berupa kusioner yang diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan google form dan wawancara dilakukan dengan telpon. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya lebih berfokus pada persepsi peserta didik kelas I terhadap penggunaan aplikasi baamboozle dalam pembelajaran kosakata di MTS Negeri 3 Mataram sedangkan penelitian sekarang lebih berfokus pada penggunaan media bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.³

³ Bambang, “Persepsi Siswa Kelas I Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022” (Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram, 2022).

Nuraisah Jan Sabela, yang berjudul: *Penerapan Model Pembelajaran Take And Give Berbasis Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar*. Berdasarkan hasil penelitiannya, menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 224 Mekasari III dengan menggunakan media video. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis motivasi belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh presentase rata-rata motivasi belajar siswa kelas V selama pemberian Tindakan pada siklus I mencapai 63,3% kategori sedang. Presentase setelah siklus II mencapai 78,3% kategori tinggi. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya lebih berfokus pada penerapan model pembelajaran take and give berbasis media video untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar sedangkan penelitian sekarang lebih berfokus pada penggunaan media bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang⁴

Sofiah Khaerani Yumna, yang berjudul : *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Word Wall Game (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII-A Di SMP AL-Falah Dago Kota Bandung*. Berdasarkan hasil penelitiannya, menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII-A Di SMP AL-Falah Dago Kota Bandung dengan menggunakan media Word Wall Game. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis motivasi belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh presentase rata-rata motivasi belajar siswa kelas VII-A selama pemberian Tindakan pada siklus I

⁴ Nuraisah Jan Sabela, “Penerapan Model Pembelajaran Take And Give Berbasis Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar” (Universitas Jambi, 2023).

mencapai 87,5% kategori sangat baik. Presentase setelah siklus II mencapai 92,75% kategori sangat baik. Adapun perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah peneliti sebelumnya lebih berfokus pada Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Word Wall Game (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas VII-A Di SMP AL-Falah Dago Kota Bandung sedangkan penelitian sekarang lebih berfokus pada penggunaan media Baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang⁵

B. Tinjauan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "medium" yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. AECT (Association of Educational Communication Technology, 1977) mengemukakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.⁶

Menurut Gagne and Briggs, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan ini Daryanto menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda ataupun lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada

⁵ Sofiah Khaerani Yumna, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Word Wall Game : Penelitian Tindakan Kelas VII-A Di SMP AL-Falah Dago Kota Bndung" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023).

⁶ Muhammad Noor, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi" (Jakarta Barat: PT. Multi Kreasi Satudelapan, 2010), h. 3.

kegiatan pembelajaran.⁷ Para ahli berpendapat tentang pengertian media pembelajaran diatas maka, peneliti mendeskripsikan bahwa pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan atau sebagai perantara dalam menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan media dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, memudahkan proses pembelajaran, dan mendorong motivasi belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Wina Sanjaya sebagaimana yang dikutip oleh Septy Nurfadhillah. Beberapa fungsi tersebut menjadi beberapa jenis yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif, yaitu media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi Motivasi, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.
- 3) Fungsi Kebermagnaan, yaitu melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik diharapkan memiliki pandangan yang sama tentang informasi yang disuguhkan.

⁷ Ina Magdalena, "Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD" (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), h. 10.

- 5) Fungsi Individualitas, yaitu pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.⁸

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, media pembelajaran dapat menjadi alat yang dapat mendorong motivasi belajar dan menjadikan pengalaman belajar peserta didik menyenangkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton sebagaimana yang dikutip oleh Septy Nurfadhillah, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.⁹

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁸ Septy Nurfadhillah, "Media Pembelajaran : Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Keududukan Media Pembelajaran" (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), h. 36.

⁹ Nurfadhillah. "Media Pembelajaran : Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Keududukan Media Pembelajaran", h. 44.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya media cetak, media audio, media audio visual, multimedia interaktif, E-learning dan media realia. Salah satu contoh dari multimedia interaktif adalah Game. Menurut Dewi dan Listiowarni, game edukasi adalah permainan yang sengaja dirancang untuk tujuan pendidikan guna mendukung lingkungan belajar, karena dipandang lebih menarik daripada proses belajar mengajar konvensional.¹⁰ Hal ini diperkuat oleh pendapat Ludewig dan Swan yang dikutip oleh Mariah M. Yunus, games memiliki kekuatan untuk mendorong perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.¹¹

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa game edukasi adalah game yang memuat materi pembelajaran didalamnya. Game ini lebih mengacu pada tujuan dan isinya yang mampu dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik kepada pemainnya. Sehingga media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan, karena permainan adalah media yang disenangi dan mudah dimengerti oleh peserta didik saat proses pembelajaran.

2. Baamboozle

a. Pengertian Baamboozle

Baamboozle merupakan media permainan edugames yang mirip dengan kompetisi kuis, namun dijalankan secara online dan peserta didik tidak perlu

¹⁰ Nindian Puspadan Indah Listionawari Dewi, "Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal RESTI* 3, no. 2 (2019): 130.

¹¹ Mariah M. Yunus, "Penggunaan Snake and Ladder Game Untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMPLB Banda Ace," *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 7, no. 5 (2019): h. 581.

membuat akun.¹² Baamboozle adalah pengalaman pendidikan tanpa batas. Baamboozle membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, menarik tidak bosan sehingga meningkatkan motivasi belajar, menjadikan peserta didik aktif belajar PAI dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Baamboozle adalah platform pembelajaran berbasis online yang menggunakan permainan untuk diajarkan. Platform ini menawarkan berbagai pilihan permainan untuk menarik peserta didik selain itu guru juga dapat menambahkan permainan baru sesuai konsep pembelajarannya. Dengan kata lain, Baamboozle adalah alat berbasis web untuk menciptakan permainan yang menyenangkan dan menarik. Seperti yang kita ketahui bersama, permainan menyajikan tujuan penting di ruang kelas.

b. Fitur-fitur Baamboozle

Baamboozle sangat mudah digunakan. kita dapat memulai dan menjalankan permainan hanya dengan dua atau tiga klik di beranda, tidak perlu registrasi awal. hanya saja jika ingin mendapatkan akses yang lebih mendalam dengan fitur-fitur seperti alat penilaian dan kemampuan kreasi, sebaiknya mendaftar terlebih dahulu.

Pada bagian permainan terdapat opsi yaitu *play*, *study*, *slideshow*, *edit*. Pertama, *play* terdapat beberapa opsi permainan seperti *Four In A Row* atau *Memory*. Kedua, *Studi* menampilkan ubin gambar yang dapat dipilih benar atau salah pada masing-masing ubin agar sesuai dengan topik. ketiga, *slideshow* hampir sama dengan studi tetapi hanya menampilkan gambar dan teks untuk di gulir. Kemudian yang keempat *Edit* pada bagian memudahkan untuk mengedit kuis sesuai kebutuhan.

¹² Irma Retno and Diki Rukmana Rahayu, "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan 'Baamboozel' Terhadap Keterampilan Operasi Hitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11, no. 3 (2022): 809., h. 809.

Tim dapat dibuat sehingga guru dapat membagi kelas menjadi dua kelompok atau lebih dan mintalah kelompok bersaing atau mengadakan kompetisi satu lawan satu. Baamboozle mencatat skor sehingga guru dapat berinteraksi dengan peserta didik seiring berjalannya permainan, tanpa terganggu oleh penilaian.

c. Keunggulan Baamboozle

Baamboozle memiliki keunikan tertentu dibandingkan dengan *platform online* pembelajaran lainnya. Berikut ini yang menjadi keunggulan bamboozle, yaitu:

- 1) Pertanyaan tidak pernah dalam urutan yang sama. Oleh karena itu, tidak ada dua pertanyaan yang sama.
- 2) Permainan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Misalnya, dapat menyetel pengatur waktu. Batasan waktu membantu peserta didik tetap fokus pada tugas yang ada. Pastikan untuk memeriksa pengatur waktu online ini. guru bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan tertentu.
- 3) Peserta didik dapat membuat nama tim, yang mendorong pembentukan tim, guru kemudian dapat mengedit game untuk memasukkan nama tim.
- 4) Permainan dapat dengan mudah diproyeksikan guru saja, sehingga peserta didik tidak harus memiliki perangkat untuk memainkannya.
- 5) Peserta didik tidak memerlukan akun atau kode untuk memainkan permainan.
- 6) Permainannya mudah dibuat. Apalagi jumlahnya ribuan permainan yang sudah dibuat oleh orang lain yang tersedia untuk dimainkan kapanpun.¹³

Keunggulan dari bamboozle ini dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik melalui media bamboozle.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Baamboozle

Berikut adalah Langkah-langkah penggunaan media bamboozle yang dapat digunakan didalam pembelajaran. Antara lain yaitu:

- 1) Login ke-bamboozle, dengan cara klik di pencarian google “Baamboozle” atau bisa melalui link <https://www.baamboozle.com/>

¹³ Elis Tuti et al Winaningsih, “Baamboozle’e Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 131.

- 2) Pilih **sign in** jika memiliki akun dan **join for free** jika tidak memiliki akun
- 3) Jika belum memiliki akun isi email, password, confirm password serta username klik **Join for free**, nontifikasi akan dikirim ke email.
- 4) Kemudian buka email untuk confirm Account
- 5) Setelah itu, pilih game yang diinginkan atau membuat game sendiri sesuai topik pelajaran.
- 6) Bamboozle dapat ditampilkan menggunakan LCD atau prangkat teknologi lainnya.

Langkah-langkah diatas dapat digunakan dalam memanfaatkan media bamboozle didalam pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu motive dan bahasa latin movere yang berarti dorongan yang terarah kepada pemenuhan kebutuhan psikis atau rohani.”¹⁴ “Motivasi juga dikatakan sebagai *the force that energizas and direct a behavior towards a goal.*”¹⁵

Teori Maslow memaparkan bahwa “motivasi merupakan upaya seseorang untuk mencapai tujuan dimulai dari memenuhi kebutuhan dasar sampai kebutuhan yang paling tinggi seperti: kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan penghargaan, kebutuhan sosial, dan kebutuhan fisiologis”.¹⁶

¹⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h. 61.

¹⁵ Onn Seng Tan, *Educational Pschology : A Practioner Researcher Approach* (Singapore: Thomson, 2003), h. 276.

¹⁶ Ani Muflihah, “Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Motivasi Terhadap Prestasi Kerja Para Pegawai Di Kantor Kementerian Agama Kota Jakarta Pusat,” *Feb. Unila.Ac.Id*, 2011, h. 14.

Hamzah B. Uno memaparkan bahwa “motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik-peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung, hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar”.¹⁷

Berdasarkan beberapa pendapat motivasi ialah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang, baik mendapat pengaruh dari dalam ataupun luar (pengaruh sosial) yang mengakibatkan seorang tersebut melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan yang dimiliki.

b. Jenis-jenis Motivasi

Menurut Deci dan Ryan melalui teorinya *Self Determination Theory* yang dikutip oleh Romi Siswanto, membedakan Motivasi belajar ada dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.¹⁸ Berikut jenis-jenis motivasi belajar yaitu :

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang terjadi tanpa memerlukan rangsangan dari luar karena semua orang sudah mempunyai dorongan dari dalam untuk melakukan sesuatu. Selanjutnya ditinjau dari tujuan kegiatan yang dilakukan (misalnya suatu kegiatan belajar). Motivasi instrinsik mengacu pada motivasi belajar yang dipengaruhi oleh keinginan sendiri untuk berhasil belajar atau dorongan belajar karena keinginan untuk sukses atau cita-cita.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik mengacu pada motivasi yang muncul melalui rangsangan dari luar. Misalnya, seseorang peserta didik mengetahui bahwa akan diadakan ujian

¹⁷ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukuran* (Jakarta: PT. Bumi Aksa, 2016), h. 23.

¹⁸ Romi Siswanto, “Evaluasi Penggunaan E-Learning Dalam Pendidikan Ekonomi: Tinjauan Studi Literatur,” *Antroposen : Journal of Social and Humaniora* 2, no. 1 (2023): h. 47.

keesokan paginya, maka peserta didik tersebut belajar pada malam hari dengan harapan mendapatkan nilai bagus dan mendapatkan pujian dari guru, orang tua, dan teman-temannya.¹⁹ Motivasi ekstrinsik mengacu pada motivasi belajar yang berasal dari dorongan eksternal, seperti keinginan untuk memenangkan hadiah.

c. Indikator Motivasi Belajar

Hamzah B. Uno menyebutkan “indikator motivasi belajar antara lain; adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan atau cita-cita masa depan, adanya kegiatan yang menarik, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.”²⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi adalah ketekunan, pantang menyerah, tertarik untuk memecahkan berbagai permasalahan, mampu mempertahankan pendapat dan senang belajar mandiri.

d. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Dalam proses pembelajaran, anak berpartisipasi secara aktif dan pasif dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan memberikan motivasi. Fungsi motivasi merupakan langkah yang kondusif dimana anak dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Djamarah menjelaskan berbagai fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut:²¹

1) Motivasi sebagai pendorong kegiatan

Anak pada awalnya tidak memiliki keinginan untuk belajar, namun karena ada sesuatu yang ingin diketahuinya maka muncul keinginan untuk belajar. Pencarian terhadap sesuatu terjadi untuk memuaskan keingintahuan seseorang terhadap sesuatu

¹⁹ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, 2004. h. 91.

²⁰ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya : Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2021), h. 23.

²¹ Syaiful Bahri dan Aswan Zain Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), h. 157.

itu. Anak didorong untuk terlibat dalam kegiatan belajar untuk membantu mereka memahami hal-hal yang sebelumnya tidak mereka pahami. Disini, anak merasa yakin tentang apa yang perlu dia lakukan untuk mempelajari sesuatu.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan-dorongan psikologis yang menimbulkan perilaku terhadap peserta didik merupakan kekuatan-kekuatan yang tidak dapat ditolak sehingga terbentuk gerakan psikofisik. Anak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pikiran berjalan dari sikap tubuh yang lebih mengikuti kehendak tindakan belajar.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah apa yang dicari peserta didik. Tujuan pembelajaran memberikan arah yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Dengan konsentrasi penuh peserta didik belajar dengan tujuan untuk segera memperoleh pengetahuan yang diperlukan.²²

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Pendidik perlu memahami kapan motivasi diperlukan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, aktivitas belajar meningkat, dan melancarkan arus komunikasi. Peserta didik yang memiliki motivasi akan mengikuti pembelajaran dengan sangat menyenangkan, karena lebih sering menggunakan materi yang sudah dipelajarinya, maka terdapat harapan materi yang dipelajari akan bertahan lebih lama. Motivasi peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Ahmad Rifa'i dan Anni menungkapkan faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yaitu:²³

²² Syaiful Bahri dan Aswan Zain Djamarah, *Paikologi Belajar*, 2011, h. 158.

²³ Achmad dan Catharina Tri Anni Rifa'i, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015), h. 101.

- 1) Sikap, sikap merupakan seperangkat konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan oleh kecenderungan bereaksi terhadap seseorang, peristiwa, gagasan, kelompok atau objek, baik menyenangkan maupun tidak menyenangkan.
- 2) Kebutuhan, kebutuhan merupakan keadaan yang dialami seseorang sebagai kekuatan dari dalam yang mendorong untuk mencapai tujuannya. Kebutuhan bertindak sebagai kekuatan internal yang memotivasi seseorang untuk mencapai tujuannya.
- 3) Rangsangan, rangsangan merupakan suatu perubahan persepsi atau pengalaman terhadap lingkungan yang menyebabkan seseorang menjadi aktif. Pada pembelajaran yang tidak merangsang menyebabkan peserta didik yang awalnya termotivasi untuk belajar pada akhirnya akan bosan terlibat dengan proses pembelajaran tersebut.²⁴
- 4) Afeksi, afeksi berhubungan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, kepemilikan dari individu atau kelompok waktu belajar. Afeksi dapat menjadi motivator intrinsik. Integritas emosi dan berpikir peserta didik dapat mempengaruhi motivasi belajar dan menjadi kekuatan terpadu yang positif, sehingga akan menimbulkan kegiatan belajar yang efektif’.
- 5) Kompetensi, kompetensi dikaitkan dengan pengembangan rasa percaya diri dan memberikan dukungan emosional terhadap upaya tertentu dalam mempelajari keterampilan dan pengetahuan baru. Memperoleh kompetensi melalui pembelajaran baru meningkatkan kepercayaan diri dan memberikan dukungan serta motivasi untuk pembelajaran yang lebih luas
- 6) Penguatan, penguatan yaitu peristiwa yang meningkatkan atau mempertahankan kemungkinan respon. Penggunaan peristiwa penguatan yang efektif meliputi

²⁴ Achmad dan Catharina Tri Anni Rifa’i, *Psikologi Pendidikan*, 2015, h. 102.

penghargaan sosial, perhatian, pujian, penghargaan terhadap hasil karya peserta didik, dinyatakan sebagai variabel penting dalam perancangan pembelajaran.

4. Komponen Materi PAI

a. Pengertian PAI

Pendidikan agama Islam atau sering juga disingkat PAI merupakan suatu pendidikan yang bercorak Islam. Pendidikan melalui ajaran-ajaran agama Islam. Sehingga hal ini membuat PAI berbeda dengan pendidikan pada umumnya. Menurut Hayyan Ahmad Ulul Albab dalam bukunya *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khusus* mengartikan Pendidikan agama Islam (PAI) sebagai berikut:

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan dengan melalui ajaran-ajaran agama Islam, yaitu berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya, setelah selesai dari pendidikan mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam yang telah diyakininya secara menyeluruh, serta menjadikan ajaran agama Islam itu sebagai suatu pandangan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia dan diakhirat kelak.²⁵

Menurut zakiyah darajat sebagaimana yang dikutip oleh Neni, pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kadungan ajaran islam secara menyeluruh, menghayati, makna tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan islam sebagai pandangan hidup.²⁶ Jadi, pendidikan agama islam menuntut adanya pengalaman ajaran-ajaran islam yang telah dipelajari oleh peserta didik.

Dari rumusan-rumusan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam (PAI) adalah Usaha sadar orang dewasa dalam memberikan bimbingan

²⁵ Hayyan Ahmad tilul Albab, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khusus* (Lamongan: Academia Publication, 2021),h. 41-42.

²⁶ Neni, *Model Pendidikan Agama Islam* (Indragiri Hilir: PT. indragiri, 2021), h. 116.

dan mengasuh peserta didik dengan berlandaskan ajaran Islam sehingga mereka mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

b. Dasar-Dasar PAI

Pendidikan agama Islam telah memiliki berbagai dasar-dasar dalam pelaksanaannya, baik itu landasan yuridis maupun dari ajaran Islam itu sendiri. Di Indonesia telah ditetapkan dasar yuridis PAI seperti pada Pancasila yang tertuang pada sila pertama. Cara mewujudkan pengamalan sila pertama harus dilakukan melalui pembelajaran PAI yang konsisten mulai dari SD hingga perguruan tinggi.

Struktur untuk membangun pembelajaran PAI ditetapkan pula melalui UUD 1945. Struktur ini telah tertuang dalam pasal 29 ayat 1 dan 2 yang menyatakan bahwa negara mempunyai dasar Ketuhanan Yang Maha Esa dan negara menjamin kebebasan warganya untuk mengimani agamanya sendiri-sendiri dan beribadah sesuai keyakinannya dan kepercayaannya.²⁷

Ajaran Islam memiliki 4 sumber yaitu Al-Qur'an, hadits, qiyas, dan ijtihad. Sumber ajaran Islam juga menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran PAI. Hal ini bisa kita lihat pada Q.S. Al 'Alaq/96: 1-5.

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha mulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya.²⁸

²⁷ Hayyan Ahmad tilul Albab, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*, h. 42-43.

²⁸ Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya", h. 598.

Dari ayat tersebut, dapat dipahami bahwa Allah swt. memerintahkan manusia untuk senantiasa belajar. Baik belajar terhadap sesuatu yang belum diketahui maupun mengajarkan ilmu kepada orang lain. Selain itu, pada proses belajar dan mengajar seseorang senantiasa dituntut untuk memaksimalkan komponen yang berupa alat potensial yang ada pada diri manusia. Setelah menguasai suatu ilmu maka tugas selanjutnya adalah mengajarkan ilmu yang telah diperoleh kepada orang lain.

Islam sangat mengapresiasi kepada seseorang yang memiliki dan mengamalkan ilmu pengetahuan. Allah swt memberikan motivasi dalam Q.S. Al-Mujadalah/58: 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! apabila kamu dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.²⁹

Pada ayat diatas, Allah swt. memberikan suatu keistimewaan tertentu bagi orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan serta beriman. Melalui ilmu pengetahuan, seseorang mampu memanfaatkan segala potensi yang diturunkan oleh Allah swt dipermukaan bumi ini. Namun, perlu kita mengetahui bahwa pengetahuan yang tidak dilandasi oleh keimanan maka hal itu hanya akan membuat kehancuran bagi diri manusia sendiri. Dengan keselarasan antara ilmu pengetahuan dengan

²⁹ Kementrian Agama RI, "Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya", h.543.

keimanan maka akan membuat manusia lebih mudah dalam menggapai kejayaan didunia maupun diakhirat.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam menekankan adanya penciptaan kondisi hubungan baik dengan Tuhan, manusia dan alam. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam secara terperinci dapat diuraikan pada materi ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

- 1) Al-Qur'an. Materi Al-Qur'an diberikan dengan kajian-kajian tentang pengertian al-Qur'an. Al-Qur'an dikaji sebagai mukjizat Islam. Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah saw agar mendapatkan petunjuk hidup.
- 2) Hadis merupakan segala sesuatu yang bersumber dari Nabi, baik berupa perkataan, perbuatan, taqirir, maupun sifatnya yang sebaiknya dijadikan peserta didik sumber dalam mencari himmah, membina karakter serta mencerminkan kebiasaan.
- 3) Fiqih. Mempelajari dan mengetahui fikih dengan benar dapat menjadikan peserta didik memiliki pandangan yang luas tentang fikih. Peserta didik diharapkan mampu bersikap dengan bijaksana pada masyarakat tentang kajian-kajian fikih.
- 4) Akidah Akhlak. Materi akidah akhlak mencakup rukun iman. Akidah adalah suatu keyakinan yang mengikat hatinya dari segala keraguan. Seseorang yang akidahnya kuat dimana tidak dipengaruhi keraguan dan meyakini dengan penuh keyakinan bahwa apa yang menjadi rukun iman umat Islam. Sedangkan akhlak adalah suatu keadaan bagi jiwa yang mendorong melakukan tindakan-tindakan dari keadaan itu tanpa melalui pikiran dan pertimbangan.

Pada kelas tiga SD materi akidah akhlak yang dipelajari salah satunya yaitu berada pada bab 2 Meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi. Materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari adalah materi yang penting dalam pendidikan agama Islam, karena membantu peserta didik memahami dan membangun pemahaman tentang akidah akhlak yang berhubungan dengan ketauhidan, perkembangan karakter, pengembangan pemahaman dan pengembangan sikap.³⁰

5. Sejarah kebudayaan Islam, dimulai dari kelahiran, perkembangan, kemunduran, dan kebangkitan Islam, dari nabi adam hingga Rasulullah dan sampai akhir zaman, serta peradaban, pendidikan, kebudayaan, dan kejayaannya. Oleh sebab itu, peserta didik perlu diperkenalkan dengan sejarah agar dapat menggunakannya sebagai cerminan atas perbuatan dan tingkah lakunya.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antara konsep atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau diagram dengan tujuan untuk mempermudah memahami isi penelitian.³¹

Dalam penelitian ini penulis mendeskripsikan kerangka pikir dalam bentuk peta konsep tentang penggunaan media bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik kelas III UPT SD negeri 229 Pinrang. Hal ini disusun untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini maka peneliti membuat kerangka pikir sebagai berikut:

³⁰ Syarif Hidayat et al, "Analisis Materi Pembelajaran Aqidah Dalam Penguatan Aqidah Anak Pada Anak Usia SD," *Al Urwatul Wutsqa* 2, no. 2 (2022): h. 144.

³¹ Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah" (Institut Agama Islam (IAIN) Parepare, 2023).



Gambar 2.1 Karangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan berhubungan antara variabel dengan variabel, yang bersifat sementara atau bersifat dugaan, atau masih lemah.³² Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang bersifat dugaan. Hipotesis bertujuan untuk memberikan tujuan tegas kepada peneliti, memberikan arah bagi kegiatan yang harus ditempu dalam pembahasan ruang lingkup, memiliki fakta, dan menentukan relevansi penelitian, serta menghindari peneliti dari suatu kegiatan pelaksanaan peneliti yang tidak terarah dan tidak bertujuan.³³

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Penggunaan media bamboozle signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

H_0 : Penggunaan media bamboozle tidak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

³² Muslich Anshori and Sri Iswati, "Metodelogi Penelitian Kuantitatif" (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), h. 47.

³³ Abd. Mukhid, "Metodologi Penelitian Kuantitatif" (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2013), h. 53.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil post-test. Adapun model desain penelitian adalah sebagai berikut:

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest design

Keterangan :

O_1 = Pretest (sebelum penggunaan media baamboozle)

X = Treatment (penggunaan media baamboozle)

O_2 = Posttest (sesudah penggunaan media baamboozle)³⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi calon peneliti yang akan dijadikan sebagai tempat pelaksanaan penelitian adalah UPT SD Negeri 229 Pinrang dengan mengambil data dari sekolah, guru PAI dan peserta didik. Penentuan lokasi tersebut dengan pertimbangan bahwa dengan adanya penggunaan media baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang. Sedangkan waktu penelitian yang akan dilakukan $\pm$ 1 bulan lamanya (d disesuaikan dengan kebutuhan penelitian), penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 131.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian untuk ditarik kesimpulannya. Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dikelas III SD Negeri 229 Pinrang yang tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri atas satu kelas.

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I	7	-	7
2	II	10	5	15
3	III	4	6	10
4	IV	6	9	15
5	V	8	3	11
6	VI	15	7	22
JUMLAH		50	30	80

Tabel 3.2 Data Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Sumber Data : UPT SD Negeri 229 Pinrang, 2024

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel adalah populasi yang berjumlah 10 peserta didik kelas III yang terdiri atas 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. sampel jenuh artinya teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.³⁵

³⁵ Sugiyono, “Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D”, h.153

D. Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini didasarkan pada jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen, diantaranya:

❖ Kuesioner (Angket)

Rukajat menyatakan kuesioner atau angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti) bertanya-jawab dengan responden.³⁶ Data dikumpulkan dengan memakai angket yang berisi serangkaian pertanyaan ataupun pernyataan yang memerlukan jawaban dari responden. Skala yang digunakan dalam angket ini yaitu skala likert. Skala likert digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap persepsi, pendapat dan sikap atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Skala liker yang dipakai terdiri dari empat skor meliputi sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut pemberian skor di setiap jawaban yang disediakan:

Indikator	+	-
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Tabel 3.3 Indikator Skor Jawaban

Sumber Data : Ajat Rukajat, Pendekatan Peneliian Kuantitatif: Quantitative Research Approach 2018

❖ Observasi/Pengamatan

Observasi menurut Young dan Schmidt dalam buku yang berjudul Metodologi Penelitian yang ditulis oleh Trisusanti Lamangida. Observasi adalah

³⁶ Ajat Rukjat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Reseach Approach* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 113.

sebagai pengamatan sistematis berkenaan dengan perhatian terhadap fenomena-fenomena yang nampak. Perhatian yang dimaksud adalah harus diberikan kepada unit kegiatan yang lebih besar atau lebih luas pada fenomena-fenomena khusus yang diamati terjadi.³⁷

❖ Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah lalu.³⁸ Dokumentasi dipakai dalam menghimpun fakta secara tertulis dan sifatnya dokumenter misalnya proses belajar mengajar, arsip data sekolah, data mengenai profil sekolah, jumlah peserta didik dan pendidik, dan nilai-nilai peserta didik sebelum diterapkannya media baamboozle di kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang. Disamping itu Peneliti juga melakukan pengambilan gambar selama proses kegiatan penelitian diluar kelas menggunakan media kamera sebagai bukti.

E. Defenisi Operasional Variabel

Menurut Sugiono variabel adalah segala sesua yang berbentuk apa saja, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.³⁹

Penelitian ini dilakukan untuk mengukur penggunaan media bamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang Kecamatan Suppa Kabupaten Pinrang. Adapun defenisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

³⁷ Trisusanti Lamangida, "Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner" (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), h. 164.

³⁸ Trisusanti Lamangida, "Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner", h. 168

³⁹ Asep Saepul and E. Bahruddin Hamdi, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 19.

- 1) Media baamboozle (X) adalah variabel independen atau variabel bebas yang mempengaruhi. Merupakan salah satu jenis multimedia alternatif yang dapat membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, menarik tidak bosankan. media ini menawarkan berbagai pilihan permainan untuk menarik peserta didik selain itu guru juga dapat menambahkan permainan baru sesuai konsep pembelajarannya.
- 2) Motivasi belajar (Y) adalah variabel dependen atau variabel terikat yang dipengaruhi. Motivasi belajar memiliki arti sebagai pendorong atau daya penggerak yang ada didalam diri seseorang, baik mendapatkan pengaruh dalam ataupun luar (pengaruh social) untuk melaksanakan suatu kegiatan sebagai contoh meningkatkannya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui suatu kondisi, apakah ini baik atau tidak, berpengaruh atau tidak, ada peningkatan atau tidak, efektif atau tidak dan lain sebagainya, tentu ada tolak ukur yang digunakan. Untuk data yang digunakan tentang semua proses pembelajaran, peneliti menggunakan alat ukur yang dinamakan instrument penelitian. Instrument dalam sebuah penelitian bertujuan untuk mendukung proses pengumpulan data dan proses data dan diperoleh data yang dibutuhkan didalam penelitian. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan observasi dan kuesioner (angket).

1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

a. Instrumen Observasi

Instrument lembar observasi dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman yang dibuat dalam bentuk checklist. Lembar observasi motivasi terdiri dari item-item pertanyaan dengan dua pilihan jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”. Skor satu

untuk pernyataan “Ya” dan skor nol untuk pernyataan “Tidak”. Butir-butir pernyataan terdiri dari 12 item. Lembar observasi merupakan instrument pendukung untuk menilai tingkat motivasi peserta didik.

b. Instrumen Angket

Lembar kuesioner (angket) Motivasi belajar Peserta didik berikut indikator-indikator motivasi belajar merujuk pada kajian teori pada bab sebelumnya.

No	Indikator	No Soal		Jumlah Butir Soal
		(+)	(-)	
1	Adanya Hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan	1, 2, 4, 6, 7, 8	3, 5, 9	9
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	10, 11, 13	12, 14	5
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	15, 17, 18	16, 19	5
4	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	20, 21, 24, 25	22, 23	6
5	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	26, 29	27, 28, 30	5
Jumlah		19	11	30

Tabel 3.4. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta didik

2. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Untuk memperoleh data yang valid, memerlukan instrument yang valid, sehingga memerlukan uji validitas instrument. Uji validitas instrument adalah tingkat ketelitian dan ketepatan instrument penelitian dalam menjalankan fungsipengukurannya. Menurut Suharsimi mengungkapkan “secara spesifik uji

validitas dilakukan dengan rumus *Product Moment*". Untuk menghitung validitas digunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\sum X^2 \sum Y^2}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien variable X dengan Y
 $\sum X$ = jumlah skor distribusi X
 $\sum Y$ = jumlah skor distribusi Y
 $\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor distribusi X
 $\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor distribusi Y
 $\sum XY$ = jumlah skor X dan Y⁴⁰

Shofian menyatakan "item instrument dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka tidak valid. r_{tabel} dicari pada signifikansi 0,05 dengan 2 uji sisi. Nilai r_{tabel} diperoleh dengan menggunakan rumus $df = N-2$, dimana N adalah jumlah responden uji coba.⁴¹ Nilai r_{hitung} diperoleh dengan menggunakan rumus $df = N-2 = 24-2 = 22$, sehingga nilai r_{tabel} pada $df = 22$ adalah 0,404. Pengujian validitas setiap item dianalisis memakai rumus korelasi *product moment* dengan bantuan IBM SPSS Statistik Versi 22. Hasil uji validitas angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,407	0,404	Valid
2	0,432	0,404	Valid
3	-0,026	0,404	Tidak Valid
4	-0,013	0,404	Tidak Valid
5	0,530	0,404	Valid
6	-0,402	0,404	Tidak Valid
7	0,408	0,404	Valid
8	0,140	0,404	Tidak Valid

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 256.

⁴¹ Siregar Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013).

9	0,293	0,404	Tidak Valid
10	0,440	0,404	Valid
11	0,777	0,404	Valid
12	0,471	0,404	Valid

Table 3.5 Hasil uji validitas angket motivasi belajar

Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
13	0,243	0,404	Tidak Valid
14	0,559	0,404	Valid
15	0,516	0,404	Valid
16	0,426	0,404	Valid
17	0,221	0,404	Tidak Valid
18	0,031	0,404	Tidak Valid
19	0,676	0,404	Valid
20	0,198	0,404	Tidak Valid
21	0,642	0,404	Valid
22	0,276	0,404	Tidak Valid
23	0,694	0,404	Valid
24	0,594	0,404	Valid
25	0,672	0,404	Valid
26	0,633	0,404	Valid
27	-0,341	0,404	Tidak Valid
28	0,415	0,404	Valid
29	0,555	0,404	Valid
30	0,573	0,404	Valid

Lanjutan Table 3.5

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas melibatkan memperlihatkan makna suatu instrumen mampu diyakini kebenarannya untuk menjadi alat pengumpulan data. Berikut rumus yang dipakai untuk menetapkan suatu instrument penelitian reliabel atau tidak, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

k = jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah variansi

σ_t^2 = variansi total

Setelah hasil validitas data dari variable diketahui. Kemudian selanjutnya ke uji reliabilitas data, yang dilakukan dengan Software SPSS versi 22. Siregar

menyatakan “untuk menentukan tingkat reliabilitas suatu instrument menggunakan rumus Alpa Cronbach, dengan kriteria instrument penelitian dikatakan reliabel apabila koefisien reliability (r_{hitung}) $> 0,60$.⁴² Hasil uji reliabilitas instrument variable X dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	24	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	24	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	19

Table 3.6 Hasil uji reliabilitas

Pada table diatas, nilai Alpa Cronbach adalah 0,889 dan nilai ini lebih besar dari 0,60 sehingga instrument tersebut dianggap reliabel dan kesimpulan instrument angket motivasi ini dapat digunakan dalam penelitian

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif adalah kegiatan yang dilakukan sesudah data dikumpulkan dari semua responden ataupun sumber lainnya. Analisis statistik deskriptif dilaksanakan guna mengukur skor motivasi belajar peserta didik. Rumus

⁴² Siregar Syofian, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*, h. 57.

yang digunakan dalam menghitung skor motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah jawaban peserta didik yang benar}}{\text{jumlah keseluruhan}} \times 100$$

Setelah diperoleh skor motivasi belajar peserta didik maka nilai tersebut bisa di kategori seperti table dibawah ini:

SKOR	KLASIFIKASI
84-100	Sangat Tinggi
68-83	Tinggi
52-67	Cukup
38-51	Rendah
20-37	Sangat Rendah

Table 3.7 Kategori Nilai Motivasi Belajar Peserta Didik

Sumber data : Sugiono, 2014

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas merupakan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang digunakan untuk mengambil keputusan adalah hasil pretes dan postes. Karena sampel yang digunakan kurang dari 50 orang maka uji Shapiro wilk yang digunakan dalam penelitian ini. Uji Shapiro wilk menggunakan Teknik signifikansi 5% atau 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut. Distribusi normal jika $PV_{aule} > 0,05$ dan berdistribusi abnormal jika $PV_{aule} < 0,05$. Dalam hal ini uji Shapiro wilk dan SPSS 22.0 digunakan untuk pengujian normalitas.

b. Uji Hipotesis

Uji paired t-tes disebut juga uji berpasangan karena sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua pengukuran yaitu keadaan awal sebelum

perlakuan (pretes) dan setelah perlakuan (postes)⁴³. Jadi, uji hipotesis paired t-tes pada penelitian ini digunakan untuk membandingkan nilai sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan media bamboozle tetap dikelas yang sama yaitu kelas III, sehingga uji yang digunakan adalah Paired t-tes untuk mengetahui apakah penggunaan media bamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik atau tidak yaitu dengan kriteria:

- a. H_a diterima jika lower bernilai negative dan upper bernilai negative atau $\text{sig. (2tailed)} < \alpha = 0,05$.
- b. H_o diterima jika lower bernilai negative dan upper bernilai positif, atau $\text{sig. (2tailed)} > \alpha = 0,05$.

⁴³ Linda Rosalina et al., *Buku Ajar Statistika* (Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023), h. 100.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Temuan penelitian ini berkaitan dengan klasifikasi pre-test dan post-test peserta didik, untuk mengetahui jawaban dari hipotesis pada bab sebelumnya, peneliti memberikan kuesioner yang diberikan sebanyak dua kali. Pre-test diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik, sedangkan post-test diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penggunaan media baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik PAI kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yang dapat menguatkan sebuah hipotesis atas jawaban sementara. Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen. Deskripsi data yang disajikan meliputi data variabel penggunaan media baamboozle (X) dan peningkatan motivasi belajar peserta didik (Y). Deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan tentang berbagai temuan yang diperoleh dari lokasi penelitian, olahan data seperti klasifikasi pre-test dan post-test peserta didik, frekuensi dan persentase nilai peserta didik, nilai rata-rata dan deviasi standar dari pre-test dan post-test, pengujian hipotesis dan informasi melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner yang terkait dengan lokasi penelitian yaitu UPT SD Negeri 229 Pinrang. Temuan ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Penggunaan media baamboozle dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media baamboozle dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang, secara umum belum pernah dilakukan pada UPT SD Negeri 229 Pinrang terkhusus kelas III, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan 10 sampel dari 10 populasi. Kelas yang peneliti gunakan untuk dijadikan sampel adalah kelas III. Penggunaan media baamboozle dapat memberikan konstribusi yang besar untuk UPT SD Negeri 229 Pinrang terkhusus kelas III pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi. Peneliti mengamati dalam pembelajaran ini, bahwa dengan menggunakan media baamboozle ini dapat memberikan keuntungan yaitu menarik perhatian dan adanya rasa ingin menang didalam permainan baamboozel menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan Agama Islam pada hakikatnya juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik namun untuk menjadi seorang guru pendidikan agama Islam juga harus mampu memiliki keterampilan yang banyak dalam penguasaan media teknologi sehingga peserta didik dapat menikmati pembelajaran dengan baik juga menyenangkan.

2. Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

Motivasi didalam pembelajaran dalam pendidikan sangat penting hal ini dikarenakan motivasi dapat mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan. Pendidik dalam memberikan pengajaran kepada peserta didik ingin mengadakan suatu perubahan baik pada guru maupun peserta didiknya yaitu adanya hubungan timbal balik diantara keduanya. Pertama, keberhasilan seorang guru dalam melakukan transfer ilmu kepada peserta didik. Kedua, keberhasilan seorang peserta

didik dalam menerima ilmu dari seorang guru hingga dilakukan suatu evaluasi seperti penggunaan pretes dan postes pada peserta didik

- a. Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi sebelum digunakan media bamboozle

Sebelum digunakan media bamboozle di kelas III maka terlebih dahulu penelitian memberikan kuesioner (*pretes*) mengenai motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan dilakukan juga observasi mengenai aktivitas peserta didik. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut

- 1) Hasil skor kuesioner motivasi belajar peserta didik sebelum digunakan media baamboozle

Statistics		
Motivasi_ Belajar Pretes		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		54.10
Std. Error of Mean		1.785
Median		52.00
Mode		51
Std. Deviation		5.646
Variance		31.878
Range		16
Minimum		48
Maximum		64
Sum		541

Table 4.1 Hasil Analisis Pretest Motivasi Belajar

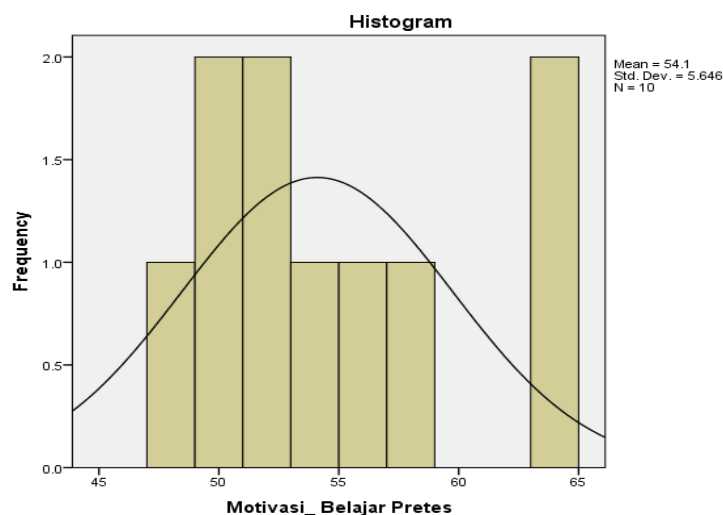
Berdasarkan table tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai tertinggi variable motivasi belajar sebelum penerapan media bamboozle adalah 64, nilai terendah adalah 48 dengan nilai rata-rata adalah 54.10, kemudian nilai yang sering muncul

adalah 51, nilai tengah adalah 52.00, standar deviasi adalah 5.646 sedangkan total keseluruhan nilai adalah 541. Kemudian berikut ini skor motivasi belajar PAI peserta didik sebelum penerapan media bamboozle yang diperoleh berdasarkan perhitungan rumus

No	Peserta Didik	Jumlah	Nilai	Kategori
1	Arsyifa Shakila Daud	64	84	Sangat Tinggi
2	Muhammad Afiq	57	75	Tinggi
3	Muhammad Aswar	63	83	Tinggi
4	Muhammad Fahrul	48	63	Cukup
5	Muhammad Rhamadhan	51	67	Cukup
6	Nurakifa Nayla Fadah	53	70	Tinggi
7	Salsabila Nadhifa	49	64	Cukup
8	Shevadiska Irawan	51	67	Cukup
9	Shofie Salsabila	55	72	Tinggi
10	Suhaila Ilma Nafia	50	66	Cukup

Table 4.2 Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Media Baamboozle
Sumber Data : software IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan table tersebut diperoleh hasil bahwa jumlah peserta didik yang berada pada kategori Sangat tinggi sebanyak 1 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik, dan kategori cukup sebanyak 5 peserta didik. Adapun histogram dari table frekuensi diatas dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 4.1 Histogram Tabel Distribusi

Untuk mengetahui lebih detail angket motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan media bamboozle terhadap masing-masing pernyataan dapat dilihat sebagai berikut:

a) Instrument Item Nomor 1

Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	4	40.0	40.0	40.0
	Setuju	1	10.0	10.0	50.0
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 3. Peserta Didik Bersemangat dalam Mengikuti Pembelajaran PAI

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI peserta didik menyatakan tidak setuju sebanyak 4 peserta didik, setuju sebanyak 1 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 5 peserta didik.

b) Instrumen Item Nomor 2

Saya sangat menyukai pembelajaran PAI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	20.0	20.0	20.0
	Setuju	3	30.0	30.0	50.0
	Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
	Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.4 Peserta Didik Sangat Menyukai Pembelajaran PAI

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan sangat menyukai pembelajaran PAI peserta didik menyatakan tidak setuju sebanyak 2 peserta didik, setuju sebanyak 3 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 5 peserta didik.

c) Instrumen Item Nomor 3

Saya suka menunda mengerjakan tugas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	2	20.0	20.0	20.0
Tidak Setuju	5	50.0	50.0	70.0
Sangat Tidak Setuju	3	30.0	30.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.5 Peserta Didik Suka Menunda Mengerjakan Tugas

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan suka menunda mengerjakan tugas peserta didik menyatakan sangat setuju sebanyak 2 peserta didik, tidak setuju sebanyak 5 peserta didik dan sangat tidak setuju sebanyak 3 peserta didik.

d) Instrumen Item Nomor 4

Saya bertanya kepada guru jika kesulitan belajar PAI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	2	20.0	20.0	20.0
Setuju	4	40.0	40.0	60.0
Sangat Setuju	4	40.0	40.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.6 Peserta Didik Bertanya Kepada Guru Jika Kesulitan Belajar PAI

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan bertanya kepada guru jika kesulitan belajar PAI peserta didik menyatakan tidak setuju sebanyak 2 peserta didik, setuju sebanyak 4 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 4 peserta didik.

e) Instrumen Item Nomor 5

Saya tidak bosan ketika pembelajaran PAI disampaikan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Tidak Setuju	2	20.0	20.0	30.0
Setuju	6	60.0	60.0	90.0
Sangat Setuju	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.7 Peserta Didik Tidak Bosan Ketika Belajar PAI

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan tidak bosan ketika belajar PAI peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 2 peserta didik, setuju sebanyak 6 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 1 peserta didik.

f) Instrumen Item Nomor 6

Ketika guru PAI menjelaskan pembelajaran saya bersikap tenang dalam memperhatikan pembelajarannya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Tidak Setuju	3	30.0	30.0	40.0
Setuju	4	40.0	40.0	80.0
Sangat Setuju	2	20.0	20.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.8 Ketika Guru PAI Menjelaskan Pembelajaran siswa Bersikap Tenang dalam Pembelajaran

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan ketika guru menjelaskan pembelajaran peserta didik bersikap tenang dalam memperhatikan pembelajaran peserta didik

menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 3 peserta didik, setuju sebanyak 4 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 2 peserta didik.

g) Instrumen Item Nomor 7

Ketika pembelajaran PAI, saya suka bosan dengan materinya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	4	40.0	40.0	40.0
Setuju	2	20.0	20.0	60.0
Tidak Setuju	3	30.0	30.0	90.0
Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Tabel 4.9 Peserta Didik Ketika Pembelajaran PAI, Peserta Didik Suka Bosan dengan Materinya
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui perbyataan ketika pembelajaran PAI, peserta didik suka bosan dengan materinya menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 3 peserta didik, setuju sebanyak 2 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 4 peserta didik.

h) Instrumen Item Nomor 8

Saya sering kesulitan dalam memahami materi PAI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Setuju	5	50.0	50.0	60.0
Tidak Setuju	3	30.0	30.0	90.0
Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Tabel 4.10 Peserta Didik Sering Kesulitan dalam Memahami Materi PAI
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan sering kesulitan dalam memahami materi PAI peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 3 peserta didik, setuju sebanyak 5 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 1 peserta didik.

i) Instrumen Item Nomor 9

Saya ingin mendapatkan nilai PAI yang lebih baik dari teman-teman lainnya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	6	60.0	60.0	60.0
Sangat Setuju	4	40.0	40.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.11 Peserta Didik Ingin Mendapatkan Nilai PAI yang Lebih Baik dari Teman-teman Lainnya

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan ingin mendapatkan nilai PAI yang lebih baik dari teman-teman lainnya peserta didik menyatakan setuju sebanyak 6 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 4 peserta didik.

j) Instrumen Item Nomor 10

Ketika dirumah saya lebih antusias bermain hp dan bermain Bersama teman dari pada belajar mengulang materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	3	30.0	30.0	30.0
Setuju	5	50.0	50.0	80.0
Tidak Setuju	1	10.0	10.0	90.0
Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.12 Peserta Didik Ketika Dirumah Peserta Didik Lebih Antusias Bermain Hp dan Bermain Bersama Teman dari pada Belajar Mengulang Materi

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Ketika dirumah saya lebih antusias bermain hp dan bermain Bersama teman dari pada belajar mengulang materi peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 5 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 3 peserta didik.

k) Instrumen Item Nomor 11

Saya tidak peduli meskipun nilai PAI saya rendah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	2	20.0	20.0	20.0
Setuju	2	20.0	20.0	40.0
Tidak Setuju	5	50.0	50.0	90.0
Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.13 Peserta Didik Saya Tidak Peduli Meskipun Nilai PAI Saya Rendah

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Saya tidak peduli meskipun nilai PAI saya rendah peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 5 peserta didik, setuju sebanyak 2 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 2 peserta didik.

l) Instrumen Item Nomor 12

Saya menganggap pembelajaran PAI itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Setuju	3	30.0	30.0	40.0
Sangat Setuju	6	60.0	60.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.14 Peserta Didik Menganggap Pembelajaran PAI Itu Penting Untuk Dipelajari Karena Sebagai Bekal dalam Menjalani Kehidupan Sehari-hari
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan saya menganggap pembelajaran PAI itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 3 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 6 peserta didik.

m) Instrumen Item Nomor 13

Saya tidak senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	2	20.0	20.0	20.0
Setuju	3	30.0	30.0	50.0
Tidak Setuju	3	30.0	30.0	80.0
Sangat Tidak Setuju	2	20.0	20.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.15 Peserta Didik Tidak Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Saya tidak senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 2 peserta didik, tidak setuju sebanyak 3 peserta didik, setuju sebanyak 3 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 2 peserta didik.

n) Instrumen Item Nomor 14

Saya mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi dengan teman

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Tidak Setuju	1	10.0	10.0	20.0
Setuju	5	50.0	50.0	70.0
Sangat Setuju	3	30.0	30.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.16 Peserta Didik Mengeluarkan Pendapat Ketika Berdiskusi dengan Teman
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Saya mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi dengan teman, peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 5 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 3 peserta didik.

o) Instrumen Item Nomor 15

Saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	2	20.0	20.0	20.0
Tidak Setuju	2	20.0	20.0	40.0
Setuju	4	40.0	40.0	80.0
Sangat Setuju	2	20.0	20.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.17 Peserta Didik Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Saya Senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 2 peserta didik, tidak setuju sebanyak 2 peserta didik, setuju sebanyak 4 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 2 peserta didik.

p) Instrumen Item Nomor 16

Saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Setuju	3	30.0	30.0	40.0
Sangat Setuju	6	60.0	60.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.18 Peserta Didik Merasa Nyaman Ketika Belajar Didalam Kelas

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas peserta didik menyatakan tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 3 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 6 peserta didik.

q) Instrumen Item Nomor 17

Saya sering tidak fokus dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	2	20.0	20.0	20.0
Tidak Setuju	7	70.0	70.0	90.0
Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.19 Peserta Didik Sering Tidak Fokus dalam Memperhatikan Guru saat Menjelaskan Materi

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Saya sering tidak fokus dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 7 peserta didik, dan setuju sebanyak 2 peserta didik.

s. Instrumen Item Nomor 18

Saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Setuju	4	40.0	40.0	50.0
Sangat Setuju	5	50.0	50.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.20 Peserta Didik Senang Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman.

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 4 peserta didik, dan sangat setuju sebanyak 5 peserta didik

t. Instrumen Item Nomor 19

Saya tidak suka belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Setuju	1	10.0	10.0	10.0
Setuju	3	30.0	30.0	40.0
Tidak Setuju	5	50.0	50.0	90.0
Sangat Tidak Setuju	1	10.0	10.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Tabel 4.21 Peserta Didik Tidak Suka Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman.

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan tidak suka belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok peserta didik menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 5 peserta didik, setuju sebanyak 3 peserta didik, dan sangat setuju sebanyak 1 peserta didik

2) Hasil skor lembar observasi motivasi belajar peserta didik sebelum digunakan media bamboozle

Statistics		
observasi_motivasi belajar		
N	Valid	10
	Missing	1
Mean		8.30
Std. Error of Mean		.423
Median		8.50
Mode		7 ^a
Std. Deviation		1.337
Variance		1.789
Range		4
Minimum		7
Maximum		11
Sum		83

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Table 4.22 Hasil Analisis Lembar Observasi Motivasi Belajar
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Berdasarkan table tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai tertinggi dari penilaian guru terhadap aktivitas belajar peserta didik sebelum penerapan media bamboozle adalah 11, nilai terendah adalah 7 dengan nilai rata-rata adalah 8.30, kemudian nilai yang sering muncul adalah 7, nilai tengah adalah 8.50, standar deviasi adalah 1.337 sedangkan total keseluruhan nilai adalah 83. Kemudian berikut ini skor lembar observasi peserta didik sebelum penerapan media bamboozle yang diperoleh berdasarkan perhitungan rumus

No	Peserta Didik	Jumlah	Nilai	Kategori
1	Arsyifa Shakila Daud	9	75	Tinggi
2	Muhammad Afiq	9	75	Tinggi
3	Muhammad Aswar	11	92	Sangat Tinggi
4	Muhammad Fahrul	7	58	Cukup
5	Muhammad Rhamadhan	7	58	Cukup
6	Nurakifa Nayla Fadah	9	75	Tinggi
7	Salsabila Nadhifa	7	58	Cukup
8	Shevadiska Irawan	9	75	Tinggi
9	Shofie Salsabila	7	58	Cukup
10	Suhaila Ilma Nafia	8	67	Cukup

Table 4. 23 Penilaian Kategori Aktivitas Belajar Peserta didik

Berdasarkan table tersebut diperoleh hasil bahwa jumlah peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 1 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik, dan kategori cukup sebanyak 5 peserta didik.

b. Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini

Allah Maha Esa dan Maha Pembari setelah digunakan media bamboozle

Setelah digunakan media bamboozle di kelas III maka penelitian memberikan kuesioner (*postes*) mengenai motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dan dilakukan juga observasi mengenai aktivitas peserta didik. Adapun hasil analisisnya sebagai berikut.

1) Hasil skor kuesioner motivasi belajar peserta didik setelah digunakan media bamboozle

Statistics

Motivasi_Belajar Postest

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		63.90
Std. Error of Mean		1.952
Median		64.50
Mode		51 ^a
Std. Deviation		6.173
Variance		38.100
Range		20
Minimum		51
Maximum		71
Sum		639

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Table 4.24 Hasil Analisis Postes Motivasi Belajar

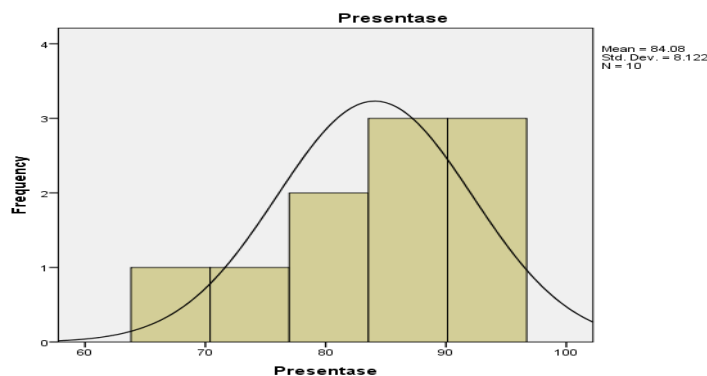
Berdasarkan table tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai tertinggi variable motivasi belajar setelah penerapan media bamboozle adalah 71, nilai terendah adalah 51 dengan nilai rata-rata adalah 63.90, kemudian nilai yang sering muncul adalah 51,

nilai tengah adalah 64.50, standar deviasi adalah 6.173 sedangkan total keseluruhan nilai adalah 639. Kemudian berikut ini skor motivasi belajar PAI peserta didik sebelum penerapan media bamboozle yang diperoleh berdasarkan perhitungan rumus

No	Peserta Didik	Jumlah	Nilai	Kategori
1	Arsyifa Shakila Daud	71	93	Sangat Tinggi
2	Muhammad Afiq	69	91	Sangat Tinggi
3	Muhammad Aswar	70	92	Sangat Tinggi
4	Muhammad Fahrul	51	67	Cukup
5	Muhammad Rhamadhan	63	83	Tinggi
6	Nurakifa Nayla Fadah	65	86	Sangat Tinggi
7	Salsabila Nadhifa	57	75	Tinggi
8	Shevadiska Irawan	67	88	Sangat Tinggi
9	Shofie Salsabila	64	84	Sangat Tinggi
10	Suhaila Ilma Nafia	62	82	Tinggi

Table 4.25 Motivasi Belajar Setelah Penerapan Media Bamboozle
Sumber Data : software IBM SPSS Statistics 22

Berdasarkan table tersebut diperoleh hasil bahwa jumlah peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 6 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik, dan kategori cukup sebanyak 1 peserta didik. Adapun histogram dari table frekuensi diatas dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 4.2 Histogram Tabel Distribusi

Untuk mengetahui lebih detail angket motivasi belajar peserta didik setelah penerapan media bamboozle terhadap masing-masing pernyataan dapat dilihat sebagai berikut:

a) Instrument Item Nomor 1

**Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya
bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	2	20.0	20.0	20.0
sangat setuju	8	80.0	80.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Table 4. 26. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Bersemangat dalam Mengikuti Pembelajaran PAI
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI peserta didik menyatakan setuju sebanyak 2 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 8 peserta didik.

b) Instrument Item Nomor 2

**Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya sangat
menyukai pembelajaran PAI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	4	40.0	40.0	40.0
sangat setuju	6	60.0	60.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Table 4. 27. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Sangat Menyukai Pembelajaran PAI
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media baamboozle, saya sangat menyukai pembelajaran PAI peserta didik menyatakan setuju sebanyak 4 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 6 peserta didik.

c) Instrument Item Nomor 3

**Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya suka
menunda mengerjakan tugas**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	1	10.0	10.0	10.0
tidak setuju	4	40.0	40.0	50.0
sangat tidak setuju	5	50.0	50.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 28. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Suka Menunda Mengerjakan Tugas

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan setelah mengikuti pembelajaran dengan media baamboozle, saya suka menunda mengerjakan tugas peserta didik menyatakan setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 4 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 5 peserta didik.

d) Instrument Item Nomor 4

**Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya bertanya
kepada guru jika kesulitan belajar PAI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	10.0	10.0	10.0
setuju	5	50.0	50.0	60.0
sangat setuju	4	40.0	40.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 29. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Bersemangat dalam Mengikuti Pembelajaran PAI

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI peserta didik menyatakan tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 5 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 4 peserta didik.

e) Instrument Item Nomor 5

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak bosan ketika pembelajaran PAI disampaikan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	6	60.0	60.0	60.0
sangat setuju	4	40.0	40.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 30. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Bosan Ketika Pembelajaran PAI Disampaikan

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak bosan ketika pembelajaran PAI disampaikan peserta didik menyatakan setuju sebanyak 6 peserta didik, dan sangat setuju sebanyak 4 peserta didik.

f) Instrument Item Nomor 6

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Ketika guru PAI menjelaskan pembelajaran saya bersikap tenang dalam memperhatikan pembelajarannya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	10.0	10.0	10.0
setuju	7	70.0	70.0	80.0
sangat setuju	2	20.0	20.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 31. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Ketika Guru PAI Menjelaskan Pembelajaran Saya Bersikap Tenang dalam Memperhatikan Pembelajaran

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle Ketika Guru PAI Menjelaskan Pembelajaran Saya Bersikap Tenang dalam Memperhatikan Pembelajaran peserta didik menyatakan

tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 7 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 2 peserta didik.

g) Instrument Item Nomor 7

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Ketika pembelajaran PAI, saya suka bosan dengan materinya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	7	70.0	70.0	70.0
sangat tidak setuju	3	30.0	30.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 32. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Suka Bosan Dengan Materinya
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya suka bosan dengan materinya peserta didik menyatakan tidak setuju sebanyak 7 peserta didik, dan sangat tidak setuju sebanyak 3 peserta didik.

h) Instrument Item Nomor 8

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya sering kesulitan dalam memahami materi PAI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	1	10.0	10.0	10.0
tidak setuju	5	50.0	50.0	60.0
sangat tidak setuju	4	40.0	40.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 33. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Sering Kesulitan Dalam Memahami Materi PAI
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya sering kesulitan memahami materi PAI peserta

didik menyatakan setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 5 peserta didik, dan sangat tidak setuju sebanyak 4 peserta didik.

i) Instrument Item Nomor 9

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya ingin mendapatkan nilai PAI yang lebih baik dari teman-teman lainnya

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	6	60.0	60.0	60.0
sangat setuju	4	40.0	40.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Table 4. 34. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Ingin Mendapatkan Nilai PAI yang Lebih Baik Dari Teman-teman Lainnya
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya ingin mendapatkan nilai PAI yang lebih baik dari Teman-teman lainnya peserta didik menyatakan setuju sebanyak 6 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 4 peserta didik.

j) Instrument Item Nomor 10

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Ketika dirumah saya lebih antusias bermain hp dan bermain Bersama teman dari pada belajar mengulang materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid sangat setuju	1	10.0	10.0	10.0
Setuju	4	40.0	40.0	50.0
tidak setuju	5	50.0	50.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Table 4. 35. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Ketika Dirumah Saya Lebih Antusias Bermain Hp dan Bermain Bersama Teman Dari Pada Belajar Mengulang Materi
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Ketika dirumah saya lebih antusias bermain hp dan bermain Bersama teman dari pada belajar mengulang materi peserta didik menyatakan sangat setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 4 peserta didik, dan tidak setuju sebanyak 5 peserta didik.

k) Instrument Item Nomor 11

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak peduli meskipun nilai PAI saya rendah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	1	10.0	10.0	10.0
tidak setuju	7	70.0	70.0	80.0
sangat tidak setuju	2	20.0	20.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 36. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Peduli Meskipun Nilai PAI Saya Rendah

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya tidak peduli meskipun nilai PAI saya rendah peserta didik menyatakan setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 7 peserta didik, dan sangat tidak setuju sebanyak 2 peserta didik.

l) Instrument Item Nomor 12

Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Menganggap Pembelajaran PAI Itu Penting Untuk Dipelajari Karena Sebagai Bekal Dalam Menjalani Kehidupan Sehari-hari

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	8	80.0	80.0	80.0
sangat setuju	2	20.0	20.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 37. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Menganggap Pembelajaran PAI Itu Penting Untuk Dipelajari Karena Sebagai Bekal Dalam Menjalani Kehidupan Sehari-hari

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya menganggap pembelajaran PAI itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari, peserta didik menyatakan setuju sebanyak 8 peserta didik, dan sangat setuju sebanyak 2 peserta didik.

m) Instrument Item Nomor 13

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	2	20.0	20.0	20.0
sangat tidak setuju	8	80.0	80.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 38. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya tidak senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar, peserta didik menyatakan tidak setuju sebanyak 2 peserta didik, dan sangat tidak setuju sebanyak 8 peserta didik.

n) Instrument Item Nomor 14

Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Mengeluarkan Pendapat Ketika Berdiskusi Dengan Teman

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	7	70.0	70.0	70.0
sangat setuju	3	30.0	30.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 39. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Mengeluarkan Pendapat Ketika Berdiskusi Dengan Teman
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi dengan teman peserta didik menyatakan setuju sebanyak 7 peserta didik, dan sangat setuju sebanyak 3 peserta didik.

o) Instrument Item Nomor 15

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	3	30.0	30.0	30.0
sangat setuju	7	70.0	70.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Table 4. 40. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Senang Jika Guru Mengajak Kami Bermain Sambil Belajar
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar peserta didik menyatakan setuju sebanyak 3 peserta didik, dan sangat setuju sebanyak 7 peserta didik.

p) Instrument Item Nomor 16

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	3	30.0	30.0	30.0
sangat setuju	7	70.0	70.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Table 4. 41. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Merasa Nyaman Ketika Belajar Didalam Kelas
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas peserta didik menyatakan setuju sebanyak 3 peserta didik, dan sangat setuju sebanyak 7 peserta didik.

q) Instrument Item Nomor 17

Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Sering Tidak Fokus Dalam Memperhatikan Guru Dalam Menjelaskan Materi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid setuju	1	10.0	10.0	10.0
tidak setuju	6	60.0	60.0	70.0
sangat tidak setuju	3	30.0	30.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 42. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Sering Tidak Fokus Dalam Memperhatikan Guru Dalam Menjelaskan Materi
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya sering tidak fokus dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi peserta didik menyatakan setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 6 peserta didik dan sangat tidak setuju sebanyak 3 peserta didik.

r) Instrument Item Nomor 18

Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Senang Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman Kelompok

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	1	10.0	10.0	10.0
setuju	4	40.0	40.0	50.0
sangat setuju	5	50.0	50.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

Table 4. 43. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Senang Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman Kelompok
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok peserta didik menjawab tidak setuju sebanyak 1 peserta didik, setuju sebanyak 4 peserta didik dan sangat setuju sebanyak 5 peserta didik.

s) Instrument Item Nomor 19

Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak suka belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	10.0	10.0	10.0
tidak setuju	3	30.0	30.0	40.0
sangat tidak setuju	6	60.0	60.0	100.0
Total	10	100.0	100.0	

*Table 4. 44. Setelah Mengikuti Pembelajaran dengan Media Baamboozle, Saya Tidak Suka Belajar Kelompok Karena Dapat Berdiskusi Dengan Teman Kelompok
Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024*

Dari table diatas diketahui pernyataan Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok peserta didik menjawab setuju sebanyak 1 peserta didik, tidak setuju sebanyak 3 peserta didik dan sangat tidak setuju sebanyak 6 peserta didik.

2) Hasil skor lembar observasi motivasi belajar peserta didik setelah digunakan media bamboozle

Statistics

total		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		9.90
Std. Error of Mean		.379
Median		10.00
Mode		11
Std. Deviation		1.197
Variance		1.433
Range		3
Minimum		8
Maximum		11
Sum		99

Table 4.45 Hasil Analisis Lembar Observasi Motivasi Belajar

Berdasarkan table tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai tertinggi dari penilaian guru terhadap aktivitas belajar peserta didik setelah penerapan media bamboozle adalah 11, nilai terendah adalah 8 dengan nilai rata-rata adalah 9.90, kemudian nilai yang sering muncul adalah 11, nilai tengah adalah 10.00, standar deviasi adalah 1.197 sedangkan total keseluruhan nilai adalah 99. Kemudian berikut ini skor lembar observasi peserta didik sebelum penerapan media bamboozle yang diperoleh berdasarkan perhitungan rumus

No	Peserta Didik	Jumlah	Nilai	Kategori
1	Arsyifa Shakila Daud	11	92	Sangat Tinggi
2	Muhammad Afiq	10	83	Tinggi
3	Muhammad Aswar	11	92	Sangat Tinggi
4	Muhammad Fahrul	8	67	Cukup
5	Muhammad Rhamadhan	9	75	Tinggi
6	Nurakifa Nayla Fadiah	11	92	Sangat Tinggi
7	Salsabila Nadhifa	8	67	Cukup
8	Shevadiska Irawan	11	92	Sangat Tinggi
9	Shofie Salsabila	10	83	Tinggi
10	Suhaila Ilma Nafia	10	83	Tinggi

Table 4. 46 Penilaian Kategori Aktivitas Belajar Peserta didik

Berdasarkan table tersebut diperoleh hasil bahwa jumlah peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 4 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik, dan kategori cukup sebanyak 2 peserta didik.

B. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan rumus Shapiro-Wilk dalam uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi_Belajar Pretes	.209	10	.200*	.876	10	.119
Motivasi_Belajar Postes	.179	10	.200*	.922	10	.376

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Table 4.47 Hasil Uji Normalitas

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, nilai Shapiro-Wilk pretes motivasi belajar diperoleh nilai Sig. $0,119 > 0,05$ dan nilai Shapiro-Wilk postes motivasi belajar diperoleh nilai Sig. $0,376 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data kuesioner pretes dan postes berdistribusi normal.

C. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis paired t-tes pada penelitian ini digunakan untuk untuk membandingkan nilai sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media bamboozle tapi dikelas yang sama. Sehingga sudah jelas bahwa ada satu kelas tapi dua kelompok. Dua kelompok tersebut adalah kelompok sebelum diberi perlakuan

dan setelah diberikan perlakuan. karena hanya ada satu kelas maka anggotanya adalah sama, sehingga uji yang digunakan adalah paired t-tes.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretres – postes	-9.800	3.706	1.172	-12.451	-7.149	-8.363	9	.000

Table 4.48 Hasil Uji Hipotesis

Sumber Data : Hasil Output SPSS 22, data olah penulis Tahun 2024

Berdasarkan table 4.48 hasil perhitungan uji paired t-tes dengan bantuan SPSS 22, diperoleh sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Kreteria pengujian dalam penelitian ini adalah H_a diterima jika lower bernilai negative dan upper bernilai negative atau $\text{sig. (2tailed)} < \alpha = 0,05$. Dari perhitungan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga sangat memungkinkan bahwa terdapat perbedaan khas antara motivasi belajar pretes dan postes, dan hal tersebut mengimplikasikan bahwa penggunaan media bamboozle signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

D. Pembahasan

1. Penggunaan media baamboozle dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media baamboozle di SD Negeri 229 Pinrang, secara umum dalam penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa lokasi penelitian yang dijadikan peneliti untuk meneliti media baamboozle dalam kegiatan pembelajaran memang belum pernah dilakukan,

sehingga untuk mengetahui suatu efektivitas dari adanya penerapan dalam penggunaan media tertentu. Peneliti ingin mengetahui bahwa media baamboozle yang digunakan peneliti pada lokasi ini memberikan pengaruh dalam perbaikan kegiatan pembelajaran sehingga ketika penggunaan media baamboozle di UPT SD Negeri 229 Pinrang ini dapat memberikan kontribusi yang besar untuk lembaga tersebut didalam meningkatkan kualitas dan kuantitas suatu kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat dibutuhkan karena media dapat menunjang pemahaman peserta didik dalam sebuah materi yang diberikan oleh guru sehingga mendorong motivasi belajar peserta didik dan hasil pembelajaran meningkat. Oleh karena itu dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan maka diperlukan suatu media pembelajaran.

Pada pembahasan ini akan diuraikan oleh peneliti dalam menawarkan dan mengeksperimenkan media baamboozle yang digunakan dalam materi pembelajaran meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari. Peneliti akan menguraikan bagaimana penggunaan media baamboozle di UPT SD Negeri 229 Pinrang pada peserta didik kelas III. Dalam proses pembelajaran peneliti mengawali dengan beberapa persiapan atau langkah yang disiapkan oleh peneliti. Persiapan pertama yang dilakukan oleh peneliti sebelum menggunakan media baamboozle hal yang dipersiapkan oleh peneliti yaitu mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, mempelajari materi sebelum diajarkan dikelas, mempelajari kondisi fisik dan psikis peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti yakni memulai perkenalan dengan peserta didik, memberikan informasi berupa tujuan dan maksud peneliti

melakukan penelitian tentang penggunaan media baamboozle dalam pembelajaran, setelah itu peneliti memberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas III kemudian melakukan treatment dan pos-test. berikut ini langkah-langkah penerapannya yaitu:

a. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama, peneliti memulai perkenalan dengan peserta didik, kemudian melakukan proses pembelajaran dengan materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi dengan metode pembelajaran konvensional dan memperhatikan antusias serta suasana pembelajaran peserta didik. setelah itu peneliti memberikan pre-test sebagai dasar untuk mengetahui motivasi peserta didik dalam pembelajaran sebelum dilakukan treatment. Dipertemuan ini peserta didik menunjukkan antusias yang cukup baik, masih banyak peserta didik yang tidak berani memberikan pendapat ataupun bertanya didalam pembelajaran serta masih banyak peserta didik yang malas mengerjakan tugas yang diberikan

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, peneliti mulai menerapkan penggunaan media baamboozle dengan materi meyakini Allah Maha Esa dan memperhatikan antusias serta suasana pembelajaran peserta didik. Dipertemuan ini peserta didik menunjukkan antusias yang baik, sudah banyak peserta didik yang memperhatikan pembelajaran, mengeluarkan pendapat ataupun bertanya saat pembelajaran berlangsung.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, peneliti tetap menggunakan metode yang sama namun materi yang berbeda yaitu materi meyakini Allah Maha Pemberi. Dipertemuan ini peserta didik menunjukkan antusias yang baik, banyak peserta didik yang

memperhatikan pembelajaran, memberikan pendapat ataupun pertanyaan saat pembelajaran berlangsung.

d. Pertemuan keempat

Pada pertemuan keempat peneliti akan memberikan pos-test untuk mengetahui motivasi peserta didik dalam pembelajaran setelah dilakukan treatment.

2. Motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI materi meyakini Allah

Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Setelah melakukan penelitian penggunaan media baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi, nilai kuesioner motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata pre-test (sebelum perlakuan) = 54.10, sedangkan nilai rata-rata post-test (sesudah perlakuan) = 63.90, serta untuk nilai standar deviasi pre-test (sebelum perlakuan) = 5.646, dengan nilai standar deviasi post-test (sesudah perlakuan) = 6.173, kemudian jika ditinjau dari lembar observasi diperoleh nilai rata-rata pre-test (sebelum perlakuan) = 8.30, sedangkan nilai rata-rata pos-test (sesudah perlakuan) = 9.90, serta untuk nilai standar deviasi pre-test = 1.337, dengan nilai standar deviasi pos-test = 1.197. artinya bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran pendidikan agama Islam di UPT SD Negeri 229 Pinrang, melalui penggunaan media baamboozle yang dibuktikan dari nilai rata-rata dan standar deviasi.

Data kuesioner motivasi belajar pre-test diperoleh hasil bahwa jumlah peserta didik yang berada pada kategori Sangat tinggi sebanyak 1 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik, dan kategori cukup sebanyak 5 peserta didik, sedangkan data kuesioner motivasi belajar pos-test diperoleh hasil bahwa jumlah

peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 6 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik, dan kategori cukup sebanyak 1 peserta didik.

3. Penggunaan media bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi Meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang

Berdasarkan uji normalitas Shapiro wilk pretes motivasi belajar diperoleh nilai Sig. 0,119 > 0,05 dan nilai Shapiro-Wilk postes motivasi belajar diperoleh nilai Sig. 0,376 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data kuesioner pretes dan postes berdistribusi normal. Nilai uji Paired sample t-test, besarnya Lower dan Upper yang bernilai negatif. Dimana Lower sebesar -12.451 dan Upper sebesar -7.149. Sig. (2-tailed) memperlihatkan angka 0,000 yang berarti < 0,05, sehingga H_a diterima yang berarti penggunaan media bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi Meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

Hal ini didukung oleh pendapat Elis Tuti Winaningsih, dkk. bahwa Baamboozle dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kelas terlihat aktif dan interaktif, serta indikator lain yang menunjukkan siswa mengikuti setiap pembelajaran.⁴⁴ Oleh sebab itu, penggunaan media belajar baamboozle dalam proses kegiatan belajar adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁴⁴ Elis Tuti Winaningsih, Fajar Syarif, and Pahrurroji, "Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies," *Jurnal Ilmiah pendidikan* 06, no. 2 (2022): 138.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis yang diuraikan pada skripsi yang membahas penggunaan media baamboozle untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang, dapat ditarik kesimpulan:

1. Proses penggunaan media baamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam di UPT SD Negeri 229 Pinrang dibahas dalam keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dalam mengelolah pembelajaran selama empat kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti memulai perkenalan dengan peserta didik, menjelaskan materi yang akan dibahas dan metode yang digunakan selama pembelajar, menjelaskan serta memberikan pre-test kepada peserta didik sebelum menggunakan media baamboozle, pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat sudah mulai menggunakan media baamboozle serta memberikan post-test. ketercapaian aktivitas pendidik mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam yang diberikan.
2. Penggunaan media baamboozle di UPT SD Negeri 229 Pinrang yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam kelas III di lokasi penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media baamboozle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, peserta didik diberi perlakuan (treatment) dengan menggunakan media baamboozle dalam

kegiatan pembelajaran sehingga pada pemberian post-test dapat diketahui dengan melihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik.

3. Berdasarkan hasil perhitungan uji Paired sample t-test, besarnya Lower dan Upper yang bernilai negatif. Dimana Lower sebesar -12.451 dan Upper sebesar -7.149. Sig. (2-tailed) memperlihatkan angka 0,000 yang berarti $< 0,05$, sehingga H_a diterima yang berarti penggunaan media bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi Meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Dunia Pendidikan atau Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kreatifitas dan profesionalisme di lingkungan sekolah dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan, memberikan fasilitas yang mendukung agar kebutuhan belajar peserta didik terpenuhi.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan bagi semua pendidik untuk tidak monoton menggunakan media dalam proses pembelajaran misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang baru seperti media baamboozle sehingga peserta didik semangat dan gembira belajar.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif, berfikir kreatif dan lebih terdorong lagi untuk belajar. Mempersiapkan konsep materi terlebih dahulu di rumah agar pemahaman materi lebih mudah.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian yang peneliti lakukan masih kurang sempurna. Bagi peneliti lain alangkah baiknya mengembangkan kreatifitasnya tiada henti dan menarik untuk diteliti dengan melakukan penelitian serupa pada pokok bahasan lain sehingga informasi menjadi lebih luas tentang media baamboozle

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Al-Karim.
- Albab, Hayyan Ahmad tilul. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Lamongan: Academia Publication, 2021.
- Anshori, Muslich and Sri Iswati. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2017.
- Bambang. "Persepsi Siswa Kelas I Terhadap Penggunaan Aplikasi Baamboozle Dalam Pembelajaran Kosakata Di MTS Negeri 3 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022." Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram, 2022.
- Dewi, Nindian Puspadan Indah Listionawari. "Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal RESTI* 3, no. 2 (2019): 130.
- Dimiyati, Mudjino. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Paikologi Belajar*, 2011.
- Hamdi, Asep Saepul and E. Bahrudin. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Hasyim, Ade Hastuty. *Melek Teknologi Informasi*. Parepare: CV Kaaffah Larning Center, 2023.
- Hidayat, Syarif et al. "Analisis Materi Pembelajaran Aqidah Dalam Penguatan Aqidah Anak Pada Anak Usia SD." *Al Urwatul Wutsqa* 2, no. 2 (2022): h. 144.
- Kementrian Agama RI. "Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahan." Surabaya: Halim, n.d.
- Lamangida, Trisusanti. *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2020.
- Magdalena, Ina. *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Martin. *Dasar-Dasar Perencanaan Pendidikan*. jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Muflihah, Ani. "Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Motivasi Terhadap Prestasi Kerja Para Pegawai Di Kantor Kementerian Agama Kota Jakarta Pusat." *Feb. Unila.Ac.Id*, 2011, h. 14.
- Mukhid, Abd. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2013.
- Neni. *Model Pendidikan Agama Islam*. Indragiri Hilir: PT. indragiri, 2021.
- Noor, Muhammad. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta Barat: PT. Multi Kreasi Satudelapan, 2010.

- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran : Pengertian, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Keududukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, 2021.
- Rahayu, Irma Retno and Diki Rukmana. "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan 'Baamboozel' Terhadap Keterampilan Operasi Hitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11, no. 3 (2022): 809.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015.
- Rosalina, Linda et all. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023.
- Rukjat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Reseach Approach*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Sabela, Nuraisah Jan. "Penerapan Model Pembelajaran Take And Give Berbasis Media Video Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar." Universitas Jambi, 2023.
- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, 2004.
- Siswanto, Romi. "Evaluasi Penggunaan E-Learning Dalam Pendidikan Ekonomi: Tinjauan Studi Literatur." *Antroposen : Journal of Social and Humaniora* 2, no. 1 (2023): h. 47.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Syofian, Siregar. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Tan, Onn Seng. *Educational Pschology: A Practioner Researcher Approach*. Singapore: Thomson, 2003.
- Tim Penyusun. "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah." Institut Agama Islam (IAIN) Parepare, 2023.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukuran*. Jakarta: PT. Bumi Aksa, 2016.
- Winaningsih, Elis Tuti et al. "Baamboozle'e Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 131.
- Winaningsih, Elis Tuti, Fajar Syarif, and Pahrurroji. "Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

06, no. 2 (2022): 138.

Yumna, Sofiah Khaerani. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Word Wall Game : Penelitian Tindakan Kelas VII-A Di SMP AL-Falah Dago Kota Bndung.” UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2023.

Yunus, Mariah M. “Penggunaan Snake and Ladder Game Untuk Meningkatkan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMPLB Banda Ace.” *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora* 7, no. 5 (2019): h. 581.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: SURAT KETEPATAN PEMBIMBING



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR . 5007 TAHUN 2023
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH	
Menimbang	a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa Tahun 2023;
Mengingat	b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diarahkan tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa. 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi; 4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan; 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi 6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare; 7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi; 8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam; 9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare; 10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare. 11. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor 129 Tahun 2019 tentang pendirian Fakultas Tarbiyah
Memperhatikan	a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP DIPA-026.04.2.30/381/2023, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2023; b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor. 307 Tahun 2023, tanggal 08 Februari 2023 tentang Revisi Tim Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2023.
Menetapkan	MEMUTUSKAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2023;
Kesatu	Menunjuk saudara; 1. Dr. Usman, M.Ag 2. Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT. Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa : Nama : Siti Fatimah NIM : 2020203886208025 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Judul Skripsi : Penggunaan metode pembelajaran Game Based Learning (JAMUQOZLL) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PAI kelas III UPTD SID Negeri 229 Pinrang
Kedua	Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
Ketiga	Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
Keempat	Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya



Ditetapkan di : Parepare
Pada tanggal : 30 November 2023

Dr. Siti Fatimah, M Pd
NIP. 10830420 200801 2 010

LAMPIRAN 2: SURAT IZIN MENELITI DARI KAMPUS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-2839/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2024
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

17 Juli 2024

Yth. BUPATI PINRANG

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

di

KAB. PINRANG

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : SITI FATIMAH
Tempat/Tgl. Lahir : KARABALLO, 13 Maret 2002
NIM : 2020203886208025
Fakultas / Program Studi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : KARABALLO, KEL. WATANG SUPPA, KEC. SUPPA KAB. PINRANG

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

PENGUNAAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III UPT SD NEGERI 229 PINRANG

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 17 Juli 2024 sampai dengan tanggal 17 Agustus 2024.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.

NIP 198304202008012010

Terbaca :

1. Rektor IAIN Parepare

**LAMPIRAN 3: SURAT IZIN MENELITI DARI DINAS PENANAMAN
MODAL**



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**
Nomor : 503/0436/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2024

Tentang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Menimbang : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 18-07-2024 atas nama SITI FATIMAH, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

Mengingat :

1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;
2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;
3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;
4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;
5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;
8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan
9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

Memperhatikan :

1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0653/R/T Teknis/DPMPTSP/07/2024, Tanggal : 18-07-2024
2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0444/BAP/PENELITIAN/DPMPTSP/07/2024, Tanggal : 18-07-2024

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

KESATU : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

1. Nama Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
2. Alamat Lembaga	: Jl. Amal Bakti No. 8 Soreang Parepare
3. Nama Peneliti	: SITI FATIMAH
4. Judul Penelitian	: Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang
5. Jangka waktu Penelitian	: 1 Bulan
6. Sasaran/target Penelitian	: Guru PAI dan Peserta Didik
7. Lokasi Penelitian	: Kecamatan Suppa

KEDUA : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 18-01-2025.

KETIGA : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



Blaya : Rp 0,-

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 18 Juli 2024



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :
ANDI MIRANL A.P., M.Si
NIP. 197406031993112001
Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang





Balai Sertifikasi Elektronik







Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE

DPMPTSP

LAMPIRAN 4: SURAT IZIN TELAH MENELITI



PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SEKOLAH DASAR NEGERI 299 PINRANG
Jalan : Pramuka Kel. Wattang Suppa, Kecamatan Suppa
Kode pos 91272

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 412/99 / UPT SDN 229/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala UPT SD Negeri 229 Pinrang menerangkan bahwa:

Nama : **SITTI FATIMAH**
Nim : 2020203886208025
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Nama Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Parepare

Benar telah mengadakan/melaksanakan penelitian di UPT SD Negeri 229 Pinrang mulai Bulan Juli 2024 sampai dengan Bulan Agustus 2024 dengan judul penelitian **"PENGUNAAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III UPT SD NEGERI 229 PINRANG.**

Demikian keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 31 Agustus 2024

Kepala UPT SD Negeri 229 Pinrang


VARLIAH S.Pd. SD
NIP: 19761126200502 2 004

LAMPIRAN 5: KUESIONER PENELITIAN SEBELUM UJI COBA
KUESIONER MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III

UPT SD NEGERI 229 PINRANG (PRE-TEST)

Nama Siswa :

NISN :

Kelas :

Petunjuk :

1. Pada angket ini terdapat 30 pernyataan. Baca dengan cermat dan teliti setiap kata pada pernyataan dalam kaitanya dengan pelajaran PAI yang anda pelajari dan tentukan kebenarannya. Berilah jawban yang cocok menurut kamu!
2. Centang (✓) jawaban yang cocok menurut kamu
3. Jawablah dengan jujur sesuai dengan hati Nurani kamu. Jangan terpengaruh dengan temanmu.
4. Angket ini tidak mempengaruhi nilai kamu. Jadi tidak perlu khawatir salah dalam menjawab
5. Ikuti petunjuk yang sudah diberikan dengan baik!

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI				
2	Saya sangat menyukai pembelajaran PAI				
3	Saya tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI				
4	Saya selalu mengerjakan tugas tepat waktu				
5	Saya suka menunda mengerjakan tugas				
6	Saya bisa mengerjakan tugas secara mandiri				
7	Saya bertanya kepada guru jika kesulitan belajar PAI				
8	Saya berdiskusi dengan teman jika mengalami kesulitan belajar PAI				

9	Saya tidak bisa mengerjakan tugas secara mandiri				
10	Saya tidak bosan ketika pembelajaran PAI disampaikan				
11	Ketika guru PAI menjelaskan pembelajaran saya bersikap tenang dalam memperhatikan pembelajarannya				
12	Ketika pembelajaran PAI, saya suka bosan dengan materinya				
13	Ketika ada kesulitan, saya tidak mudah menyerah akan belajar terus sampai bisa				
14	Saya sering kesulitan dalam memahami materi PAI				
15	Saya ingin mendapatkan nilai PAI yang lebih baik dari teman-teman lainnya				
16	Ketika dirumah saya lebih antusias bermain hp dan bermain Bersama teman dari pada belajar mengulang materi				
17	Saya belajar dengan teratur diluar jam sekolah				
18	Saya bertekad untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan				
19	Saya tidak peduli meskipun nilai PAI saya rendah				
20	Saya menyukai Teknik pembelajaran yang digunakan guru PAI				
21	Saya menganggap pembelajaran PAI itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-				

	hari				
22	Saya menganggap pembelajaran PAI itu tidak penting				
23	Saya tidak senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
24	Saya mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi dengan teman				
25	Saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
26	Saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas				
27	Saya sering bercerita ketika pembelajaran berlangsung				
28	Saya sering tidak fokus dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi				
29	Saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				
30	Saya tidak suka belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				

LAMPIRAN 6: HASIL UJI VALIDITAS KUESIONER

	No. Respon den	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	TOTAL
No. Pearson Correlation	1	.044	.031	.030	.026	.051	.033	.000	.016	.005	.003	.001	.003	.007	.009	.004	.002	.001	.001	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002
Sig. (2-tailed)		.864	.615	.617	.500	.251	.367	.999	.844	.995	.997	.999	.997	.993	.989	.996	.998	.999	.999	.998	.998	.998	.998	.998	.998	.998	.998	.998	.998	.998	.998	.998
N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Y.1 Pearson Correlation	.044	1	.031	.030	.026	.051	.033	.000	.016	.005	.003	.001	.003	.007	.009	.004	.002	.001	.001	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002	.002

Sig. (2-tailed)																														

Sig. (2-tailed)		.154	.57		.53	.07	.12	.18	.33	.25	.15	.30	.17	.29	.18	.17	.27	.20	.23	.80	.01	.02	.904
			06		08	09	99	33	02	00	93	06	16	67	21	78	.27	09	75	30	.80	01	
N		24	55		47	03	11	55	55	11	15	40	88	04	77		11	00	59		88	00	24
			24	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
			44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	
Y.4	Pearson Correlation	-.262	-	-		-		-		-		-		-		-	-	-		-	-	-	-.013
			.20	14		11	62	11	04	41	65	01	20	37	53	.21	05	30	00		.09	00	
	Sig. (2-tailed)	.217	.34		77	23	77	81	94		93	30		34		00	17	53		18	38		.952
			22		11	57	68		49		03		14		30		00	11	46	73	33		
			.28	54		44	55	78	88	37	83	96	38	48	22	.31	79	13	79	.64	76		.952
			74	02		24	52	14	26	66	07	10	37	21	77	59	36	11	88	66	44		
			64	44		40	36	67	04	97	45	79	86	58		54	11	95		99	88		24
N		24	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	
			44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	
Y.5	Pearson Correlation	.550**	.23		-1	-1		-		.43		.45		.30		.32	.33		.57	.14	.47		.530**
			73		87		74	32	11	51	55	09	62	34	60	10	19	11	47	23	66	51	
	Sig. (2-tailed)	.000	.63		51		0*		32		57		53		65		63		4*	26	55		.000
			63		51		0*		27		7*		53		0*		36		2*	55	1*	6*	

N	24	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	24
Y.13 Pearson Correlation	-.375	-	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.243
Sig. (2-tailed)	.071	1 7 4	1 3 4	3 4 3	0 6 3	0 5 4	1 7 4	3 5 4	2 0 0	1 3 8	2 1 0	0 0 0	1 1 1	2 7 7	0 1 1	3 2 0	8 7 8	4 7 4	2 9 9	0 5 1	0 8 9	.0 5 9	0 5 9	1 1 1	1 1 1	1 2 0	.2 5 8	3 3 0	.252
N	24	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	24
Y.14 Pearson Correlation	.150	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.559**
Sig. (2-tailed)	.483	0 0 0 0	1 8 6 3	0 5 7 1	0 5 3 7	3 9 6 5	1 4 4 0	0 3 3 5	0 2 4 1	3 6 1 9	0 4 3 2	2 1 5 0	3 4 1 7	2 6 5 3	0 1 8 1	0 4 5 1	1 4 8 6	4 2 5 7	2 6 0 3	0 6 7 1	.3 4 5 9	3 4 5 9	0 9 6 7	2 7 1 9	0 0 1 4	3 0 0 6	.4 3 0 3	4 6 2 3	.005

N		24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	
Y.15 Pearson Correlation	-.209	.	.	-	-	.	.	.	-	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
		3	2	.	.	2	5	1	.	0	0	5	4	.	0	.	3	0	0	5	2	6	2	8	4	1	0	3	5	1	
		4	2	2	1	6	2	9	2	4	7	1	0	1	9	1	6	5	9	2	1	8	4	1	0	3	3	2	5	1	
		8	3	0	9	5	2	7	0	6	3	**	*	1	2	1	3	8	**	3	8	3	5*	9	3	3	0	8	1	6	
Sig. (2-tailed)	.328	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
		0	2	3	3	2	0	3	3	8	7	0	0	6	6	0	8	6	0	3	0	2	.0	7	1	1	5	.2	6	0	
		9	9	3	7	1	0	5	4	3	3	1	4	0	6	8	0	5	0	1	0	5	4	8	1	1	7	3	0	1	
		5	4	5	4	1	9	6	8	2	6	0	8	5	7	3	6	0	9	7	0	3	4	3	1	1	5	5	0		
N	24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Y.16 Pearson Correlation	-.316	.	-	-	.	-	.	.	-	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.		
		2	1	5	0	3	6	2	0	.	5	4	.	.	3	1	.	3	0	0	6	1	3	9	3	2	8	.4	0	3	6
		5	1	6	2	2	9	4	1	0	5	6	6	2	1	6	1	1	3	9	3	2	6*	0	1	6	6	4	.0	9	6
		1	1	9	3	5	2	2	0	5	2	6	9	0	0	1	9	5	**	9	5	8	9	0	1	1	3	3	1	6	
Sig. (2-tailed)	.132	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	
		2	5	0	9	1	0	2	9	8	0	0	0	5	6	0	9	8	0	5	1	6	.0	6	0	0	8	.6	0	0	
		3	9	0	1	2	0	5	6	1	0	2	7	7	4	8	2	7	0	1	2	8	4	1	8	8	4	5	8	2	
		6	9	4	5	1	0	5	2	8	5	2	6	5	1	3	9	0	0	8	1	4	9	9	3	3	0	3	2		

N		24	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	24		
Y.17 Pearson Correlation		- .444*	. 0 5 5	- 1 2 1	- 0 1 1	. 1 1 1	. 3 4 5	. 0 2 8	. 0 2 5	. 1 9 6	. 3 2 3	. 1 0 3	. 0 9 6	. 2 7 0	. 3 4 4	. 0 5 3	. 0 1 8	. 0 2 6	. 0 5 9	. 0 3 9	. 0 4 7	. 0 4 3	. 0 5 9	. 0 6 5	. 0 1 9	. 0 2 5	. 0 6 1	. 0 0 4	.221		
Sig. (2-tailed)			. 7 9 8	. 5 7 5	. 9 6 0	. 6 0 7	. 8 9 8	. 2 1 4	. 8 2 8	. 0 9 6	. 2 5 7	. 1 3 8	. 3 8 2	. 0 7 5	. 8 8 9	. 9 3 6	. 5 8 3	. 8 7 8	. 7 8 5	. 9 5 8	. 8 7 9	. 2 9 7	. 4 5 1	. 7 8 9	. 1 2 1	. 9 5 9	. 3 2 7	. 2 1 1		.299	
N			2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4			2 4
Y.18 Pearson Correlation		- .513*	. 0 2 4	. 0 9 2	. 2 6 4	. 2 0 4	. 0 1 6	. 1 5 9	. 1 0 0	. 1 4 0	. 0 6 4	. 0 0 6	. 0 2 9	. 4 8 *	. 0 8 1	. 0 9 8	. 0 3 5	. 1 2 5	. 3 0 7	. 1 0 1	. 0 7 1	. 0 0 1	. 0 9 2	. 0 0 8	. 0 1 1	. 0 0 8	. 0 0 5	. 0 0 1	.031		
Sig. (2-tailed)			. 3 6 3	. 6 7 1	. 2 3 3	. 8 1 3	. 3 5 1	. 6 9 6	. 8 3 9	. 2 1 2	. 8 5 7	. 7 6 6	. 1 7 6	. 0 5 6	. 1 1 6	. 7 0 6	. 8 5 6	. 5 2 9	. 6 0 7	. 8 1 4	. 7 5 2	. 9 7 2	. 6 5 0	. 8 5 0	. 6 5 0	. 8 7 0	. 4 8 1	. 6 5 0		.884	
N			2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4	2 4			2 4

Y.19	Pearson Correlation	.022	.36474	.1330	.0074	.0043	.0002	.0003	.0002	.0003	.0006	.0005	.0001	.0005	.0006	.0002	.0001	.0007	.0004	.0001	.0008	.0002	.0005	.0005	.0000	.0002	.0007	.0001	.0006	.676**
	Sig. (2-tailed)	.920	.8867	.8672	.8000	.7941	.7300	.7000	.6667	.6000	.5000	.4444	.4000	.3333	.2857	.2500	.2222	.2000	.1818	.1667	.1538	.1429	.1333	.1250	.1176	.1111	.1053	.1000	.0938	.000
	N	24	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	24
Y.20	Pearson Correlation	-.251	-.1021	-.0210	-.0120	-.0040	-.0011	-.0002	-.0000	-.0000	-.0002	-.0002	-.0004	-.0001	-.0003	-.0000	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	-.0001	.198
	Sig. (2-tailed)	.237	.3172	.3436	.3733	.3945	.4088	.4229	.4375	.4516	.4652	.4783	.4909	.5030	.5146	.5258	.5365	.5467	.5564	.5656	.5743	.5825	.5902	.5974	.6041	.6103	.6160	.6212	.6260	.353
	N	24	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	4444	24

Y.23	Pearson Correlation	.245	.433*	.221	.224	.548**	.258**	.229	.207	.427*	.542*	.423*	.209	.244	.204	.251**	.248	.238	.241	.245	.249	.241	.495*	.662*	.540*	.596*	.546*	.694**
	Sig. (2-tailed)	.249	.036	.027	.010	.000	.002	.003	.003	.002	.008	.009	.004	.004	.008	.005	.000	.009	.003	.001	.000	.001	.000	.000	.004	.002	.000	
	N	24	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	24	24	24	24	24	24	24	
Y.24	Pearson Correlation	.037	.224	.305	.225	.110	.101	.212	.136	.003	.230	.000	.034	.017	.203	.009	.211	.208	.245	.495*	.491	.645*	.626**	.342	.415*	.406	.569**	
	Sig. (2-tailed)	.864	.021	.007	.006	.244	.249	.032	.008	.982	.007	.989	.009	.006	.033	.003	.030	.039	.006	.004	.001	.000	.000	.004	.006	.004	.004	
	N	24	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	24	24	24	24	24	24	24	24	

Y.25	Pearson		.167	.348	.069	-.437	.511	-.144	.036	.073	.034	.754	.270	.103	.033	-.019	.502	.048	.073	.026	.652	.415	.133	-.336	.258	.121	.258	.672**
	Correlation																											
	Sig. (2-tailed)		.436	.007	.103	.040	.011	.058	.000	.003	.066	.010	.036	.018	.055	.009	.008	.004	.018	.013	.020	.004	.018	.013	.020	.062	.020	.000
	N		24	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	24	

Y.26	Pearson		-.167	.522	-.220	-.625	.030	.202	.002	.402	.123	.332	.020	.506	.926	.895	-.502	.216	.224	.625	.653	.323	.131	.250	.258	.556	.516	.633**
	Correlation																											
	Sig. (2-tailed)		.436	.023	.063	.002	.859	.038	.983	.024	.081	.031	.056	.009	.022	.008	.005	.052	.022	.001	.005	.023	.075	.023	.008	.006	.001	
	N		24	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	44	24	

Y.29	Pearson Correlation	-.097	. 1 7 4	. 2 2 3	- 4 8 0	. 0 6 3	- 4 7 *	. 5 2 2	. 0 3 9	. 0 2 9	- 1 3 7	. 3 6 4	. 2 5 8	. 0 8 *	. 3 3 *	. 4 2 1	. 1 6 1	. 3 6 5	. 2 6 9	. 0 8 1	. 1 6 3	. 2 5 1	. 4 1 5	. 5 5 *	. 4 1 1	. 5 6 *	. 3 6 1	. 2 5 8	. 1 1 6	. 5 6 *	.555**
	Sig. (2-tailed)	.651	. 4 1 6	. 2 9 4	. 0 6 8	. 0 5 9	. 0 5 9	. 8 2 4	. 8 9 2	. 5 4 2	. 8 2 1	. 8 2 3	. 2 4 8	. 0 1 1	. 6 0 3	. 2 5 1	. 1 1 0	. 1 1 1	. 2 7 0	. 6 7 1	. 3 5 7	. 4 1 7	. 0 4 4	. 4 4 4	. 6 0 5	. 0 0 5	. 8 3 3	. 2 3 0	. 0 1 0	. 0 8 2	.005
	N	24	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	24
Y.30	Pearson Correlation	.258	. 3 3 7	. 1 7 3	- 2 6 5	. 0 9 7	- 6 4 *	. 1 5 2	. 1 1 0	. 1 0 6	. 1 9 0	. 1 6 0	. 4 0 0	. 7 9 *	. 0 1 *	. 4 6 1	. 1 6 6	. 4 4 *	. 3 7 4	. 0 9 5	. 2 0 0	. 0 0 0	. 5 6 *	. 0 4 6	. 2 5 8	. 1 6 *	. 0 9 3	. 4 0 0	. 1 6 *	. 1 0 *	.573**
	Sig. (2-tailed)	.223	. 1 0 7	. 4 1 9	. 2 1 8	. 6 4 0	. 0 7 0	. 4 0 7	. 6 2 6	. 6 1 1	. 4 3 0	. 0 5 3	. 0 2 0	. 0 9 9	. 0 6 0	. 8 4 9	. 0 2 9	. 0 4 0	. 6 3 5	. 3 7 0	. 0 4 7	. 0 0 0	. 1 2 0	. 8 3 1	. 0 2 3	. 0 1 0	. 6 3 0	. 0 5 3	. 0 1 0	. 0 6 0	.003
	N	24	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	4 4 4	24

[illegible]

LAMPIRAN 7: KUESIONER PENELITIAN SETELAH UJI VALIDITAS

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III

UPT SD NEGERI 229 PINRANG (PRE-TEST)

Nama Siswa :
NISN :
Kelas : 3 (tiga)
Petunjuk :

6. Pada angket ini terdapat 19 pernyataan. Baca dengan cermat dan teliti setiap kata pada pernyataan dalam kaitanya dengan pelajaran PAI yang anda pelajari dan tentukan kebenarannya. Berilah jawaban yang cocok menurut kamu!
7. Centang (✓) jawaban yang cocok menurut kamu
8. Jawablah dengan jujur sesuai dengan hati Nurani kamu. Jangan terpengaruh dengan temanmu.
9. Angket ini tidak mempengaruhi nilai kamu. Jadi tidak perlu khawatir salah dalam menjawab
10. Ikuti petunjuk yang sudah diberikan dengan baik!

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI				
2	Saya sangat menyukai pembelajaran PAI				
3	Saya suka menunda mengerjakan tugas				
4	Saya bertanya kepada guru jika kesulitan belajar PAI				
5	Saya tidak bosan ketika pembelajaran PAI disampaikan				
6	Ketika guru PAI menjelaskan pembelajaran saya bersikap tenang dalam memperhatikan pembelajarannya				
7	Ketika pembelajaran PAI, saya suka bosan dengan materinya				
8	Saya sering kesulitan dalam memahami materi PAI				
9	Saya ingin mendapatkan nilai PAI yang lebih baik dari teman-teman lainnya				
10	Ketika dirumah saya lebih antusias bermain hp dan bermain Bersama teman dari pada belajar mengulang materi				
11	Saya tidak peduli meskipun nilai PAI				

	saya rendah				
12	Saya menganggap pembelajaran PAI itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari				
13	Saya tidak senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
14	Saya mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi dengan teman				
15	Saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
16	Saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas				
17	Saya sering tidak fokus dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi				
18	Saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				
19	Saya tidak suka belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III
UPT SD NEGERI 229 PINRANG (POST-TEST)

Nama Siswa :

NISN :

Kelas :

Petunjuk :

1. Pada angket ini terdapat 30 pernyataan. Baca dengan cermat dan teliti setiap kata pada pernyataan dalam kaitanya dengan pelajaran PAI yang anda pelajari dan tentukan kebenarannya. Berilah jawaban yang cocok menurut kamu!
2. Centang (✓) jawaban yang cocok menurut kamu
3. Jawablah dengan jujur sesuai dengan hati Nurani kamu. Jangan terpengaruh dengan temanmu.
4. Angket ini tidak mempengaruhi nilai kamu. Jadi tidak perlu khawatir salah dalam menjawab
5. Ikuti petunjuk yang sudah diberikan dengan baik!

No	Pernyataan	Pilih Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI				
2	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya sangat menyukai pembelajaran PAI				
3	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya suka menunda mengerjakan tugas				
4	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya bertanya kepada guru jika kesulitan belajar PAI				
5	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak bosan ketika pembelajaran PAI disampaikan				
6	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Ketika guru PAI menjelaskan pembelajaran saya bersikap tenang dalam memperhatikan pembelajarannya				
7	Setelah mengikuti pembelajaran dengan				

	media Baamboozle, Ketika pembelajaran PAI, saya suka bosan dengan materinya				
8	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya sering kesulitan dalam memahami materi PAI				
9	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya ingin mendapatkan nilai PAI yang lebih baik dari teman-teman lainnya				
10	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Ketika dirumah saya lebih antusias bermain hp dan bermain Bersama teman dari pada belajar mengulang materi				
11	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak peduli meskipun nilai PAI saya rendah				
12	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya menganggap pembelajaran PAI itu penting untuk dipelajari karena sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari				
13	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
14	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi dengan teman				
15	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya senang jika guru mengajak kami bermain sambil belajar				
16	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya merasa nyaman ketika belajar didalam kelas				
17	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya sering tidak fokus dalam memperhatikan guru dalam menjelaskan materi				
18	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya senang belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				

19	Setelah mengikuti pembelajaran dengan media Baamboozle, Saya tidak suka belajar kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman kelompok				
----	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 8: TABULASI DATA KUESIONER

Tabulasi Data Sebelum Penggunaan Media Baamboozle (Pretest)

N O	NAMA	Y 0 1	Y 0 2	Y 0 3	Y 0 4	Y 0 5	Y 0 6	Y 0 7	Y 0 8	Y 0 9	Y 1 0	Y 1 1	Y 1 2	Y 1 3	Y 1 4	Y 1 5	Y 1 6	Y 1 7	Y 1 8	Y 1 9	TOT AL
1	Arsyifa Shakila Daud	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	3	4	3	3	4	4	64
2	Muhammad Afiq	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	1	4	2	3	1	3	3	3	3	57
3	Muhammad Aswar	4	3	3	2	4	3	3	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	63
4	Muhammad Fahrul	4	3	3	2	1	2	1	1	3	1	3	4	4	4	3	4	3	1	1	48
5	Muhammad Rhamadan	2	3	4	4	3	4	1	2	4	3	2	1	1	1	3	2	4	4	3	51
6	Nurakifa Nayla Fadah	2	4	3	3	3	1	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	2	53
7	Salsabila Nadhifa	2	2	1	4	2	2	1	3	3	1	2	4	3	4	2	4	3	3	3	49
8	Shevadiska Irawan	4	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	1	2	1	3	3	3	3	51
9	Shofie Salsabila	4	4	3	4	3	4	2	2	4	2	1	3	2	3	2	4	2	4	2	55
10	Suhaila Ilma Nafia	2	2	1	4	2	2	1	3	3	1	3	4	3	3	3	4	3	4	2	50

Tabulasi Data Setelah Penggunaan Media Baamboozle (Postest)

N O	NAMA	Y 0 1	Y 0 2	Y 0 3	Y 0 4	Y 0 5	Y 0 6	Y 0 7	Y 0 8	Y 0 9	Y 1 0	Y 1 1	Y 1 2	Y 1 3	Y 1 4	Y 1 5	Y 1 6	Y 1 7	Y 1 8	Y 1 9	TOT AL
1	Arsyifa Shakila Daud	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	71
2	Muhammad Afiq	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	69
3	Muhammad Aswar	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	70
4	Muhammad Fahrul	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	2	2	2	51
5	Muhammad Rhamadan	4	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	63
6	Nurakifa Nayla Fadah	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	65
7	Salsabila Nadhifa	3	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	57
8	Shevadiska Irawan	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	67
9	Shofie Salsabila	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	3	64
10	Suhaila Ilma Nafia	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	62

LAMPIRAN 9: LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK KELAS III

UPT SD NEGERI 229 PINRANG

Nama :
NISN :
Kelas/Semester :
Hari/Tanggal :
Observer :
Petunjuk : Isilah lembar observasi ini berdasarkan data yang dikumpulkan dalam setiap mengamati kegiatan belajar peserta didik

No	Pernyataan	Pilih Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Peserta didik bertanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi PAI ketika pembelajaran berlangsung		
2	Peserta didik mengerjakan soal Latihan PAI yang diberikan guru		
3	Peserta didik menunjukkan ekspresi wajah yang menunjukan kepuasan (tersenyum, tertawa)		
4	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru untuk menangkap informasi-informasi yang dibutuhkan		
5	Peserta didik mencari dan memecahkan masalah dalam bentuk soal-soal		
6	Peserta didik membuat catatan tentang hal-hal yang dianggap penting untuk dipelajari		
7	Peserta didik tekun mengerjakan tugas PAI ditunjukkan dengan terus menerus mengerjakan sampai selesai		
8	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal PAI yang telah dipelajari		

9	Peserta didik berani menjawab pertanyaan terkait PAI dari guru		
10	Peserta didik berani memberikan berpendapat/menanggapi didalam pembelajaran		
11	Peserta didik giat belajar, membaca untuk menguasai materi PAI		
12	Peserta didik bekerja sama dengan baik dalam aktivitas berkelompok di bamboozle		

LAMPIRAN 10: TABULASI DATA OBSERVASI

Tabulasi Data Sebelum Penggunaan Media Baamboozle (Pretest)

N O	NAMA	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	TOTAL
1	Arsyifa Shakila Daud	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	9
2	Muhammad Afiq	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	8
3	Muhammad Aswar	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10
4	Muhammad Fahrul	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	7
5	Muhammad Rhamadan	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	7
6	Nurakifa Nayla Fadah	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	9
7	Salsabila Nadhifa	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	7
8	Shevadiska Irawan	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	8
9	Shofie Salsabila	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	7
10	Suhaila Ilma Nafia	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	8

Tabulasi Data Setelah Penggunaan Media Baamboozle (Postest)

N O	NAMA	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	TOTAL
1	Arsyifa Shakila Daud	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
2	Muhammad Afiq	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10
3	Muhammad Aswar	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
4	Muhammad Fahrul	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	8
5	Muhammad Rhamadan	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9
6	Nurakifa Nayla Fadah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
7	Salsabila Nadhifa	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	8
8	Shevadiska Irawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
9	Shofie Salsabila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
10	Suhaila Ilma Nafia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10

LAMPIRAN 11: MODUL AJAR

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Penyusun	: SITI FATIMAH
2. Instansi	: UPT SD NEGERI 229 PINRANG
3. Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
4. Jenjang Sekolah	: SD
5. Kelas	: III (Tiga)
6. Alokasi Waktu	: 3 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
A. Peserta didik mampu menyakini keesaan Allah yang maha pencipta berdasarkan pengamatan yang dijumpai disekitar rumah dan sekolah B. Peserta didik mampu meyakini adanya Allah Swt. yang Maha Pemberi C. Peserta didik mampu menunjukkan sikap peduli, berbuat baik dan hati-hati sebagai implementasi dari Asmaul Husna : al-Wahhab	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
A. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, Dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Papan tulis, spidol, serta alat tulis lainnya 2. Proyektor LCD, laptop, serta media pembelajaran interaktif berupa baamboozle	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
A. Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Pembelajaran Tatap Muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Menyebutkan arti Allah Swt. Maha Esa dengan benar 2. Menyebutkan arti Allah Swt. Maha pemberi dengan benar 3. Menyebutkan bukti Allah Swt. Maha Esa dengan Benar 4. Menyebutkan cara meyakini bahwa Allah Swt. Maha Esa dengan benar. 5. Menjelaskan bahwa Allah Swt. Maha Esa dengan benar	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
1. Pengertian Maha Esa 2. Ciri-ciri orang yang mengesakan Allah 3. Manfaat mengesakan Allah 4. Meyakini Allah itu Maha pemberi 5. Pengertian Allah Maha Esa 6. Dermawan sebagai tanda syukur 7. Manfaat orang yang dermawan	

2. Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

1. Siswa bersama dengan guru memulai pembelajaran dengan berdo'a dan ucapan salam.
2. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental, serta memeriksa kehadiran siswa.
3. Guru melakukan apersepsi :
 - Guru memberikan pertanyaan :
Apakah kalian tau siapa yang memberikan kita nikmat yang selama ini kita rasakan?
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu memahami manfaat materi pembelajaran.
5. Guru membagi peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil.

b. Kegiatan inti (110 menit)

1. Peserta didik mengamati penjelasan guru terkait materi yang dipelajari
2. Guru memperkenalkan permainan Bamboozle dan menjelaskan cara bermain serta tujuan permainan tersebut.
3. Guru menuntun peserta didik memainkan permainan baamboozle dalam kelompok kecil
4. Tiap kelompok diberikan kesempatan memilih satu kartu soal yang ada didalam permainan baamboozle dan mendiskusikan untuk menjawab pertanyaan dengan benar
5. Setelah selesai bermain, guru mengadakan sesi diskusi reflektif untuk membahas apa yang dipelajari dari *game* tersebut.
6. Guru mendorong peserta didik untuk berbagi pandangan mereka tentang Allah Maha Pemberi
7. Memberikan bukti Allah Maha Pemberi.

c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru mengingatkan kembali pelajaran yang dipelajari dan nilai-nilai yang dapat diambil dari menyakini Allah Maha Pemberi.
2. Guru mendorong siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam perilaku mereka sehari-hari.
3. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

E. REFLEKSI GURU

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa pencipta dari benda-benda tersebut?
2. Siapa yang memberikan kenikmatan yang kita rasakan sekarang?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan pertama

a. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

1. Siswa bersama dengan guru memulai pembelajaran dengan berdo'a dan ucapan salam.
2. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental, serta memeriksa kehadiran siswa.
3. Guru melakukan apersepsi :
 - Guru memberikan pertanyaan :
Apakah kalian tau siapa yang menciptakan alam semesta?
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu memahami manfaat materi pembelajaran.
5. Guru membagi peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil.

b. Kegiatan inti (110 menit)

1. Peserta didik mengamati penjelasan guru terkait materi yang dipelajari
3. Guru memperkenalkan permainan Bamboozle dan menjelaskan cara bermain serta tujuan permainan tersebut.
4. Guru menuntun peserta didik memainkan permainan baamboozle dalam kelompok kecil
5. Tiap kelompok diberikan kesempatan memilih satu kartu soal yang ada didalam permainan baamboozle dan mendiskusikan untuk menjawab pertanyaan dengan benar
6. Setelah selesai bermain, guru mengadakan sesi diskusi reflektif untuk membahas apa yang dipelajari dari *game* tersebut.
7. Guru mendorong peserta didik untuk berbagi pandangan mereka tentang Allah Maha Esa
8. Memberikan contoh-contoh bagaimana ciri-ciri orang yang mengesakan Allah Swt.

c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru mengingatkan kembali pelajaran yang dipelajari dan nilai-nilai yang dapat diambil dari mengesakan Allah Swt.
2. Guru mendorong siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam perilaku mereka sehari-hari.
3. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

Refleksi

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
5. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
6. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
7. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Catatan hasil analisis guru dalam kegiatan refleksi akan menjadi bahan pertimbangan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran selanjutnya. Oleh sebab itu guru harus mampu secara jujur mengungkapkan kendala-kendala apa saja yang dialami pada saat pembelajaran.

F. ASESMEN/PENILAIAN

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran

- ❖ Asesmen Individu
- ❖ Asesmen Kelompok

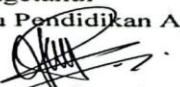
G. KRITERIA PENILAIAN

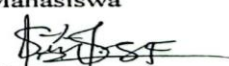
- ❖ Penilaian Proses : Berupa catatan/ deskripsi kerja saat dikusi kelompok
- ❖ Penilaian Akhir : Skor Nilai 10-100

H. REMEDIAL

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas
- ❖ Guru memberikan semangat kepada peserta didik yang belum tuntas
- ❖ Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

Parepare, Juli 2024

Mengetahui
Guru Pendidikan Agama Islam

Irwanda Saputra, S.Pd.

Mahasiswa

Siti Fatimah

LAMPIRAN 12: DOKUMENTASI

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian dengan Pengerjaan Pretes



Berdasarkan gambar diatas dilakukan pengerjaan pretes dengan cara memberikan lembar kuesioner pretes kepada setiap sampel penelitian yaitu 10 peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 yang didampingi langsung oleh peneliti.

Dokumentasi Penggunaan Media Baamboozle



Berdasarkan gambar diatas dilakukan treatmen penggunaan media bamboozle kepada peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang, didalam penggunaan ini

dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang menunjukkan antusias peserta didik baik, hal ini dikarenakan sudah banyak peserta didik yang memperhatikan pembelajaran, bertanya ataupun mengeluarkan pendapat saat pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian dengan Pengerjaan Posttest



Berdasarkan gambar diatas dilakukan pengerjaan pretes dengan cara memberikan lembar kuesioner posttes kepada setiap sampel penelitian yaitu 10 peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 yang didampingi langsung oleh peneliti.

LAMPIRAN 13: BIODATA PENULIS



Sitti Fatimah, merupakan salah satu mahasiswi di IAIN PARE-PARE, Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang lahir pada tanggal 13 Maret 2002 di Karaballo Kec. Suppa Kab. Pinrang. Anak kedua dari ke dua bersaudara. Anak dari pasangan bapak Alm Mashuri dan Ibu Sitti Maemuna. Penulis mulai masuk pendidikan formal pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 98 kec. Suppa, Kab. Pinrang pada tahun 2008-2014 selama 6 tahun. Kemudian masuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Suppa pada tahun 2014-2017 selama 3 tahun dan melanjutkan lagi ke Sekolah Menengah Atas (SMA) 4 Pinrang pada tahun 2017-2020 selama 3 tahun. Pada tahun 2020 Penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-Pare dengan mengambil Prodi Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah. Penulis Melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN), di Kec. Baraka Desa Bone-bone dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPIT Bina Insan Kota Pare-Pare.