

SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PAI UPTD SMPN 4 BELAWA
KABUPATEN WAJO**

OLEH:

**ST. AMINA
NIM: 2120203886208019**

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

2025

**PENGUNAAN MEDIA *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PAI UPTD SMPN 4 BELAWA KABUPATEN WAJO**



OLEH:

**ST. AMINA
NIM: 2120203886208019**

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 Minat Belajar Peserta Didik Pada
Mata Pelajaran PAI UPTD SMP Negeri 4 Belawa
Kabupaten Wajo

Nama Mahasiswa : St. Amina

Nomor Induk Mahasiswa : 2120203886208019

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor : 157 Tahun 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama

: Dr. Ahdar, M.Pd.I

(.....)

NIP

: 197612302005012002

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010



PAKPREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penggunaan Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan
Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI
UPTD SMP Negeri 4 Belawa Kabupaten Wajo

Nama Mahasiswa : St. Amina

Nomor Induk Mahasiswa : 2120203886208019

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
B.2427/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025

Tanggal Kelulusan : 7 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Dr. Ahdar, M.Pd.I

(Ketua)



Dr. Firman, M.Pd.

(Anggota)



Ali Rahman, S.Ag., M.Pd

(Anggota)



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. berkah hidayah, taufik dan rahmat-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 yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua Penulis yang terkasih Ayahanda Haruna dan Ibunda Kurniati, dua tokoh inspirasi terbesar dalam hidup saya, 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 Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. dan Bapak Dr. Firman, M.Pd. dan Bapak Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd. 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. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. 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. Firman, M.Pd. dan Bapak Ali Rahman, S.Ag.,M.Pd. 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. Bapak Sirajuddin Umar, S.Ag. sebagai Kepala Sekolah UPTD SMP Negeri 4 Belawa dan Bapak Imran Ahmad, S.Pd.I selaku guru PAI yang mengizinkan untuk meneliti.
6. Saudara kandung saya Marwa, Aziza, Wahyu, dan Husnul yang sangat saya banggakan dan cintai yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungannya. Serta seluruh keluarga besar saya.
7. Teman-teman seperjuang Sisterlillah, Rahma, Jannah, Miranda, Nabila serta teman seperjuangan Aspuri Jumarni, Mardho, Awalia dan Lisa yang memberikan semangat dan sebagai parnert 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, 18 April 2025
19 Syawal 1446

Penulis



St. Amina
NIM. 2120203886208019

PERNYATAAN KEASLIAN

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : St. Amina
Nomor Induk Mahasiswa : 2120203886208019
Tempat/Tanggal Lahir : Macero Alau, 10 September 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Media *baamboozle* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI UPTD SMP Negeri 4 Belawa Kabupaten Wajo

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

Parepare, 18 April 2025
19 Syawal 1446

Penulis



St. Amina
NIM. 2120203886208019

ABSTRAK

St. Amina. *Penggunaan Media baamboozle untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI UPTD SMP Negeri 4 Belawa Kabupaten Wajo.* (dibimbing oleh Ibu Ahdar).

Media *baamboozle* merupakan media permainan *edugames* yang mirip dengan kompetisi kuis, namun dijalankan secara online dan peserta didik tidak perlu membuat akun. Media *baamboozle* dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik karena peserta didik sendiri yang mengalami dan memecahkan suatu masalah secara bersama-sama.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII.B sebagai kelas kontrol dan VIII.A sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan uji-t pada minat dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan uji-t yang dilakukan terdapat peningkatan minat belajar PAI kelas eksperimen dilihat dari nilai rata-rata sebelum perlakuan 53,59 setelah perlakuan nilai rata-rata 59,82, pada kelas kontrol nilai rata-rata yang didapatkan sebelum perlakuan 53,06 setelah perlakuan 51,71, jadi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar kelas eksperimen dan kontrol hal tersebut ditinjau dari hasil uji-t independent sample t-test dengan kriteria yaitu nilai $\text{sig} < 0,05$. Nilai sig yang didapatkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat selisih yang signifikan terhadap minat belajar kelas eksperimen menggunakan media *Baamboozle* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Media Baamboozle, Minat, Pelajaran PAI

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan	8
B. Tinjauan Teori.....	12
1. Media.....	12
2. Baamboozle.....	14
3. Minat	16
C. Kerangka Pikir.....	21
D. Hipotesis Tindakan	22
BAB III. METODE PENELITIAN	23

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel	25
D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan.....	28
E. Definisi Operasional Variabel.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	3
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Deskripsi hasil penelitian.....	40
B. Pengujian analisis data.....	51
C. Pengujian hipotesis.....	53
D. Pembahasan hasil penelitian	56
BAB V PENUTUP	62
A. Simpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	I
BIODATA PENULIS.....	xxx

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Penelitian Terdahulu	10-11
3.1	<i>Pretetst-Posttest Nonequivalen Control Design</i>	25
3.2	Populasi Penelitian	27
3.3	Sampel Penelitian	28
3.4	Kisi-Kisi Instrument	35
3.5	Uji Validitas Minat Belajar	37
3.6	Uji Reliabilitas	38
4.1	Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	43
4.2	Deskripsi Ststistik Kelas Eksperimen	44
4.3	Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen	45
4.4	Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen	46
4.5	Hasil Pretest dan Posttest Kelas Control	49
4.6	Deskripsi Ststistik Kelas Control	50
4.7	Distribusi Frekuensi Pretets Kelas Control	51
4.8	Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Control	52
4.9	Hasil Uji Normalitas	54
4.10	Hasil Uji Homogenitas	54
4.1 1	Uji Paired Samples Tes Kelas Eksperimen	56
4.1 2	Uji Paired Samples Tes Kelas Kontrol	57
4.13	Uji Independent T-Test	58

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Kerangka Fikir	22



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Surat penetapan Pembimbing	VI
Lampiran 2	Surat permohonan izin pelaksanaan penelitian	VII
Lampiran 3	Surat izin penelitian\survey	VIII
Lampiran 4	Surat keterangan selesai penelitian	IX
Lampiran 5	Intrumen penelitian	X-XVI
Lampiran 6	Modul ajar kelas eksperiman dan control	XVII-XXVI
Lampiran 7	Tabulasi Nilai	XXVII-XXX
Lampiran 8	Daftar Hadir Peserta Didik	XXXI-XXXII
Lampiran 9	Dokumentasi	XXXII-XXXIII

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Transliterasi

1. 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 dapat dilihat pada halaman berikut:

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	h	ha (dengan titik dibawah)
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	s dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik keatas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (')

2. Vocal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	a	a
إِ	Kasrah	i	i
أُ	Dammah	u	u

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	fathah dan ya	ai	a dan i
أَوْ	fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf,

tranliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ/ـَـيْ	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis diatas
إِـيْ	kasrah dan ya	ī	i dan garis diatas
وُـ	dammah dan wau	ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]
- 2) *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir 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 الْجَنَّةِ	:	<i>Rauḍah al-jannah atau Rauḍatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	:	<i>Al-madīnah al-fāḍilah atau Al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	:	<i>Al-hikmah</i>

5. Syaddah (Tasydid)

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

رَبَّنَا	:	<i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	:	<i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	:	<i>Al-Haqq</i>
الْحَجُّ	:	<i>Al-Hajj</i>
نُعَمُّ	:	<i>Nu'ima</i>
عُدُّوْ	:	<i>'Aduwwun</i>

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يَ), maka ia litransliterasi seperti huruf maddah (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	:	'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)
عَلِيٌّ	:	'Ali (bukan 'Alyy atau 'Aly)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. 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)
الزَّلْزَلَة	:	al-zalزالah (bukan az-zalزالah)
الْفَلَسَفَة	:	al-falsafah
الْبِلَادُ	:	al-bilādu

7. 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'murūna
النَّوْءُ	:	al-nau'
شَيْءٌ	:	syai'un
أَمْرٌ	:	umirtu

8. 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 pembendaharaan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*.

Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

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

9. *Lafẓ al-Jalalah* (الله)

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

Contoh:

بِالله : *billah* دِينَ الله : *Dīnullah*

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

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *Hum fī rahmmatillāh*

1. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan kepada 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-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahrū Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū 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 Hamīd Abū Zaid, ditulis menjadi *Abū Zaid*, *Naṣr Hamīd* (bukan: *Zaid*, *Naṣr Hamīd Abū*)

B. Singkatan

Beberapa singkatan yang di bakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānāhu wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s	=	<i>'alaihi al-sallām</i>

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

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة
بم	=	بدون مكان
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها/إلى آخره
ج	=	جزء

Selain itu, beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu di jelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : editor (atau, eds. [kata dari editors] jika lebih dari satu orang editor).

Karena dalam bahasa indonesia kata “edotor” 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 untuk penulisan karta terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya
- Vol. :Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedia dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dinamika perkembangan dan kemajuan zaman selalu berimplikasi terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Teknologi yang dikembangkan oleh para teknokrat juga beragam, baik berupa teknologi bio, teknologi multimedia maupun teknologi komunikasi yang ternyata memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendidikan.

Sehingga, dengan teknologi tersebut diharapkan perkembangan ini juga dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia ke depan sebagai komponen strategi dari perkembangan manusia dan perkembangan Negara.¹ Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Peningkatan pendidikan dapat dilakukan dengan melalui lembaga-lembaga atau instansiinstansi pendidikan, salah satu lembaga pendidikan formal yaitu sekolah.³

¹Agus Hariyanto and Faridi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 5 (2024), h. 138.

²Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1).

³Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019), h. 20.

Pendidikan adalah sarana mencapai salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat butir ketiga yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Banyak upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Cita-cita kemerdekaan yang digagas oleh para bapak pendiri bangsa (*founding fathers*) menjadi tanggung jawab kita untuk melanjutkan tonggak-tonggak perjuangan pergerakan nasional tersebut.⁴

Dunia pendidikan yang semakin meningkat kualitas sumber daya manusia dan teknologi yang semakin maju di era global, serta perubahan kurikulum yang terus berkembang dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dalam proses pembelajaran dan diganti dengan pemakaian banyak media, pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan aktif *learning*.

Pembelajaran menurut Irpan Gafar dan Muhammad Jamil dalam jurnal Agus Hariyanto dan Faridi, menjelaskan pembelajaran adalah upaya untuk membangkitkan prakarsa belajar mengajar dan pembelajaran juga berarti upaya untuk membelajarkan pelajar.⁵ Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang, akan tetapi ia menambahkan bahwa upaya tersebut dilakukan melalui berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Allah swt berfirman dalam Q.S. Alaq/96: 1-5.

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

⁴Oktamia Anggraini Putri, “Jurnal Pendidikan Dan Konseling,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 (2022), h. 58.

⁵Agus Hariyanto and Faridi, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT.”

Terjemahnya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia (3) yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya(5)⁶

Allah mengajar manusia melalui kalam (pena), yang menunjukkan pentingnya media sebagai alat penyebaran pengetahuan. Ayat-ayat ini mendorong inovasi dan kreativitas dalam proses belajar, serta menggarisbawahi pentingnya penghargaan terhadap ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan dan media memiliki peran besar dalam menyebarkan dan mengembangkan ilmu untuk kesejahteraan manusia.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.⁷

Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi, kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan wawasan.⁸ Suatu Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. Proses pembelajaran yang menjenuhkan dikarenakan kurangnya media dan fasilitas pembelajaran serta cara mengajar yang terlalu monoton akan mempengaruhi tingkat berpikir serta hasil belajar siswa.

⁶Kementrian Agama, *Al-Qur'an Al-Karim* Dan Terjemahnya, 2019, h. 597.

⁷Ahdar and Wardana, "Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis" (CV. Kaaffah Learning Center, 2019), h. 13.

⁸Yulia Syafrin, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023), h. 72.

Media pembelajaran adalah hal yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja dan memiliki tujuan..⁹ Secara harfiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁰ Begitupun dengan mengatakan bahwa media sebagai penyalur pesan atau isi pelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik berarti guru Pendidikan Agama Islam telah membantu siswa mengaktifkan unsur-unsur psikologis yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, berfikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka. Sikap jiwa mereka yang tenang dengan minat besar sangat potensial sekali dikembangkan.

Baamboozle adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan secara gratis dan tidak memerlukan persiapan yang banyak dalam menggunakan Baamboozle ini, hanya memerlukan alat bantu berupa laptop dan proyektor seperti LCD. Baamboozle juga menyediakan berbagai fitur-fitur unik seperti adanya *power-ups* sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan aplikasi Baamboozle akan lebih menyenangkan dan menantang.¹¹

Baamboozle merupakan jenis permainan *edugames* yang menyerupai lomba cerdas cermat. Guru dapat membuat atau menggunakan kembali permainan dan

⁹Halen Dwistia, "Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022), h. 81.

¹⁰Syafrin, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, " 2023.

¹¹Andi khaeril Muttaqin, Nurwahida, and Irmayanti, "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Tenaga Pendidik Di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai," *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 2 (2024), h. 63.

kemudian bisa memfasilitasi peserta didik dengan membuat *room* atau kelas. Baamboozle membantu menjaga skor dan akan menampilkan beberapa pertanyaan. Media ini membantu dalam menjaga skor dan menampilkan pertanyaan.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan Islam, kehadiran media pembelajaran sangat penting artinya dan merupakan suatu keharusan karena membantu mengatasi ketidakjelasan materi yang disampaikan menjadi jelas dan mudah diterima oleh peserta didik. Semakin banyaknya media yang ada akan semakin memudahkan para guru untuk mendesain atau merancang media pembelajaran sesuai dengan materi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat peningkatan minat belajar PAI dengan menggunakan media *baamboozle* pada kelas eksperimen VIII.A UPTD SMPN 4 Belawa Kab. Wajo?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar PAI dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol VIII.B UPTD SMPN 4 Belawa Kab. Wajo?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar PAI kelas eksperimen menggunakan media *baamboozle* dengan minat belajar PAI kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas VIII UPTD SMPN 4 Belawa Kab. Wajo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *baamboozle*

untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI di UPTD SMPN 4 Belawa Kab. Wajo”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

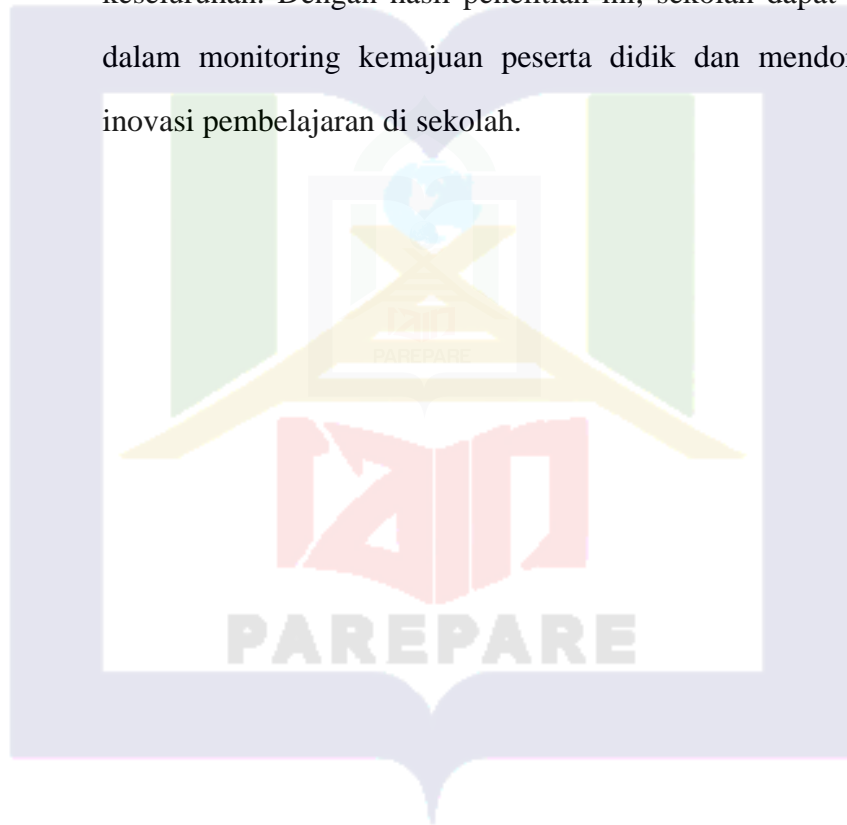
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan agama Islam. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman tentang pengaruh penggunaan media bamboozle untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur terkait media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan di mata pelajaran PAI, serta memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya dalam konteks pendidikan Islam.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan pengembangan media pembelajaran kepada pengajar di UPTD SMPN 4 Belawa Kab. Wajo terhadap penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

- a. Bagi Guru PAI : Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru PAI di SMPN 4 Belawa maupun sekolah-sekolah lain dalam penggunaan media baamboozle sebagai media pembelajaran menarik. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta memudahkan proses pembelajaran pembelajaran secara interaktif.

- b. Bagi Peserta didik: Dengan penggunaan media baamboozle, meningkatkan minat belajar peserta didik karena ada unsur *game*. Selain itu, media ini juga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain serta mengurangi kecemasan peserta didik dalam ketika evaluasi pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah : Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan hasil penelitian ini, sekolah dapat lebih mudah dalam monitoring kemajuan peserta didik dan mendorong adanya inovasi pembelajaran di sekolah.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rio Tri Hartanto, Hamidah, & Jaka Wijaya Kusuma berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Quiz Game Baambloze* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan *quiz game baambloze* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis matematik siswa SMPN 10 Kota Serang. Penggunaan *quiz game Baambloze* membuat siswa aktif karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya sama mempelajari penggunaan baamboozle. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini berfokus kepada kemampuan berfikit kritis matematik peserta didik sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus terhdap peningkatan minat belajar peserta didik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Susanti Kartini berjudul " Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".¹³ Berdasarkan hasil data analisis dan

¹²Hartanto, “Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Quiz Game Baambloze Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP,” *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 10 (2024).

¹³Susanti Kartini, “Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” 2023.

pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Baamboozle game memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX-B SMPS IT Al Ansori dalam materi *passive voice*. Menerapkan model pembelajaran yang berfokus terhadap siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dapat membantu siswa lebih siap dalam menerima pelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah jurnal ini dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama meneliti media bamboozle. Namun ada perbedaan dalam penelitian ini berfokus kepada meningkatkan hasil belajar peserta didik sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Andini, Iwan Hermawan, Nur Aini Farida “Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang”¹⁴ Berdasarkan output hasil penghitungan uji t-test di atas, pada tingkat signifikansi α 0,05 diperoleh nilai t sebesar - 11,286 dan df 28. Dari tabel distribusi t diperoleh nilai t 0,05 : 19 = 1,73. Karena $t = - 11,286 > - t_{tabel} = 1,73$ terlihat bahwa nilai sig 0,000 karena $\alpha = 0,05 > 0,000$ dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media baamboozle terhadap minat belajar peserta didik SMPIT Al-Ridwan Karawang.

¹⁴Universitas Singaperbangsa Karawang et al., “Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang” 9, no. 2 (2024), h. 32.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi yang akan dijalankan, yaitu sama-sama mengkaji penerapan Bamboozle dalam pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan pada fokus mata pelajaran - penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran biologi sebagai objek kajian, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dengan <i>Quiz Game Baambloze</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya sama mempelajari penggunaan baamboozle.	perbedaannya adalah penelitian ini berfokus kepada kemampuan berfikit kritis matematik peserta didik sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus terhdap peningkatan minat belajar peserta didik.
2.	Penerapan <i>Model Problem</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian	Namun ada perbedaan dalam penelitian ini

	<p><i>Based Learning</i></p> <p>Dengan Media Baamboozle</p> <p>Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa</p>	<p>yang akan dilakukan adalah jurnal ini dan penelitian yang akan dilakukan sama-sama meneliti media <i>baamboozle</i>.</p>	<p>berfokus kepada meningkatkan hasil belajar peserta didik sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.</p>
3.	<p>Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya melakukan penelitian tentang penggunaan <i>baamboozle</i>..</p>	<p>Perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada mata pelajaran biologi, sementara penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus pada mata Pelajaran PAI.</p>

B. Tinjauan Teori

Tinjauan pustaka berfungsi sebagai fondasi yang digunakan peneliti sebagai rujukan dalam penulisan laporan penelitian. Sebuah teori mengandung unsur-unsur berupa konstruk, konsep, definisi, dan proposisi yang terhubung satu sama lain, membentuk perspektif yang terorganisir untuk memahami,

menjelaskan, dan meramalkan berbagai fenomena.

1. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari Bahasa latin *tekne (art)* dan *logos (ilmu)*¹⁵.

Dalam ranah pendidikan dan pembelajaran, definisi media pada kegiatan belajar mengajar lebih condong dipahami sebagai sarana grafis, fotografis, atau elektronik untuk mengambil, mengolah, dan menyusun kembali informasi yang bersifat visual atau verbal.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. *Assosiation for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Selanjutnya *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.¹⁶

¹⁵Nurul Hasanah, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020), h. 34.

¹⁶Dwistia., “Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.”

Media pembelajaran membantu pebelajar dalam mengkonstruksi keilmuan di berbagai lembaga penyelenggara Pendidikan dunia. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini memungkinkan penggunaan berbagai media pembelajaran yang lebih canggih dan efektif dalam proses pembelajaran.¹⁷

Dengan menggunakan media pengajaran, guru dapat memperkaya, memperluas dan memperdalam proses belajar mengajar, lebih-lebih bila tersedia media yang merangsang lebih dari satu organ penginderaan. Penggunaan berbagai macam media mengindahkan perbedaan interindividual antara siswa dalam hal gaya belajar, sehingga siswa yang lebih suka belajar dengan medium yang satu dapat dibantu dengan menggunakan medium yang lain.¹⁸

Media ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar.¹⁹ Dalam era digital saat ini dunia Pendidikan harus mampu menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pendekatan ini sejalan dengan pendekatan *cybergogy*, yang melibatkan penggunaan teknologi digital dalam dunia Pendidikan. Metode pendidikan yang dikenal sebagai pendekatan *cybergogy* mendorong peserta didik untuk menggunakan teknologi dalam proses

¹⁷Adiyana Adam, "Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 1 (2023), h. 23.

¹⁸Enjel, "Peran Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MI/SD," *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 01 (2023), h. 26.

¹⁹Yunita, dkk, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 04 (2024), h. 24.

belajar. Saat ini media telah menjadi bagian penting dalam dunia Pendidikan.²⁰

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup tentang media pembelajaran. Yang meliputi: 1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. 2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. 3) seluk-beluk proses belajar mengajar. 4) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan. 5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran. 6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan. 7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan. 8) media pendidikan dalam tiap mata pelajaran. 9) usaha inovasi dalam media Pendidikan.²¹

2. Baamboozle

a. Pengertian Baamboozle

Baamboozle adalah permainan yang bersifat menyerupai cerdas cermat. Baamboozle adalah alat pendidikan yang dirancang untuk memuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.²² Baamboozle menghadirkan berbagai jenis game pembelajaran yang bisa digunakan guru sebagai sarana untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

²⁰Hardika,dkk, *Pembelajaran Transformatif Model Pembelajaran Yang Memberdayakan*, Cet.1 (Malang: Universitas Negeri Malang, 2020).

²¹Adelia Fadillah Purwianto and Eni Fariyatul Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021), h. 151.

²²Tri Yulianti, Herkulana, and Achmadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 1 (2018), h. 2.

Sedangkan Sudijarto dalam buku yang sama menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.²³

b. Kelebihan dan kekurangan Baamboozle

Keunggulan penggunaan media ini yaitu :

- 1) Peserta didik tidak perlu masuk atau login untuk berperan serta dalam kuis.
- 2) Peserta hanya fokus pada layar yang ditampilkan oleh guru, sehingga perhatian peserta didik lebih terfokus.
- 3) Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Permainan ini dimainkan dalam kelompok sehingga mendorong kerja sama di antara peserta didik.

Media Baamboozle mendorong semangat kompetisi di antara peserta didik, yang dapat menciptakan persaingan yang positif. Terlebih lagi, ada elemen power-ups yang dapat memberikan tambahan poin atau bahkan mengurangi poin, sehingga permainan menjadi lebih seru dan menyenangkan.²⁴

Kekurangan media Baamboozle sebagai media yaitu:

- 1) Terdapat batasan kata dalam pembuatan soal.
- 2) Kuis tidak dijawab secara individu dengan akun masing-masing peserta didik

²³Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing* (Pakalongan: Penerbit NEM, 2022).

²⁴Sopa Siti Marwah and Zulfa Nurul Ain, "Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif," *Jurnal PGMI UNIGA* 1, no. 2 (2024), h. 69.

- 3) Tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain
- 4) Hanya bisa dijawab secara bergiliran sesuai urutan kelompok.²⁵

c. Langkah-langkah mengakses Baamboozle

Dalam suatu aplikasi atau website tentu perlu akses masuk berupa tutor atau langkah-langkah. Adapun cara/langkah-langkah untuk memanfaatkan aplikasi atau website Baamboozle ini adalah sebagai berikut:

1. Kunjungi Situs Web: Ketikkan alamat situs Baamboozle di browser Anda
2. Daftar atau Masuk: Jika Anda belum memiliki akun, Anda bisa mendaftar dengan mengklik tombol "Sign Up" dan mengikuti petunjuknya. Jika sudah memiliki akun, klik "Login" dan masukkan detail akun Anda.
3. Jelajahi Permainan: Setelah masuk, Anda dapat mencari permainan yang ingin Anda mainkan.
4. Bergabung atau Membuat Game: Anda bisa bergabung dengan game yang sudah ada atau membuat game baru sesuai dengan kebutuhan.
5. Mulai Bermain: Setelah menemukan atau membuat game, ikuti instruksi untuk mulai bermain.²⁶

²⁵Sofyan Iskandar et al., "Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Sofyan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022), h. 12.

²⁶Nabhana Aida Tsurayya, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Dinamika* 6, no. 2 (2023), h.8.

Guru atau pengajar dapat membuat soal sendiri pada platform *baamboozle* ini, dengan menyesuaikan materi atau topik yang akan disampaikan dikelas pada saat itu. Dapat pula disesuaikan dengan kondisi atau karakteristik serta kebutuhan beliajr peserta didik dikelas. Selain memainkan permainan yang ada di web *baamboozle* yang telah tersedia, guru juga dapat membuat sendiri soal permainan sesuai dengan topik materi yang akan disampaikan dikelas saat proses belajar mengajar.

3. Minat

a. Pengertian dan Faktor Yang Memengaruhi Minat

Pendidik memiliki fungsi yang amat signifikan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dalam hal merencanakan, mengimplementasikan, dan menilai pembelajaran. Supaya setiap desain pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, setiap guru perlu menguasai kemampuan penyusunan rancangan pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Minat merupakan dasar dan pendorong bagi seseorang untuk melakukan apa yang diinginkan jika ingin mencapai tujuan yang diharapkan. Minat merupakan suatu landasan yang meyakinkan demi keberhasilan suatu proses belajar.²⁷ Minat dapat diartikan sebagai daya penggerak yang muncul pada diri siswa yang mengarah pada kegiatan belajar.

Apabila dalam proses belajar mengajar siswa mempunyai ketertarikan terhadap materi pelajaran dan didukung oleh guru dalam

²⁷Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Elementary School Journal* 1, no. 02 (2014), h. 14.

menyampaikan materi dengan cara yang menarik sehingga siswa menjadi tertarik untuk mempelajari materi maka keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah tercapai.²⁸

Minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka minat belajar. Menurut Olivia adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.²⁹

Jadi, dapat ditarik benang merah bahwa minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan itu termasuk dalam hal belajar.³⁰ Penggunaan media pembelajaran ketika menyampaikan materi di dalam kelas dapat menambah daya tarik siswa terhadap pembelajaran.

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang memiliki keberagaman latar belakang, dibutuhkan adanya motivasi karena hal tersebut merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam kegiatan belajar.

Teori pembelajaran berbasis edutainment adalah salah satu bentuk

²⁸Fadli Rasam and Ani Interdiana Candra Sari, "Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan," *Research and Development Journal of Education* 5, no. 1 (2018), h. 95.

²⁹Della Putri Ananda et al., "Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa," *Jurnal Fokus Konseling* 8, no. 2 (2022), h. 39.

³⁰Aisyah Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019), h. 19.

teori yang mengungkapkan dan menjelaskan tentang pembelajaran yang menyenangkan. Belajar akan lebih efektif jika dikemas dalam bentuk hiburan atau permainan, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan membosankan dan dalam kondisi tertekan. Baamboozle adalah bentuk edutainment, mengabungkan pembelajaran dan permainan.³¹

Oleh karena itu motivasi belajar dapat dipelajari supaya dapat tumbuh dan berkembang.³² Tidak hanya membangkitkan motivasi dengan memberikan hadiah (*reward*), tetapi memberikan apresiasi dan penghormatan juga dapat direalisasikan melalui pembelajaran yang memanfaatkan multimedia dan multi metode.

Slameto dalam Asmani mengatakan bahwa: “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu.³³

Minat memiliki kaitan yang erat dengan karakteristik kepribadian individu, di mana ketiga aspek jiwa yaitu kognisi, emosi, dan konasi terkandung dalam minat. Terkadang minat muncul secara spontan, namun di saat lain minat perlu ditumbuhkan melalui upaya tertentu.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat

³¹Tatag Satria Praja, “Sejarah Pembelajaran Edutainment,” *Journal Of Islamic Education Studies* 2 (2017).

³²Aisyah Nursyam, “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019), h. 19.

³³Ika Wanda Ratnasari, “Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017).

belajar siswa, antara lain:

- 1) Menggunakan metode mengajar yang bervariasi
- 2) Menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif
- 3) Menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa
- 4) Memberi hadiah kepada siswa yang berprestasi dan sebaliknya
- 5) Menggunakan alat peraga
- 6) Belajar dan bermain
- 7) Menggunakan media pembelajaran dan lain-lain.³⁴

Proses pembelajaran melibatkan berbagai faktor pendukung, sehingga ketika faktor-faktor tersebut tidak tersedia, minat belajar peserta didik dapat menurun bahkan menghilang sepenuhnya. Terkait faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar, terdapat beberapa elemen yang secara langsung memengaruhi minat belajar siswa.

Namun pada dasarnya faktor tersebut dapat dikelompokkan ke dalam faktor intern (dalam diri) peserta didik yang belajar, faktor ekstern (dari luar diri) peserta didik yang belajar dan faktor teknik atau pendekatan belajar. Mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu:

- a. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan ini masih dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor sosial dan faktor non sosial faktor.
- b. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan ini pun dapat digolongkan dua golongan yaitu faktor fisiologis dan faktor

³⁴Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," 2019.

psikologis.³⁵

Faktor yang mempengaruhi minat belajar dan pribadi menjadi 3 bagian faktor stimulus belajar, faktor materi belajar, dan faktor individu.³⁶ Kedua pendapat di atas maka dapat pokoknya faktor yang mempengaruhi minat belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga kelompok yaitu kelompok intern faktor ekstern dan faktor teknik atau pendekatan belajar berdasarkan uraian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa seluruh faktor itu dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dalam belajar .

Melalui minat belajar, peserta didik akan memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Menggunakan strategi pembelajaran yang menantang seperti permainan dapat memotivasi siswa dan membawa materi atau media interaktif yang kontekstual dan segar dapat merangsangnya dari dalam

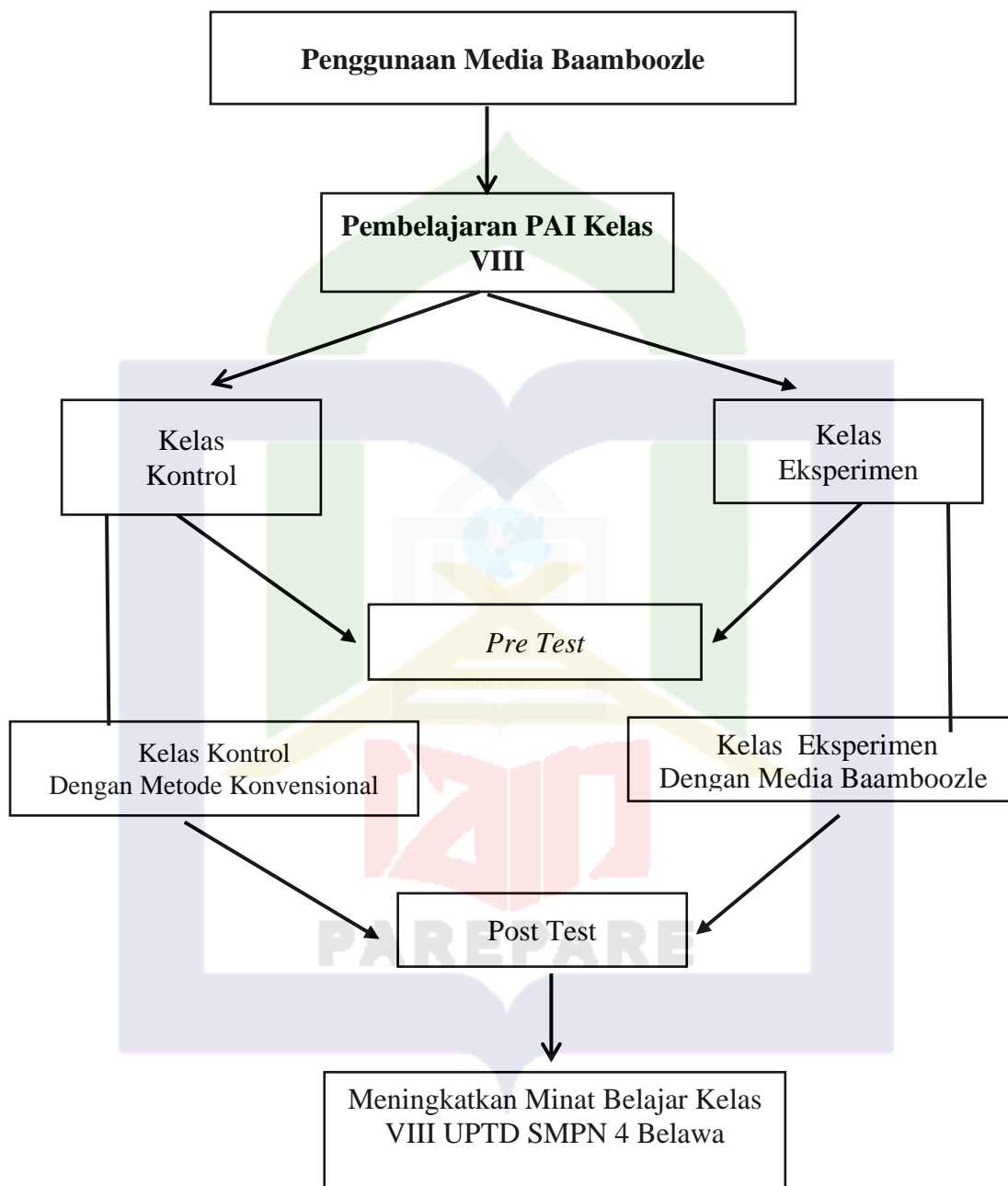
Meskipun membangkitkan minat belajar itu sulit, seorang guru yang berkompeten harus mampu melakukannya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan aktif. Karena siswa termotivasi dan semangat belajar bila ada motivasi belajar yang kuat terutama dari guru.³⁷ Siswa juga mampu menerima, memahami, dan menguasai materi pelajaran yang dipelajarinya.

³⁵Alya Athiyyah¹ and Elsa Amalia², “Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis,” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (2024), h. 19.

³⁶Saudah Rika Dewi, *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa Dalam Penerapan Praktik Kebidanan* (NEM, 2021).

³⁷Sri Wulan Anggraeni et al., “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021), h. 27.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang diperoleh setelah mengkaji teori.³⁸ Oleh karena itu, hipotesis adalah asumsi sementara atau solusi provisional, sehingga masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikannya.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini dengan judul " Penggunaan Media Berbasis Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di UPTD SMPN 4 Belawa Kabupaten Wajo"

H₀: Tidak terdapat Pengaruh penggunaan media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di UPTD SMPN 4 Belawa Kabupaten Wajo

H_a: Terdapat Pengaruh penggunaan media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di UPTD SMPN 4 Belawa Kabupaten Wajo

³⁸Fikri Dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Cet. I (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023), 51.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan peneliti yang digunakan merupakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitiannya ialah eksperimen dengan desain *Quasi Eksperiment* dengan menggunakan teknik penelitian *Pretest-Posttest Nonequivalen Control Group Design*. Maksudnya desain ini mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variable eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.³⁹ Metode ini dipilih dengan alasan bahwa tujuan utama peneliti adalah untuk mengetahui efek yang timbul dari suatu perlakuan, khususnya dalam meningkatkan minat belajar menggunakan media baamboozle pada kelas eksperimen, dibandingkan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional.

Desain *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Design* menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut pada awalnya diberikan tes awal untuk memastikan tidak terdapat perbedaan yang berarti, selanjutnya kedua kelompok mendapat treatment yang berbeda, di mana kelompok eksperimen menerapkan media Bamboozle sementara kelompok kontrol menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional dan diakhiri dengan memberikan tes akhir untuk mengetahui bahwa proses bermakna secara signifikan atau terdapat pengaruh penggunaan media baamboozle untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

³⁹Rukminingsih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. I (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), h.

Untuk lebih jelasnya desain penelitian bisa diperhatikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 *Pretest-Posttest Nonequivalen Control Design*

Kelompok	<i>Pre test</i>	Treatmen	<i>Post test</i>
E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

O₁ : Pre-Test Kelas Eksperimen

O₂ : Post-Test Kelas Eksperimen

O₃ : Pre-Test Kelas Kontrol

O₄ : Post-Test Kelas Kontrol

X₁ : Mendapat perlakuan penggunaan media Baamboozle

X₂ : Tidak mendapat perlakuan

Langkah-langkah desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design* sebagai berikut:

1. Memilih subjek yang mempunyai latar belakang sama
2. Setiap subjek ditugaskan dimasukkan ke kelompok eksperimen atau kelompok kontrol
3. Memberikan pretes untuk memperoleh skor O₁ dan O₂ pada kelompok eksperimen dan kontrol.
4. Memberi perlakuan terhadap kelompok eksperimen.

5. Memberikan perlakuan terhadap kelompok kontrol.
6. Memberikan Posttest untuk memperoleh skor O2 dan O4 pada ke lompok eksperimen dan kontrol.
7. Dengan menggunakan metode statistika dicari perbedaan antara rata-rata nilai pretest dan posttest, baik dari kelompok eksperiment maupun kelompok kontrol.⁴⁰

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 4 Belawa Kabupaten Wajo dengan mengumpulkan informasi dari pihak sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan peserta didik. Rentang waktu penelitian diperkirakan \pm 1 bulan (dapat disesuaikan dengan kebutuhan), dengan penjadwalan yang mengacu pada kalender akademik sekolah. Penetapan sekolah ini sebagai lokasi penelitian berdasarkan pada hasil pengamatan awal, diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaram belum pernah memanfaatkan media baamboozle dalam proses pembelajaran dikelas, sehingga perlu dilakukan pengenalan dan implementasi media ini untuk meningkatkan minat belajar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menggambarkan sejumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas dalam sebuah penelitian, di mana populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian dalam sebuah penelitian.⁴¹

⁴⁰ Qoffa, M Botifar, and Z Iskandar, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Lokal Kaganga Di Sdn 02 Rejang Lebong," 2023, h. 30.

⁴¹Wanda Femila Hutami, "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian," *Jurnal Public Relations Mercu Buana* 1, no. 1 (2016): 1–8.

Populasi mencakup keseluruhan objek atau subjek yang menjadi sasaran penelitian, sementara sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan.⁴² Oleh karena itu, ketepatan dalam menentukan populasi dan sampel merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas penelitian.

Tabel. 3.2 Populasi Penelitian

Sumber Data: Staf dan Guru UPTD SMPN 4 Belawa

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	Kelas VII A	20 Peserta Didik
2.	Kelas VII B	20 Peserta Didik
3.	Kelas VIII A	17 Peserta Didik
4.	Kelas VIII B	17 Peserta Didik
5.	Kelas IX	24 Peserta Didik
Total		98 Peserta Didik

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi, sampel ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan beberapa hal yaitu dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi dalam sebuah penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian, hipotesis penelitian yang dibuat, metode penelitian serta

⁴²Putu Gede Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif" 9 (2024), h. 31.

intrumen sebuah penelitian.⁴³

Tabel 3.3 Sampel

Sumber Data: Staf dan Guru UPTD SMPN 4 Belawa

No.	Kelas	Jumlah	Keterangan
1.	Kelas VIII A	17 Peserta didik	Kelas Eksperimen
2.	Kelas VIII B	17 Peserta didik	Kelas Kontrol

Sampel dalam penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih untuk dianalisis dengan tujuan agar hasilnya dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi.⁴⁴ Pemilihan sampel dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan cermat agar data yang diperoleh dapat diandalkan untuk menggambarkan kondisi atau fenomena yang berlaku dalam populasi secara umum.

Teknik sampling yang diaplikasikan peneliti untuk menentukan sampel adalah *non probability sampling*, yakni *purposive sampling* yang merupakan metode penetapan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria spesifik. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian. secara bahasa yaitu berarti sengaja.⁴⁵ Maka dari itu, *purposive sampling* dapat diartikan sebagai cara pengambilan sampel yang dilakukan dengan

⁴³Hutami, "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian."

⁴⁴Subhaktiyasa, "Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif."

⁴⁵Anti Larici and Rabiatal Adawiyah, "Inventarisasi Jenis Tumbuhan Berkhasiat Obat Di Desa Lahei Kecamatan Muara Lahei Kabupaten Barito Utara," Jurnal Pendidikan Hayati 3, no. 2 (2017), h. 50.

kesengajaan.

D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan

Teknik pengumpulan data merupakan pendekatan untuk mendapatkan informasi empiris yang dimanfaatkan untuk menggali permasalahan yang diteliti. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan acara atau metode menghimpun keterangan atau data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan yang pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Dengan demikian, melalui kegiatan observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan sosial yang sukar diperoleh dengan menggunakan metode lain. Peneliti dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang masalahnya serta petunjuk-petunjuk cara memecahkannya.⁴⁶

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan bantuan teman sejawat atau guru dengan cara melakukan pencatatan berdasarkan pengamatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Adapun observasi akan dilakukan, yakni pada peserta didik dan observasi yang dilakukan saat peneliti melakukan tindakan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mencakup kegiatan pengamatan dan pencatatan terhadap berbagai hal yang diamati secara langsung oleh peneliti. Pada dasarnya, observasi mengharuskan peneliti untuk mengamati

⁴⁶Sitti Mania, "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11, no. 2 (2008), h. 33.

semua tindakan peserta didik selama pembelajaran berlangsung di lapangan (tempat penelitian).

1. Tes

Tes merupakan jenis soal pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta didik untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik. Tes pada penelitian ini dilakukan sebelum pembelajaran disebut *Pre-test* kemudian diberikan lagi tes setelah pembelajaran disebut *Post-Test*. Hasil tes ini berupa data kuantitatif.

Berikut ini penjelasan *pre-test* dan *post-test*

a. *Pre-test* (Tes Awal)

Dilakukan diawal kegiatan pembelajaran atau sebelum peserta didik mempelajari suatu materi. Para guru melakukan tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh peserta didik.

b. *Post-Test* (Tes Akhir)

Dilakukan diakhir kegiatan pembelajaran atau di akhir pemberian suatu materi. Para guru melakukan tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang penting telah dikuasai oleh para peserta didik. materi tesakhir ini adalah materi-materi penting yang diajarkan pada kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung. Materi terakhir dan awal pada dasarnya sama saja.⁴⁷

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian

⁴⁷Sri Mulianah, *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes*, ed. Cet. I (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 24.

mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, no- tulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain.⁴⁸

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber-sumber tertulis atau dokumen-dokumen. Hal tersebut digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai profil sekolah, jumlah guru, jumlah peserta didik dan data-data lain yang berhubungan dengan sekolah.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian merupakan komponen atau nilai yang berasal dari objek atau aktivitas yang memiliki karakteristik variasi tertentu, yang selanjutnya akan ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan dianalisis kesimpulannya. Berdasarkan objek penelitian dan pendekatan metodologi yang diterapkan, maka operasionalisasi variabel penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media *Baamboozle*

Sebuah variabel yang dapat memberikan pengaruh terhadap variabel yang lain. Pada penelitian ini, variabel bebas yang dimaksud adalah penggunaan media baamboozle. Baamboozle adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan pendidikan, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini sangat cocok digunakan dalam berbagai konteks

⁴⁸Iwan Hermawan., “Metodelogi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, & Mixed Methode,” 1st ed., 2019, h. 100.

pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga tingkat menengah, dan dapat diaplikasikan pada berbagai mata Pelajaran.⁴⁹

Baamboozle adalah alat pendidikan digital yang membuat belajar menjadi menyenangkan. Kita dapat menemukan game tentang topik apa saja atau membuat game kita sendiri secara gratis.⁵⁰ Karena *baamboozle* ini memiliki banyak fitur dalam menunjang pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh ketika belajar. Tidak dapat kita pungkiri bahwasanya dengan bantuan media akan memunculkan motivasi belajar siswa.

Terlebih di era digital saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengetahuan lebih kepada peserta didik bahwa teknologi sangat penting untuk di pelajari agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Ketika guru menggunakan media pembelajaran yang bergenre game maka siswa tidak akan merasa bosan ketika pembelajaran.

2. Minat Belajar

Suatu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar peserta didik, yang diukur melalui angket. Perkembangan teknologi dapat dijadikan solusi untuk berinovasi dalam bidang pembelajaran khususnya dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran lebih menarik yang berdampak pada minat belajar siswa.⁵¹

⁴⁹Vicky Diliانا Sagita Putri, Yudi Hartono, and Siti Nurkholipah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 5 Madiun," in *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, vol. 6, 2024, h. 9–14.

⁵⁰Vianka Putri Rizaldi Iin Andriyani, Meilani Feradona, "Penggunaan Penggunaan Ice - Breaking Pada Website Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran," *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021), h. 27.

⁵¹Yolanda Dwi Prastika, "Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika

Minat sebagai salah satu faktor internal, mempunyai peranan dalam menunjang hasil belajar siswa. Siswa yang tidak berminat terhadap bahan pelajaran akan menunjukkan sikap yang kurang simpatik, malas dan tidak bergairah mengikuti proses belajar-mengajar.⁵²

Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi.

Adapun indikator dalam minat belajar peserta didik yaitu:

1. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
2. Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran
3. Adanya kemauan untuk belajar
4. Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar
5. Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar⁵³

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan. Untuk mengukur suatu variabel diperlukan alat ukur yang biasa disebut instrumen.⁵⁴

Siswa SMK Yadika Bandar Lampung,” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 2 (2020): 17–22.

⁵²Heriyati Heriyati, “Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” *Formatif* 7, no. 1 (2017), h. 23.

⁵³Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6–11.

⁵⁴Zulkifli Matondang, “Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian,” *Jurnal Tabularasa* 6, no. 1 (2009), h. 87.

Dalam hal pengumpulan data, instrumen sangat penting dalam penelitian, karena instrumen merupakan alat ukur dan akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti. secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variable.⁵⁵

1. Tes

Instrumen yang digunakan adalah tes, jenis tes yang mencakup berbagai pernyataan tentang minat belajar, yang diberikan dalam bentuk pernyataan setuju, netral dan tidak setuju. Dalam melaksanakan tes ini, maka penulis menggunakan beberapa langkah sebagai berikut:

a) *Pretest* (Sebelum Penggunaan Media *Baamboozle*):

Uji awal untuk menilai minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pretest ini berupa tes angket terkait minat belajar peserta didik, dengan pilihan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju.

b) *Intervensi* (Penggunaan Media *Baamboozle*):

Kelompok Eksperimen: Peserta didik akan diberikan materi kemudian setelah selesai calon peneliti akan memunculkan pertanyaan menggunakan media *Baamboozle* dan peserta didik yang telah dibagi menjadi beberapa kelompok akan berlomba untuk menjawabnya.

Kelompok Kontrol: Peserta didik akan diajarkan menggunakan metode konvensional, dengan mendengarkan guru langsung atau membaca teks dari buku.

⁵⁵Baso Intang Sappaile, "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 66 (2007), h. 91.

c) *Posttest* (Setelah Penggunaan Media *Baamboozle*):

Setelah periode intervensi, calon peneliti akan melakukan *posttest* yang sama dengan *pretest* untuk melihat perbedaan minat belajar antara kedua kelompok (eksperimen dan kontrol)

2. Rubrik Penilaian

Rubrik merupakan salah satu *assessment* yang digunakan dalam mengukur dan menilai peserta didik secara menyeluruh. Secara menyeluruh di sini diartikan bahwa penilaian peserta didik tidak hanya pada tahap akhir, namun juga ketika proses berjalan. Rubrik sebagai suatu alat penskoran yang terdiri dari daftar seperangkat kriteria atau apa yang harus dihitung.⁵⁶

Rubrik ini dirancang untuk menilai minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI berdasarkan enam aspek utama: Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, Adanya ketertarikan dalam belajar, Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar, Menaati peraturan, Mengerjakan tugas yang diberikan dengan skor nilai dari 1-5 di mana skor tertinggi menunjukkan pencapaian terbaik. Adapun rancangan kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 3.4 Kisi-Kisi Instrumen

No.	Indikator	No Angket
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	1-3

⁵⁶ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, Cet. I (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021), h. 42.

2.	Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran	4-6
3.	Adanya ketertarikan dalam belajar	7-8
4.	Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar	9-10
5.	Menaati peraturan	11-12
6.	Mengerjakan tugas yang diberikan	13-15

Total skor dihitung dengan menjumlahkan skor dari ketiga aspek dari semua bacaan salat yang dihafalkan, dengan rentang nilai sebagai berikut:

5 : Sangat Setuju

4 : Setuju

3 : Netral

2 : Tidak Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

3. Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas atau kesahihan merupakan petunjuk mengenai sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. *Validity, which is defined as the ability of an instrument to measure the properties of the construct under study, is a vital factor in selecting or applying an instrument.*⁵⁷ Pengujian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan skor pada kelas kontrol, kemudian skor tersebut diolah dengan bantuan SPSS.

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan antara nilai hitung

⁵⁷Carole L Kimberlin and Almut G Winterstein, "Validity and Reliability of Measurement Instruments Used in Research," *American Journal of Health-System Pharmacy* 65, no. 23 (2008) h. 84.

dengan r tabel untuk degree of freedom (df)= $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel dalam penelitian ini, yaitu (n)=34. Maka besarnya df dapat dihitung dengan $34-2= 32$. Dengan $df= 32$ dan $\alpha=0,05$ didapat r tabel = 0, 2869. Adapun kaidah yang berlaku adalah apabila r hitung $\geq r$ tabel (0, 2869) maka butir pertanyaan tersebut dapat dikatakan valid, begitupun sebaliknya.

Tabel 3.5 Uji Validitas Minat Belajar

Sumber: Data oleh hasil SPSS (2026)

No. Butir Instrumen	r_{hitung}	=	r_{tabel}	Keputusan
1	0,684	\geq	0, 2869	Valid
2	0, 580	\geq	0, 2869	Valid
3	0, 482	\geq	0, 2869	Valid
4	0, 695	\geq	0, 2869	Valid
5	0, 482	\geq	0, 2869	Valid
6	0, 552	\geq	0, 2869	Valid
7	0, 559	\geq	0, 2869	Valid
8	0, 535	\geq	0, 2869	Valid
9	0, 610	\geq	0, 2869	Valid
10	0, 680	\geq	0, 2869	Valid
11	0, 681	\geq	0, 2869	Valid
12	0, 707	\geq	0, 2869	Valid

No. Butir Instrumen	r_{hitung}	=	r_{tabel}	Keputusan
13	0,833	\geq	0,2869	Valid
14	0,674	\geq	0,2869	Valid
15	0,813	\geq	0,2869	Valid

b. Uji Realibilitas Instrumen

Reabilitas merupakan ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menjaganya yang akan dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

Tabel 3.6 Uji Reabilitas

Sumber: Data oleh hasil SPSS (2026)

Reliability Statistic	
Cronbach's	N of Items
0,903	15

Berdasarkan table reliabilitas instrumen minat belajar peserta didik diperoleh nilai Alpha Cronbach's sebesar $0,903 \geq 0,60$ pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$, maka instrument pernyataan memiliki reliable yang tinggi. Jadi, uji instrumen data pada minat belajar peserta didik sebagian besar sudah valid dan reliable untuk seluruh butir instrumennya, maka dapat digunakan untuk pengukuran data dalam rangka pengumpulan data.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah

semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan.⁵⁸

Karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Kesalahan dalam menentukan alat analisis dapat berakibat fatal terhadap kesimpulan yang dihasilkan dan hal ini akan berdampak lebih buruk lagi terhadap penggunaan dan penerapan hasil penelitian tersebut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu pengujian data untuk mengamati apakah nilai residual terdistribusi secara normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal akan memperkecil kemungkinan terjadinya bias.

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data yang diperoleh dalam penelitian berkategori normal. *The assumption of normality needs to be checked for many statistical procedures, namely parametric tests, because their validity depends on it.*⁵⁹

Dengan demikian, uji normalitas adalah apakah data empiric yang didapatkan dari lapangan sesuai dengan distribusi teoritik tertentu. Dengan kata lain, apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal.⁶⁰ Uji statistik pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk

⁵⁸Ivan Fanani Qomusuddin and Siti Romlah, *Analisis Data Kuantitatif Dengan Program IBM SPSS Statistic 20.0* (Deepublish, 2022), h. 53.

⁵⁹D. Garson, "Testing Statistical Analysis," *Asheboro: Statistical Associate Publishing*, 2012, 18–19.

⁶⁰Atmira Qurnia Sari, YL Sukestiyarno, and Arief Agoestanto, "Batasan Prasyarat Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Pada Model Regresi Linear," *Unnes Journal of Mathematics* 6, no. 2 (2017), h. 77.

dengan bantuan SPSS yang digunakan untuk menentukan apakah data terdistribusi secara normal pada standar uji normalitas ketika nilai uji signifikansi $> 0,05$ maka dapat diasumsikan bahwa populasi dalam kelompok tersebut adalah normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya kita uji melalui homogenitas guna mencari adakah kesamaan antara populasi-populasi ataukah sampel-sampel pengujian. Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama.⁶¹ Tujuan uji homogenitas adalah untuk memastikan apakah sampel mengandung varian yang sama atau tidak. *The nonparametric Levene test was developed to overcome reductions in power of the original Levene test of equal variances.*⁶² Pada penelitian ini Perhitungan uji homogenitas menggunakan perhitungan statistik dengan jenis uji Levene dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Standar uji homogenitas menyatakan bahwa suatu populasi dalam suatu kelompok dapat dikatakan homogen atau serupa jika nilai signifikansinya $> 0,05$.

3. Uji Hipotesis dengan Uji t

Pada uji hipotesis ini yang digunakan adalah uji-t. bertujuan Untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan yang signifikansi pada hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis alternatif atau H_a yang diajukan

⁶¹Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022), h. 38.

⁶²David W Nordstokke and Bruno D Zumbo, "A New Nonparametric Levene Test for Equal Variances," *Psicológica* 31, no. 2 (2010) h. 30.

adalah “terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan media *baamboozle* dibandingkan dengan subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan model konvensional”. H_0 yang diajukan adalah “tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan media *baamboozle* dengan subjek yang dalam pembelajarannya menggunakan model konvensional”. Jika $\text{sig.} > 0.05$ maka di terima H_0 dan jika nilai $\text{sig.} \leq$ maka di tolak H_0 .



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII UPTD SMP Negeri 4 Belawa dengan tujuan untuk mengetahui apakah dengan penggunaan media *baamboozle* benar-benar bisa meningkatkan minat belajar PAI siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, artinya semua data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang nantinya akan dianalisis secara statistik untuk mendapatkan kesimpulan yang objektif.

Cara pengambilan datanya, yaitu menggunakan angket minat belajar PAI yang diberikan dua kali. Pertama sebagai *pretest* untuk melihat kondisi awal minat belajar peserta didik sebelum ada perlakuan, dan kedua sebagai *posttest* untuk melihat perubahan minat belajar setelah diberi perlakuan yang berbeda. Angket ini dirancang khusus untuk mengukur tingkat minat belajar PAI siswa dengan indikator-indikator yang jelas dan terukur.

Total peserta dalam penelitian ini adalah 34 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelompok yang sama besar. Pembagian ini dilakukan secara purposif untuk memastikan keseimbangan antara kedua kelompok. Kelas VIII.A dengan 17 peserta didik dijadikan sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan khusus berupa pembelajaran PAI menggunakan media *baamboozle*. Sementara kelas VIII.B dengan 17 peserta didik lainnya menjadi kelas kontrol yang tetap menggunakan model pembelajaran konvensional seperti biasanya.

Pemilihan jumlah sampel 34 siswa ini sudah cukup representatif untuk

penelitian eksperimen skala kecil di tingkat sekolah. Dengan pembagian yang merata antara kedua kelompok, diharapkan hasil perbandingannya nanti bisa memberikan gambaran yang akurat tentang efektivitas media *baamboozle*. Setiap peserta dalam penelitian ini berperan penting karena data dari mereka akan menentukan apakah hipotesis penelitian terbukti atau tidak.

Lokasi penelitian di UPTD SMP Negeri 4 Belawa dipilih karena sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai untuk menerapkan media *baamboozle*, sekaligus masih menggunakan metode pembelajaran konvensional untuk mata pelajaran PAI. Kondisi ini ideal untuk melihat perbedaan dampak antara kedua pendekatan pembelajaran tersebut dalam konteks yang sama.

Adapun prosedur penelitian dan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis deskriptif diuraikan sebagai berikut :

1. Hasil Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Meningkatkan Minat Belajar PAI

a. Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Eksprimen Dengan Pemanfaatan Media *Baamboozle* Dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPTD SMP Negeri 4 Belawa, maka di dapatkan data-data yang dikumpulkan melalui instrumen angket, sehingga dapat diketahui minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Berikut data statistik untuk memberikan gambaran tentang minat belajar PAI peserta didik pada kelas eksperimen sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media *baamboozle* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pretest dan Posttes Kelas Eksprimen

No.	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Al Magfirah	43	66
2.	Andi Riyan Rusanda	45	68
3.	Andini	46	67
4.	Anugrah	49	65
5.	Elsah	55	69
6.	Hilda Yanti	69	69
7.	Indo Isa	58	64
8.	Jumriana	57	63
9.	M. Aldi	51	70
10.	Muh. Fadil	58	65
11.	M. Reski Anugrah	50	68
12.	Muhammad Rezki	58	64
13.	Muhammad Saifullah	58	70
14.	Muhtar	50	63
15.	Nasrullah	49	68
16.	Saskia Rasyisah	56	67
17.	Selfiyanti	59	66
JUMLAH		911	1,132

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Pretest dan Posttes Kelas Eksprimen

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Kelas Eksprimen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai maksimum	69	70
Nilai minimum	43	63
Mean	53,59	66,59
Median	55,00	67,00
Modus	58	68
Standar deviasi	6,529	2,320

Dari tabel tersebut hasil perhitungan statistik menggunakan spss, maka diperoleh bahwa nilai maksimum kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 69 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 70, nilai minimum sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 43 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 63, mean (rata-rata) sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 53,59% dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 66,59%, median sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) 55,00 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 67,00 modus sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) 58 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 68, standar deviasi sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) 6,529 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 2,320.

Tabel 4.3 Distribusi frekuensi pretest kelas kelas eksperimen

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Nilai	Frekuensi	Persen
Pretest		

43	1	5,9 %
45	1	5,9 %
46	1	5,9 %
49	2	11,8 %
50	2	11,8%
51	1	5,9 %
55	1	5,9 %
56	1	5,9 %
57	1	5,9 %
58	4	23,5 %
59	1	5,9 %
69	1	5,9 %
Total	17	100,0%

Dari tabel diatas diketahui 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 43 dengan presentasi 5,9 % 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 45 dengan presentase 5,9 % 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 46 dengan presentasi 5,9 % 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 49 dengan presentasi 11,8 % 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 50 dengan presentasi 11,8 % 1 orang mendapatkan nilai 51 dengan presentasi 5,9 % 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 55 dengan presentasi 5,9 % 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 56 dengan presentase 5,9 % 1 orang peserta didik

mendapatkan nilai 57 dengan presentasi 5,9 % 4 orang mendapatkan nilai 58 dengan presentasi 23,5 % 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 59 dengan presentasi 5,9 % 1 orang peserta didik mendapatkan nilai 69 dengan presentase 5,9 %.

Distribusi frekuensi dari hasil posttest kelas eksperimen akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Nilai Posttest	Frekuensi	Persen
63	2	11,8%
64	2	11,8%
65	2	11,8%
66	2	11,8%
67	2	11,8%
68	3	17,6%
69	2	11,8%
70	2	11,8%
Total	17	100,0%

Dari tabel tersebut diketahui 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 63 dengan presentasi 11,8% 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 64 dengan presentasi 11,8% 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 65 dengan presentasi 11,8% 2 orang peserta didik mendapatkan

nilai 66 dengan presentasi 11,8% 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 67 dengan presentasi 11,8% 3 orang peserta didik mendapatkan nilai 68 dengan presentasi 17,6% 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 69 dengan presentasi 11,8% 2 orang peserta didik mendapatkan nilai 70 dengan presentasi 11,8%.

b. Penggunaan Media *Baamboozle* dalam Pembelajaran

Penelitian dengan penggunaan media *baamboozle* pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 23 April samapi dengan 17 Mei 2025 dikelas VIII.A UPTD SMP Negeri 4 Belawa. Dengan jumlah 17 peserta didik, dilaksanakan 4x pertemuan dengan Mata Pelajaran PAI dengan materi Menyakini Nabi Dan Rasul Allah: Menjadi Generasi Digital Yang Berkarakter. Materi yang diambil dari didasarkan dengan RPP atau modul ajar kelas VIII. *Pretest* dilakukan pada tanggal 23 April 2025.

Pada pertemuan pertama kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *baamboozle* dikelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 23 April 2025 dengan melakukan *pretest* setelah tes kemudian penliti mengulang materi yang telah diajarkan guru mata Pelajaran selanjutnya dan memberikan informasi terkait kegiatan selanjutnya. Kemudian pada pertemuan kedua pada tanggal 30 April dengan menggunakan media *baamboozle*. Pembelajaran diawali dengan baca doa bersama dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran dan pembukaan pelajaran oleh peneliti.

Setelah itu dilanjutkan kegiatan di mana peneliti menjelaskan

materi yang telah diberikan oleh guru PAI disekolah tersebut. Setelah peserta didik paham dengan materi yang telah dijelaskan oleh peneliti, kemudian selanjutnya kegiatan inti yaitu penggunaan media *baamboozle* yang soal-soalnya berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah dijelaskan. Pertama peneliti menjelaskan tentang cara bermain menggunakan media *baamboozle*. Kedua peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil lalu setiap kelompok memilih satu kartu untuk dijawab, seperti itu terus berlanjut sampai semua kartu telah dibuka dan dijawab. Kemudian soal yang tidak bisa dijawab atau jawabannya salah maka akan dijawab bersama-sama. Setelah selesai peneliti menutup pembelajaran.

Pada pertemuan ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 7 mei 2025. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan 3 hampir sama dengan yang dilakukan dipertemuan 2 hanya yang membedakan materi yang dipelajari. Pada pertemuan ke 2 menjelaskan materi tentang iman kepada nabi dan rasul sementara dipertemuan ke 3 menjelaskan tentang materi meneladani para nabi dan rasul. Kemudian dipertemuan keempat peneliti melakukan *posttest* pada tanggal 14 mei 2025.

2. Deskripsi Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol Dengan Penerapan Model Pembelajaran Konvensional

a. Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Control Dengan Penerapan Model Pembelajaran Konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 4

Belawa, maka di dapatkan data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui minat belajar peserta didik. Berikut data statistik untuk memberikan gambaran tentang minat belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) dengan penerapan model pembelajaran konvensional sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Pretest dan Posttes Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Ahmad Riyan	62	47
2.	A.Esse Relviya Rosa Putri	52	52
3.	Anitha	45	44
4.	Asvira	46	49
5.	Auliyah Putri	64	56
6.	Hadi Maulana Sukardi	50	46
7.	Hermawati	59	52
8.	Irwansyah Arman	48	51
9.	Ismail	47	47
10.	M. Risal Al-Qadri	42	54
11.	Marwah	48	52
12.	Muh. Rezal	39	51
13.	Muh. Rais	65	55
14.	Nurul Wardani	58	52
15.	Revaldi	61	55

16.	Riska Ramadani Ode	53	56
17.	Yusran	63	60
JUMLAH		903	879

Tabel 4.6 Deskripsi Statistik Pretest dan Posttes Kelas Kontrol

Sumber Data: Hasil SPSS (2026)

Kelas Kontrol	Pretest	Posttest
Nilai maksimum	65	60
Nilai minimum	39	44
Mean	53,06	51,71
Median	52,00	52,00
Modus	48	52
Standar deviasi	8,280	4,165

Dari tabel tersebut hasil perhitungan statistik menggunakan spss, maka diperoleh bahwa nilai maksimum kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 65 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 60, nilai minimum sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 39 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu 44, mean (rata-rata) sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu 53,06% dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 51,71%, median sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) 52,00 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 52,00, modus sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) 48 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 52, standar deviasi sebelum

diberikan perlakuan (*pretest*) 8,280 dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) 4,165.

Distribusi frekuensi dari hasil kelas kontrol akan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Distribusi frekuensi pretest kelas kontrol

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Nilai <i>Pretest</i>	Frekuensi	Persen
39	1	5,9 %
42	1	5,9 %
45	1	5,9 %
46	1	5,9 %
47	1	5,9 %
48	2	11,8 %
50	1	5,9 %
52	1	5,9 %
53	1	5,9 %
58	4	5,9 %
59	1	5,9 %
61	1	5,9 %
62	1	5,9 %
63	1	5,9 %
64	1	5,9 %
65	1	5,9 %

Total	17	100,0%
-------	----	--------

Distribusi frekuensi dari hasil *posttest* kelas kontrol akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Distribusi frekuensi posttest kelas kontrol

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi	Persen
44	1	5,9 %
46	1	5,9 %
47	2	11,8 %
49	1	5,9 %
51	2	11,8 %
52	4	23,5%
54	1	5,9 %
55	2	11,8 %
56	2	11,8 %
60	1	5,9 %
Total	17	100,0%

b. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *baamboozle*

Penelitian menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 26 April 2025 dikelas VIII.B di UPTD SMP Negeri 4 Belawa. Dengan jumlah 17 peserta didik, dilaksanakan 4x pertemuan dengan mata pelajaran yang diteliti oleh

peneliti adalah mata pelajaran PAI dengan materi yang diambil adalah Menyakini Nabi Dan Rasul: Menjadi Generasi Digital Yang Berkarakter. *Pretest* dilakukan pada tanggal 26 April 2025.

Pada Pertemuan kedua kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2025. Pembelajaran diawali dengan doa kemudian dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu pendidik menjelaskan materi iman kepada nabi dan rasul dan peserta didik memperhatikan dan memahaminya.

Setelah itu, peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik atau peserta didik yang bertanya apabila ada yang tidak dipahami. Kemudian peserta didik dan peneliti bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada kegiatan penutup pendidik mengarahkan kepada peserta didik tentang materi selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan salam penutup. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2025. Sama dengan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama yang membedakan adalah materi yang dijelaskan oleh peneliti. Pada pertemuan kedua peneliti menjelaskan tentang meneladani para nabi dan rasul, lalu pada pertemuan keempat memberikan *posttest* pada tanggal 17 Mei 2025.

B. Pengujian Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji distribusi normalitas atau biasa dikenal dengan istilah uji normalitas dapat digunakan untuk mengukur apakah data yang telah didapatkan berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat digunakan dalam statistik parametris. Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Berikut ini hasil uji normalitas.

Tabel 4.8 Hasil uji Normalitas

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Kelas		Shapiro Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	<i>Posttest</i> eksperimen	0,941	17	0,334
	<i>Posttest</i> kontrol	0,971	17	0,835

Semua nilai sig. pada uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data untuk *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan *control* berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji Homogenitas dilakukan dengan program komputer SPSS.

Tabel 4.9 Hasil uji Homogenitas

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.609	1	32	0.088

Pada suatu data yang akan dilakukan pengujian ke homogenitasnya adalah dengan memiliki kriteria yaitu apabila nilai sig. > 0.05 maka data yang di ujikan dikatakan homogen, dan sebaliknya jika nilai sig < 0.05 maka data yang di ujikan dikatakan tidak homogen. Berdasarkan uji homogenitas yang telah di lakukan diatas maka didapatkan nilai sig. sebesar 0,088 karena nilai signifikansi data lebih besar dari sig. 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut homogen.

C .Pengujian Hipotesis

Uji Independent Sample T-test merupakan teknik analisis statistik yang tepat untuk membandingkan rata-rata skor minat belajar antara dua kelompok yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemilihan uji ini didasarkan pada karakteristik data penelitian dimana setiap subjek penelitian hanya berada dalam satu kelompok tertentu dan tidak terjadi tumpang tindih keanggotaan antar kelompok, sehingga memenuhi asumsi independensi yang dipersyaratkan dalam uji ini.

Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, yang merupakan standar konvensional dalam penelitian sosial dan pendidikan. Apabila nilai signifikansi (sig.) yang diperoleh dari hasil uji statistik menunjukkan nilai kurang dari 0,05 (sig $< 0,05$), maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata skor minat belajar pada kedua kelompok yang dibandingkan.

Hasil perhitungan uji paired sample t-Test dapat dilihat dari tabel berikut:

1. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen Menggunakan Media Pembelajaran *Baamboozle*.

Tabel 4.10 Hasil uji Homogenitas

Sumber: Hasil SPSS (2026)

H a s i l	Paired Samples Test					T	df	Sig (2- tailed)
	Mean	Std.Error	Std .Devoation	95% Confidence Interval of the Difference				
Pretest- Posttest	13.000	1.675	6.910	Lower 16.552	Upper 9.447	7.757	16	0,000

Analisis menggunakan uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan temuan yang sangat signifikan terkait efektivitas perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 jauh berada di bawah batas kritis $\alpha = 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara rata-rata skor minat belajar peserta didik pada kondisi *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen.

Uji Paired Samples t-Test merupakan teknik analisis yang tepat untuk

mengukur perubahan yang terjadi pada subjek yang sama dalam dua kondisi pengukuran yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, uji ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis apakah terdapat perubahan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah mendapat perlakuan atau intervensi tertentu, dengan membandingkan kondisi sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pada subjek yang sama.

2. Uji Hipotesis Kelas Kontrol Dengan Penerapan Model Pembelajaran Konvensional.

Tabel 4.11 Paired Samples Test Kelas Eksperimen

Sumber: Hasil SPSS (2026)

H a s i	Paired Samples Test					T	df	Sig (2- tailed)
	Mean	Std.Error	Std .Deviation	95% Confidence Interval of the Difference				
i Pretest- 1 Posttest	1.352	1.753	7.227	Lower 2.363	Upper 5.069	0.772	16	0,451

Hasil analisis menggunakan uji *Paired Samples t-Test* pada kelas kontrol menunjukkan temuan yang kontras namun sangat bermakna dibandingkan dengan hasil pada kelas eksperimen. Nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0,451 > 0,05$ mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata skor minat belajar peserta didik pada kondisi pretest dan posttest di kelas

kontrol.

Temuan ini memiliki makna metodologis yang sangat penting dalam konteks desain penelitian eksperimental. Ketiadaan perbedaan signifikan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa tanpa adanya perlakuan atau intervensi khusus, minat belajar peserta didik cenderung tetap stabil atau konsisten sepanjang periode penelitian.

3. Uji hipotesis perbedaan yang signifikansi minat belajar kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional

Tabel 4.12 Uji Independent t-test

Sumber: Hasil SPSS (2026)

Hasil	<i>Levene's test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality Means</i>		
	F	Sig.	T	Df	Sig.(2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	3.101	0.088	12.871	32	0.000

Berdasarkan hasil analisis statistik yang tercantum dalam tabel 4.12, diperoleh nilai koefisien signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang secara substansial berada di bawah batas kritis $\alpha = 0,05$. Temuan ini memberikan bukti empiris yang sangat kuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat minat belajar antara peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media *Bamboozle* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII di

UPTD SMP Negeri 4 Belawa.

Nilai signifikansi 0,000 menunjukkan tingkat kepercayaan statistik yang sangat tinggi, dengan probabilitas kesalahan yang mendekati nol persen. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan yang diamati bukan merupakan hasil dari variasi acak atau kebetulan semata, melainkan merupakan dampak nyata dari implementasi media pembelajaran *Baamboozle*.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.A UPTD SMP Negeri 4 Belawa

Pada bagian ini di mana akan diuraikan hasil yang didapatkan atau ditemukan dalam penelitian. Hasil dalam hal ini yang dimaksud adalah kesimpulan yang didapat berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui atau melihat peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan media *Baamboozle*. Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan di kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Belawa.

Pada kelas eksperimen sebelum menggunakan Media pembelajaran *Baamboozle* didapatkan nilai rata-rata dari *pretest* pada minat pembelajaran PAI dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 53,59 dengan nilai maksimum yaitu 69 lalu dengan nilai minimum yaitu 43. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Baamboozle* didapatkan nilai *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan pada minat belajar PAI dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 66,59 dengan nilai maksimum yaitu 70 dengan nilai minimum yaitu 63.

Sejalan dengan yang di kemukakan oleh Sofa siti Marwa bahwa

media *baamboozle* mendorong semangat kompetisi di antara peserta didik. Terlebih lagi, ada elemen power-ups yang dapat memberikan tambahan poin atau bahkan mengurangi poin, sehingga permainan menjadi lebih seru dan menyenangkan.⁶³ Hal ini dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik seperti yang terjadi pada kelas eksperimen setelah menggunakan media *baamboozle* nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Selanjutnya untuk hasil uji-t dengan persyaratan uji-t yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak pada kelas eksperimen dengan kriteria ketika nilai sig. > 0.05 maka data dapat dinyatakan normal dan begitupun sebaliknya, ketika nilai sig. < 0.05 maka data tersebut tidak normal. Dari uji normalitas yang telah dilakukan maka didapatkan nilai sig. adalah sebesar 0,334 untuk *pretest* kelas eksperimen, dan nilai sig. sebesar 0,835 untuk *posttest* kelas eksperimen maka dapat dinyatakan normal.

Selanjutnya uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi homogen atau tidak. Pada suatu data yang akan dilakukan pengujian homogenitasnya adalah dengan memiliki kriteria yaitu apabila nilai sig. > 0.05 maka data yang diujikan dikatakan homogen, dan sebaliknya jika nilai sig < 0.05 maka data yang diujikan dikatakan tidak homogen. Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan maka didapatkan nilai sig. sebesar 0,088 karena nilai sig. data

⁶³Sopa Siti Marwah and Zulfa Nurul Ain, "Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif," 2022.

lebih besar dari 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut homogen.

Setelah didapatkan atau dilakukan dan data yang didapat normal dan homogen maka selanjutnya adalah dilakukan uji paired sample T-test untuk mengetahui perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Dengan menggunakan SPSS dalam melakukan pengujian hipotesis adalah jenis paired sample T-test. Berdasarkan pada kriteia Uji-t jika $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka terdapat peningkatan hasil belajar IPA pada data *pretest* dan *posttest* maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Begitupun sebaliknya jika nilai $\text{sig. (2-tailed)} > 0,05$ maka tidak terdapat peningkatan minat belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil uji paired samples T-test diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan ada peningkatan minat belajar peserta didik untuk *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen. Pada hasil uraian diatas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan media *baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar PAI peserta didik kelas VIII.B di UPTD SMP Negeri 4 Belawa.

2. Model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan minat belajar PAI pada Kelas VIII.B

Pada bagian ini di mana akan diuraikan hasil yang didapatkan atau ditemukan dalam penelitian. Hasil dalam hal ini yang dimaksud adalah kesimpulan yang di dapat berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui atau melihat peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan di kelas VIII.B di UPTD SMP Negeri 4 Belawa pada kelas kontrol sebelum menggunakan model pembelajaran konvensional didapatkan nilai rata-rata dari *pretest* pada minat belajar PAI dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 53,06 dengan nilai maksimum yaitu 65. Dengan nilai minimum yaitu 39.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional didapatkan nilai *posttest* kelas kontrol mengalami penurunan pada hasil pembelajaran PAI dengan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 51,71 Dengan nilai maksimum yaitu 60 dengan nilai minimum yaitu 44.

Sesuai yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam Dimiyati mengatakan bahwa belajar yang baik adalah belajar melalui pengalaman langsung ini bukan sekedar duduk dalam kelas ketika guru sedang menjelaskan pelajaran, tetapi bagaimana peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut.⁶⁴ Kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru berarti pengalaman belajar bagi peserta.

Selanjutnya untuk hasil uji-t dengan persyaratan uji-t yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak pada kelas kontrol dengan kriteria ketika nilai sig. > 0.05 maka data dapat dinyatakan normal dan begitupun sebaliknya, ketika nilai sig.< 0.05 maka data tersebut tidak normal.

⁶⁴Nurlina Ariani Hrp et al., "Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran," 2022.

Dari uji normalitas yang telah dilakukan. Maka didapatkan nilai sig. adalah sebesar 0,334 untuk *Pretest* kelas kontrol, dan nilai sig. sebesar 0,835 untuk *Posttest* kelas kontrol maka hasil yang dapat dinyatakan normal. Selanjutnya uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi homogen atau tidak.

Pada suatu data yang akan dilakukan pengujian ke homogenitasnya adalah dengan memiliki kriteria yaitu apabila nilai sig. > 0.05 maka data yang di ujikan dikatakan homogen, dan sebaliknya jika nilai sig. < 0.05 maka data yang di ujikan dikatakan tidak homogen. Berdasarkan uji homogenitas yang telah di lakukan maka didapatkan nilai sig. sebesar 0,088 karena nilai sig. data lebih besar dari sig. 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut homogen. Setelah didapatkan atau dilakukan dan data yang didapat normal dan homogenitas.

Maka selanjutnya adalah dilakukan uji paired sample T-test untuk mengetahui peningkatan pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Dengan menggunakan SPSS dalam melakukan pengujian hipotesis adalah jenis *paired sample T-test*. Berdasarkan pada kriteia Uji-t jika sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat peningkatan hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Begitupun sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat peningkatan minat belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test diperoleh nilai sig, (2 tailed) sebesar 0,451 $< 0,05$ maka dapat di simpulkan tidak adanya peningkatan minat belajar PAI peserta didik kelas kelas kontrol. Pada hasil uraian diatas maka peneliti

dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran konvensional tidak meningkatkan minat belajar PAI peserta didik kelas VIII.B di UPTD SMP Negeri 4 Belawa.

3. Perbedaan Yang Signifikansi Pada Minat Belajar PAI Menggunakan Media *Baamboozle* Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Kelas VIII DI UPTD SMP Negeri 4 Belawa.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII.A di UPTD SMP Negeri 4 Belawa sebagai kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan media *baamboozle* dan kelas VIII. B sebagai kelas kontrol dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil yang berbeda pada kedua kelas setelah diberi perlakuan yang berbeda. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan oleh kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas tersebut memiliki perbedaan yang tidak terlalu besar perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata dari masing-masing kelas. Perbedaan rata-rata yang tidak terlalu besar dikarenakan minat belajar peserta didik kedua kelas hampir sama dan belum adanya perlakuan yang diberikan kepada kedua kelas tersebut.

Setelah diberikan *posttest*, kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media *baamboozle*. Hal tersebut didukung dengan hasil uji independent sample T-test. Berdasarkan pada kriteria Uji-t jika $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar PAI pada data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka H_0 ditolak dan

Ha diterima. Begitupun sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikansi antara minat belajar PAI pada data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka *Ho* diterima dan *Ha* ditolak. Uji-T atau T-Test adalah salah metode pengujian dari uji statistik parametrik.. Menurut Ghozali, uji statistik t adalah suatu uji yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable independent secara individual dalam menerangkan variabel dependen.⁶⁵

Berdasarkan hasil uji independent sample T-test diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. maka dapat disimpulkan bahwa diterima atau ada perbedaan yang signifikan mengenai minat belajar kelas eksperimen menggunakan media *Baamboozle* dengan minat belajar kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas VIII DI UPTD SMP Negeri 4 Belawa. Pada hasil uraian di atas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar PAI menggunakan media *Baamboozle* dengan model pembelajaran konvensional pada VIII DI UPTD SMP Negeri 4 Belawa.

⁶⁵Riana Magdalena and Maria Angela Krisanti, "Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di PT.Merck, Tbk.," Jurnal Tekno 16, no. 2 (2019) h. 35–48

BAB V

PENUTUP

A Kesimpulan

Kesimpulan lebih rinci yang berkaitan dengan penerapan media *baamboozle* terhadap minat belajar PAI peserta didik kelas VIII DI UPTD SMP Negeri 4 Belawa yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media *baamboozle* dapat meningkatkan minat belajar PAI peserta didik di kelas eksperimen VIII.A di UPTD SMP Negeri 4 Belawa.
2. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar PAI menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dan model pembelajaran konvensional pada kelas VIII di UPTD SMP Negeri 4 Belawa

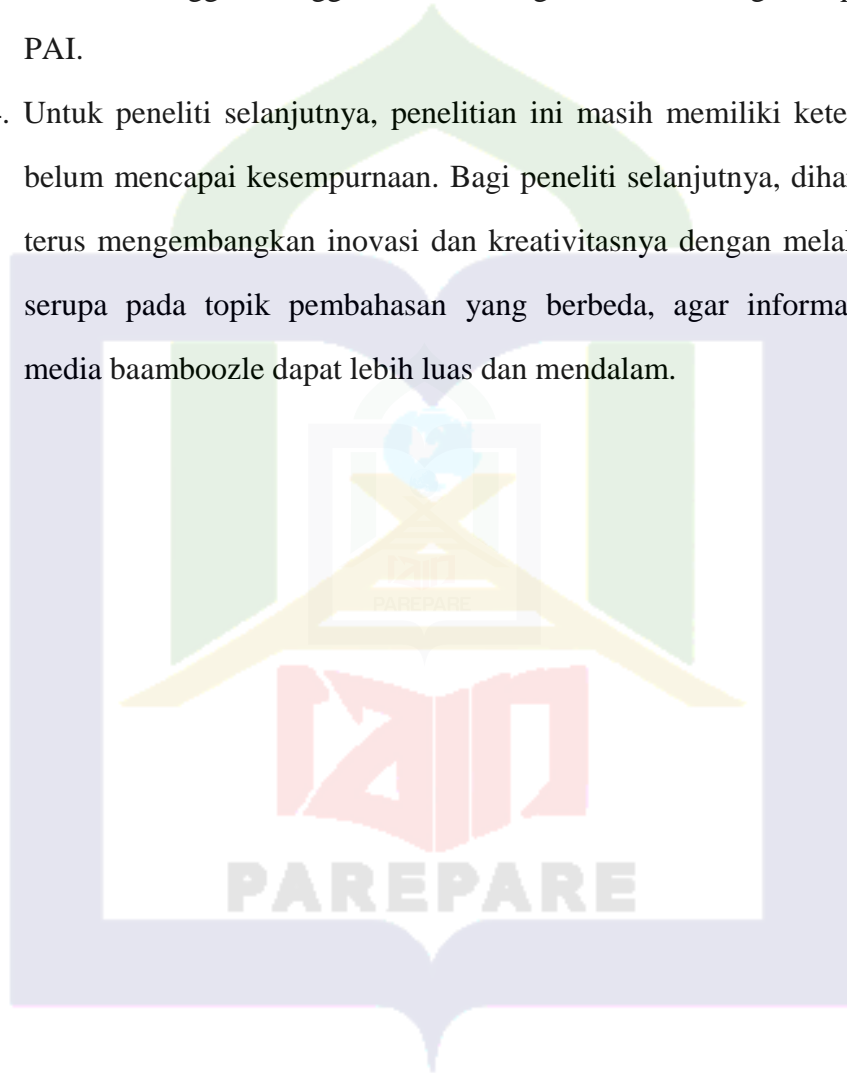
B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah didapatkan dari lokasi penelitian, penulis bermaksud menyampaikan sejumlah saran sebagai berikut:

1. Untuk sekolah penggunaan media *baamboozle* adalah sesuatu yang tergolong baru mengingat belum pernah diaplikasikan sebelumnya, oleh karena itu disarankan untuk menggunakan media pembelajaran ini. Dan juga Sebaiknya Pihak sekolah menyelenggarakan pelatihan bagi para pendidik misalnya pelatihan menggunakan media-media pembelajaran yang baru agar para pendidik dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran.
2. Untuk Guru PAI diharapkan dapat memberikan dorongan motivasi kepada peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran Pendidikan Agama

Islam, serta mengintegrasikan media pembelajaran dalam proses mengajar agar dapat membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran PAI.

3. Untuk peserta didik, minat harus diupayakan meningkat agar peserta didik lebih bersungguh sungguh dan semangat dalam mengikuti pembelajaran PAI.
4. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan belum mencapai kesempurnaan. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat terus mengembangkan inovasi dan kreativitasnya dengan melakukan kajian serupa pada topik pembahasan yang berbeda, agar informasi mengenai media baamboozle dapat lebih luas dan mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

- Adam, Adiyana. "Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 1 (2023).
- Agus, and Faridi. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis IT." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 5 (2024).
- Ahdar, and Wardana. "Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis." CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Ananda, Dkk. "Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa." *Jurnal Fokus Konseling* 8, no. 2 (2022).
- Andriyani, Dkk. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024):
- Anggraeni, Dkk. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021).
- Athiyyah, and Elsa Amalia. "Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 2, no. 1 (2024).
- Fikri, Dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Cet. I. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.
- Dwistia, Dkk. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2022).
- Enjel. "Peran Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MI/SD." *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 01 (2023).
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. I. Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021.
- Friantini, Dkk. "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019).
- Garson. "Testing Statistical Analysis." *Asheboro: Statistical Associate Publishing*, 2012.

- Hardika, Dkk. *Pembelajaran Transformatif Model Pembelajaran Yang Memberdayakan*. Cet.1. Malang: Universitas Negeri Malang, 2020.
- Hartanto, Dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Quiz Game Baambloze Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 10 (2024).
- Hasanah, Nurul. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 050763 Gebang." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020).
- Heriyati. "Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif* 7, no. 1 (2017).
- Nurlina Dkk. "Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran," 2022.
- Hutami, Wanda Femila. "Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *Jurnal Public Relations Mercu Buana* 1, no. 1 (2016).
- Meilani, Dkk. "Pemanfaatan Penggunaan Ice - Breaking Pada Website Baamboozle Dalam Kegiatan Pembelajaran." *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (1).
- Iskandar, Dkk. "Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Sofyan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022).
- Iwan Hermawan. "Metodelogi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif, & Mixed Methode." 1st ed., 2019.
- Iwan Hermawan. "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang" 9, no. 2 (2024).
- Kartini, Susanti. "Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,"
- Kimberlin, Carole L, and Almut G Winterstein. "Validity and Reliability of Measurement Instruments Used in Research." *American Journal of Health-System Pharmacy* 65, no. 23 (2008).
- Larici, Anti, and Rabiatal Adawiyah. "Inventarisasi Jenis Tumbuhan Berkhasiat Obat Di Desa Lahei Kecamatan Muara Lahei Kabupaten Barito Utara." *Jurnal Pendidikan Hayati* 3, no. 2 (2017).
- Magdalena, Dkk. "Analisis Penyebab Dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods


- Menggunakan Hipotesis Statistik Dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test Di PT.Merck, Tbk.” *Jurnal Tekno* 16, no. 2 (2019).
- Mania, Sitti. “Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11, no. 2 (2008).
- Marwah, Dkk. “Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif,” 2022.
- Matondang, Zulkifli. “Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian.” *Jurnal Tabularasa* 6, no. 1 (2009).
- Moto, Maklonia Meling. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019).
- Mulianah, Sri. *Pengembangan Instrumen Teknik Tes Dan Non Tes*. Edited by Cet. I. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center, 2019.
- Nordstokke, David W, and Bruno D Zumbo. “A New Nonparametric Levene Test for Equal Variances.” *Psicológica* 31, no. 2 (2010).
- Nuridayanti. *Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing*. Pakalongan: Penerbit NEM, 2022.
- Nursyam, Aisyah. “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan* 18, no. 1 (2019).
- Oktamia Anggraini Putri. “Jurnal Pendidikan Dan Konseling.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 20 (2022).
- Prastika, Yolanda Dwi. “Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Yadika Bandar Lampung.” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 2 (2020).
- Purwianto, Adelia Fadillah, and Eni Fariyatul Fahyuni. “Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19.” *Ta’dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021).
- Putri, Dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 5 Madiun.” In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*.
- Qoffa, M Botifar, and Iskandar. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Muatan Lokal Kaganga Di Sdn 02 Rejang Lebong,” 2023.

- Qomusuddin, Ivan Fanani, and Siti Romlah. *Analisis Data Kuantitatif Dengan Program IBM SPSS Statistic 20.0*. Deepublish, 2022.
- Qurnia Sari, Dkk. "Batasan Prasyarat Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Pada Model Regresi Linear." *Unnes Journal of Mathematics* 6, no. 2 (2017).
- Rasam, Dkk. "Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan." *Research and Development Journal of Education* 5, no. 1 (2018).
- Ratnasari, Ika Wanda. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017).
- Rika Dewi, Saudah. *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa Dalam Penerapan Praktik Kebidanan*. NEM, 2021.
- Rukminingsih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. I. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Sappaile, Baso Intang. "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 66 (2007).
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022).
- Simbolon, Naeklan. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Elementary School Journal* 1, no. 02 (2014).
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif" 9 (2024).
- Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, and Arman Husni. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023).
- Tatag Satria Praja. "Sejarah Pembelajaran Edutainment." *Journal Of Islamic Education Studies* 2 (2017).
- Tsurayya, Nabhana Aida. "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Dinamika* 6, no. 2 (2023).
- Yulianti, Tri, Herkulana, and Achmadi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 1 (2018).

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1: Surat penetapan Pembimbing



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : B-2649/In.39/ETAR.01/PP.00.9/07/2024


TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAEREPARE

Menimbang	<p>a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi/tugas akhir mahasiswa FAKULTAS TARBIYAH IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa tahun 2024</p> <p>b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa.</p>
Mengingat	<ol style="list-style-type: none"> 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 Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor: 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan; 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.
Memperhatikan	<p>a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: SP DIPA-025.04.2.307381/2024, tanggal 30 November 2022 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2024</p> <p>b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 157 Tahun 2024 Tahun 2024, tanggal 22 Januari 2024 tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah;</p>
Menetapkan	<p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p> <p>a. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah tentang pembimbing skripsi/tugas akhir mahasiswa Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2024</p> <p>b. Menunjuk saudara: Dr. Ahdar, M.Pd.I., sebagai pembimbing skripsi/tugas akhir bagi mahasiswa :</p> <p style="margin-left: 40px;">Nama Mahasiswa : ST. AMINA</p> <p style="margin-left: 40px;">NIM : 2120203886208019</p> <p style="margin-left: 40px;">Program Studi : Pendidikan Agama Islam</p> <p style="margin-left: 40px;">Judul Penelitian : Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Baamboozle untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di UPTD SMN 4 Belawa Kab. Wajo</p> <p>c. Tugas pembimbing adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan sinopsis sampai selesai sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi/tugas akhir;</p> <p>d. Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada Anggaran belanja IAIN Parepare;</p> <p>e. Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.</p>

Ditetapkan Parepare
Pada tanggal 04 Juli 2024

Dekan,



Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

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-1008/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/202517 April 2025

Sifat : Biasa

Lampiran : -

H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. BUPATI WAJO
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KAB. WAJO

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: ST. AMINA
Tempat/Tgl. Lahir	: MACEROALAU, 10 September 2003
NIM	: 2120203886208019
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: MACERO, KEC. BELAWA, KAB. WAJO

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

PEMANFAATAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI UPTD SMPN 4 BELAWA KABUPATEN WAJO

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 17 April 2025 sampai dengan tanggal 17 Mei 2025.

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

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,


Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198304202008012010

Tembusan :

1. Rektor IAIN Parepare

Page : 1 of 1, Copyright © afs 2015-2025 - (muhlis)

Dicetak pada Tgl : 17 Apr 2025 Jam : 13:33:15

Lampiran 3: Surat Izin Meneliti Dari Dinas Penanaman Modal

PTSPWJ IPS(org_id)

PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Jend. Ahmad Yani Nomor 33 Sengkang, 90914, Telp (0485) 323549
 www.dpmptsp.wajokab.go.id, dpmptsp.wajokab@gmail.com

IZIN PENELITIAN / SURVEY
NOMOR : 3630/IP/DPMPTSP/2025

Membaca : Surat Permohonan **ST. AMINA** Tanggal **22 April 2025** Tentang Penerbitan Izin Penelitian/Survey

Mengingat :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 138 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 6 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Wajo
4. Peraturan Bupati Wajo Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan.

Memperlihatkan :

1. Surat dari FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE Nomor : B-1008/In.39/FTAR.01/PP.00.9/04/2025 Tanggal 17 April 2025 Perihal IZIN PENELITIAN
2. Rekomendasi Tim Teknis Nomor **00211/IP/TIM-TEKNIS/IV/2025** Tanggal **22 April 2025** Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

Menetapkan : Memberikan IZIN PENELITIAN / SURVEY Kepada :

Nama	: ST. AMINA
Tempat/Tanggal Lahir	: Macero Alau , 10 September 2003
Alamat	: Macero Alau, Kecamatan Belawa
Perguruan Tinggi/Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
Jenjang Pendidikan	: S1
Judul Penelitian	: PEMANFAATAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI UPTD SMPN 4 BELAWA KABUPATEN WAJO
Lokasi Penelitian	: DI UPTD SMPN 4 BELAWA KABUPATEN WAJO
Jangka Waktu Penelitian	: 22 April 2025 s/d 22 Mei 2025

Untuk hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Survey dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut

1. Sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan
2. Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Menaatikan semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.

Ditetapkan di : **Sengkang**
 Pada Tanggal : **23 April 2025**

Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,


H. NARWIS, S.E., M.Si.
 Pangkat : **PEMBINA UTAMA MUDA**
 NIP. : **196507151994031011**

No. Reg : 0242/IP/DPMPTSP/2025
 Retribusi : **Rp.0.00**

Lampiran 4: Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 4 BELAWA
Alamat : Tokadde Kel.Malakke Kec.Belawa Kab. Wajo 90953

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.3/ 032 /SMP.4/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SIRAJUDDIN UMAR, S.Ag
Nip. : 19690925 200604 1 007
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I/IV.b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SMP Negeri 4 Belawa

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : ST. AMINA
NIM : 2120203886208019
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Telah selesai melakukan penelitian di UPTD SMP NEGERI 4 BELAWA selama 1 (satu) bulan, terhitung mulai tanggal 22 April 2025 sampai dengan 22 Mei 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"PEMANFAATAN MEDIA BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI UPTD SMP NEGERI 4 BELAWA KABUPATEN WAJO"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya

Ditandatangani di Tokadde
Pada tanggal 19 Mei 2025
Kepala Sekolah,

SIRAJUDDIN UMAR, S.Ag
NIP. 19690925 200604 1 007

Lampiran 5 : Instrumen Penelitian

	<p align="center"> KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331Telepon(0421) 21307 </p> <p align="center">INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET)</p>
---	--

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat dan teliti.
3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda ceklis (✓) dengan ketentuan sebagai berikut:
- 4.

Pernyataan	Keterangan
Sangat Setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Tidak Setuju	TS
Sangat Tidak Setuju	STS

5. Isilah pernyataan dengan jujur, benar, dan sungguh-sungguh sesuai dengan kenyataan.

6. Selamat mengerjakan dan saya ucapkan terima kasih atas perhatian dan partisipasinya.

B. Identitas

1. Nama :
2. Kelas / No. Absen :
3. Jenis Kelamin :

C. Pernyataan Penelitian Minat Belajar

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran ketika guru menggunakan Baamboozle untuk membuat kuis					
2.	Baamboozle membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.					
3.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran ketika disajikan dalam bentuk kuis di Baamboozle.					
4.	Menggunakan media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih mudah fokus selama pembelajaran.					
5.	Media pembelajaran seperti simulasi dan game edukatif membantu saya tetap fokus pada materi yang dipelajari.					
6.	Aplikasi pembelajaran dengan elemen interaktif (seperti kuis online) membantu saya menjaga perhatian selama pelajaran.					
7.	Penggunaan media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran					
8.	Simulasi dan game edukatif membuat materi yang diajarkan lebih menarik dan membuat saya ingin mempelajarinya lebih lanjut					
9.	Kuis dan aplikasi pembelajaran interaktif memotivasi saya untuk lebih giat belajar dan menguasai materi					

10.	Media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.					
11.	Penggunaan media pembelajaran seperti Baamboozle memotivasi saya untuk lebih mematuhi aturan yang ditetapkan selama proses belajar.					
12.	Mengikuti kuis dan aktivitas di aplikasi pembelajaran membuat saya lebih sadar akan pentingnya menaati aturan dalam belajar.					
13.	Media pembelajaran dalam bentuk simulasi atau game edukatif memotivasi saya untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik.					
14.	Menggunakan media interaktif seperti Baamboozle membantu saya lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas-tugas pelajaran.					
15.	Aplikasi pembelajaran yang interaktif membuat saya lebih rajin mengerjakan tugas sekolah.					

Keterangan Nilai

5 : Sangat Setuju

4 : Setuju

3 : Netral

2 : Kurang Setuju

1 : Sangat Kurang Setuju

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331Telepon(0421) 21307
	INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET)

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat dan teliti.
3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda ceklis (✓) dengan ketentuan sebagai berikut:

Pernyataan	Keterangan
Sangat Setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Tidak Setuju	TS
Sangat Tidak Setuju	STS

4. Isilah pernyataan dengan jujur, benar, dan sungguh-sungguh sesuai dengan kenyataan.
5. Selamat mengerjakan dan saya ucapkan terima kasih atas perhatian dan partisipasinya.

B. Identitas

1. Nama : ANDI ESSE RELUYA ROSA PUTRI
2. Kelas / No. Absen : VIII (2)
3. Jenis Kelamin : Perempuan

C. Pernyataan Penelitian Minat Belajar

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran ketika guru menggunakan Baamboozle untuk membuat kuis		✓			
2.	Baamboozle membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.			✓		
3.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran ketika disajikan dalam bentuk kuis di Baamboozle.		✓			
4.	Menggunakan media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih mudah fokus selama pembelajaran.			✓		
5.	Media pembelajaran seperti simulasi dan game edukatif membantu saya tetap fokus pada materi yang dipelajari.		✓			

6.	Aplikasi pembelajaran dengan elemen interaktif (seperti kuis online) membantu saya menjaga perhatian selama pelajaran.			✓		
7.	Penggunaan media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran	✓				
8.	Simulasi dan game edukatif membuat materi yang diajarkan lebih menarik dan membuat saya ingin mempelajarinya lebih lanjut			✓		
9.	Kuis dan aplikasi pembelajaran interaktif memotivasi saya untuk lebih giat belajar dan menguasai materi			✓		
10.	Media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.			✓		
11.	Penggunaan media pembelajaran seperti Baamboozle memotivasi saya untuk lebih mematuhi aturan yang ditetapkan selama proses belajar.	✓				
12.	Mengikuti kuis dan aktivitas di aplikasi pembelajaran membuat saya lebih sadar akan pentingnya menaati aturan dalam belajar.			✓		
13.	Media pembelajaran dalam bentuk simulasi atau game edukatif memotivasi saya untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik.	✓				
14.	Menggunakan media interaktif seperti Baamboozle membantu saya lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas-tugas pelajaran.			✓		
15.	Aplikasi pembelajaran yang interaktif membuat saya lebih rajin mengerjakan tugas sekolah.	✓				

Keterangan Nilai

- 5 : Sangat Setuju
- 4 : Setuju
- 3 : Netral
- 2 : Kurang Setuju
- 1 : Sangat Kurang Setuju

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421) 21307
	INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET)

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lengkapilah identitas Anda terlebih dahulu di tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat dan teliti.
3. Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda ceklis (✓) dengan ketentuan sebagai berikut:

Pernyataan	Keterangan
Sangat Setuju	SS
Setuju	S
Netral	N
Tidak Setuju	TS
Sangat Tidak Setuju	STS

4. Isilah pernyataan dengan jujur, benar, dan sungguh-sungguh sesuai dengan kenyataan.
5. Selamat mengerjakan dan saya ucapkan terima kasih atas perhatian dan partisipasinya.

B. Identitas

1. Nama : *Huda Yanti*
2. Kelas / No. Absen : *VIII A / 06*
3. Jenis Kelamin : *Perempuan*

C. Pernyataan Penelitian Minat Belajar

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran ketika guru menggunakan Baamboozle untuk membuat kuis	✓				
2.	Baamboozle membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.	✓				
3.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran ketika disajikan dalam bentuk kuis di Baamboozle.		✓			
4.	Menggunakan media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih mudah fokus selama pembelajaran.	✓				
5.	Media pembelajaran seperti simulasi dan game edukatif membantu saya tetap fokus pada materi yang dipelajari.		✓			

6.	Aplikasi pembelajaran dengan elemen interaktif (seperti kuis online) membantu saya menjaga perhatian selama pelajaran.	✓						
7.	Penggunaan media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran		✓					
8.	Simulasi dan game edukatif membuat materi yang diajarkan lebih menarik dan membuat saya ingin mempelajarinya lebih lanjut	✓						
9.	Kuis dan aplikasi pembelajaran interaktif memotivasi saya untuk lebih giat belajar dan menguasai materi		✓					
10.	Media interaktif seperti Baamboozle membuat saya lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.	✓						
11.	Penggunaan media pembelajaran seperti Baamboozle memotivasi saya untuk lebih mematuhi aturan yang ditetapkan selama proses belajar.		✓					
12.	Mengikuti kuis dan aktivitas di aplikasi pembelajaran membuat saya lebih sadar akan pentingnya menaati aturan dalam belajar.	✓						
13.	Media pembelajaran dalam bentuk simulasi atau game edukatif memotivasi saya untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik.		✓					
14.	Menggunakan media interaktif seperti Baamboozle membantu saya lebih bersemangat untuk menyelesaikan tugas-tugas pelajaran.	✓						
15.	Aplikasi pembelajaran yang interaktif membuat saya lebih rajin mengerjakan tugas sekolah.	✓						

Keterangan Nilai

5 : Sangat Setuju

4 : Setuju

3 : Netral

2 : Kurang Setuju

1 : Sangat Kurang Setuju

PAREPARE

Lampiran 6: Modul Ajar

**MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS VIII. A (KELAS EKSPRIMEN)**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Penyusun	: St. Amina
2. Instansi	: UPTD SMP Negeri 3 Belawa
3. Tahun penyusunan	: Tahun 2025
4. Jenjang sekolah	: SMP
5. Kelas	: VIII (Delapan)
6. Alokasi waktu	: 130 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
A. Peserta didik mampu menyakini tentang keberadaan Nabi dan Rasul Allah B. Peserta didik mampu menunjukkan sikap jujur dan amanah sebagai implementasi dari sifat Nabi dan Rasul Allah.	
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 dan ala tulis lainnya 2. Proyektor LCD, laptop, serta media pembelajaran Baamboozle	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
A. Peserta didik tipikal/reguler : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Pembelajaran tatap muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	

1. Peserta didik mampu memahami makna Iman kepada Nabi dan Rasul Allah dengan benar
2. Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan keteladanan terhadap Nabi dan Rasul.
3. Mampu meneladani sifat-sifat Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Pengertian iman
2. Pengertian Nabi dan Rasul
3. Pengertian iman kepada Nabi dan Rasul
4. Tugas Nabi dan Rasul
5. Mukjizat Nabi dan Rasul
6. Sifat – sifat Nabi dan Rasul
7. Karakter para Nabi ulul azmi

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang mengutus Nabi dan Rasul
2. Siapa Nabi dan Rasul yang termasuk ulul azmi

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru dan peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa dan ucapan salam
2. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental, serta memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu memahami manfaat dari materi pembelajaran.

b. Kegiatan inti (100 menit)

1. Guru menjelaskan materi dan peserta didik memahami
2. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil
3. Guru memperkenalkan dan menjelaskan cara bermain dengan menggunakan media bamboozle

4. Setiap kelompok diberikan kesempatan memilih satu kartu soal lalu dijawab dengan benar.
5. Setelah selesai bermain, guru Bersama-sama menjawab pertanyaan yang salah.

c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru kembali mengingatkan materi Pelajaran yang dipelajari.
2. Guru mendorong siswa untuk mengaplikasikan sikap para Nabi dan Rasul
3. Mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

2. Pertemuan kedua

a. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru dan peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa dan ucapan salam.
2. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental, serta memeriksa kehadiran peserta didik..
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu memahami manfaat dari materi pembelajaran.

b. Kegiatan inti (100 menit)

1. Guru memjelskan materi dan peserta didik memahami.
2. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil.
3. Guru memperkenalkan dan menjelaskan cara bermain dengan menggunakan media **bamboozle**.
4. .Setiap kelompok diberikan kesempatan memilih satu kartu soal lalu dijawab dengan benar.
5. Setelah selesai bermain, guru Bersama-sama menjawab pertanyaan yang salah.

c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru kembali mengingatkan materi Pelajaran yang dipelajari.
2. Guru mendorong siswa untk mengaplikasikan sikap para Nabi dan Rasul.
3. Mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

E. REFLEKSI GURU

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.

G. ASESMEN/PENILAIAN

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran

- Asesmen Individu
- Asesmen Kelompok

H. KRITERIA PENILAIAN

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

I. 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.



MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

KELAS VIII. B (KELAS KONTROL)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Penyusun	: St. Amina
2. Instansi	: UPTD SMP Negeri 3 Belawa
3. Tahun penyusunan	: Tahun 2025
4. Jenjang sekolah	: SMP
5. Kelas	: VIII (Delapan)
6. Alokasi waktu	: 130 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
A. Peserta didik mampu menyakini tentang keberadaan Nabi dan Rasul Allah.	
B. Peserta didik mampu menunjukkan sikap jujur dan amanah sebagai implementasi dari sifat Nabi dan Rasul Allah.	
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 dan ala tulis lainnya	
2. Proyektor LCD, laptop, serta media pembelajaran Baamboozle	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
A. Peserta didik tipikal/reguler : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	
F.MODEL PEMBELAJARAN	

1. Pembelajaran tatap muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu memahami makna Iman kepada Nabi dan Rasul Allah dengan benar 2. Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan keteladanan terhadap Nabi dan Rasul. 3. Mampu meneladani sifat-sifat Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian iman 2. Pengertian Nabi dan Rasul 3. Pengertian iman kepada Nabi dan Rasul 4. Tugas Nabi dan Rasul 5. Mukjizat Nabi dan Rasul 6. Sifat – sifat Nabi dan Rasul 7. Karakter para Nabi ulul azmi
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa yang mengutus Nabi dan Rasul 2. Siapa Nabi dan Rasul yang termasuk ulul azmi
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertemuan Pertama <ol style="list-style-type: none"> a. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit) <ol style="list-style-type: none"> 1 Guru dan peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa dan ucapan

salam.

2. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental, serta memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu memahami manfaat dari materi pembelajaran.

b. Kegiatan inti (100 menit)

1. Guru menjelaskan materi dan peserta didik memahami
2. Guru mempersilahkan peserta didik bertanya apabila ada yang tidak dipahami.
3. Guru menjawab pertanyaan dari peserta didik.

c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru kembali mengingatkan materi Pelajaran yang dipelajari.
2. Guru mendorong siswa untuk mengaplikasikan sikap para Nabi dan Rasul
3. Mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

2. Pertemuan kedua

a. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru dan peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa dan ucapan salam.
2. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan siswa secara fisik dan mental, serta memeriksa kehadiran peserta didik..
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu memahami manfaat dari materi pembelajaran.

b. Kegiatan inti (100 menit)

1. Guru memjelskan materi dan peserta didik memahami.
2. Guru mempersilahkan peserta didik bertanya pabila ada yang tidak dipahami
3. Guru menjawab pertanyaan apabila apa yang bertanya

c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru kembali mengingatkan materi Pelajaran yang dipelajari.
2. Guru mendorong siswa untk mengaplikasikan sikap para Nabi dan Rasul.
3. Mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

E. REFLEKSI GURU

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.

G.ASESMEN/PENILAIAN

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran

- Asesmen Individu
- Asesmen Kelompok

H. KRITERIA PENILAIAN

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

I. 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.

Mengetahui
Guru Pendidikan Agama Islam

Imran Ahmad, S.Pd.I
NIP: 19850512 201902 1 001

Wajo, 17 April 2025

Peneliti

St. Amina
NIM: 2120203886208019

Lampiran 7: Tabulasi Nilai

NO.	Nama Responden	Nilai Skor Pretest Kelas Eksperimen															Jumlah
1	Al Magfirah	3	3	3	3	2	2	3	2	4	4	2	3	4	2	3	43
2	Andi Riyan Rusanda	2	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	2	2	45
3	Andini	4	4	4	3	3	3	2	2	3	4	2	3	2	4	3	46
4	Anugrah	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	49
5	Elsah	4	4	4	3	5	4	3	4	3	3	3	4	5	3	3	55
6	Hilda Yanti	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	69
7	Indo Isa	4	3	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	58
8	Jumriana	4	5	3	5	4	3	5	4	3	3	4	4	3	4	3	57
9	M. Aldi	4	3	5	4	3	2	3	4	3	5	3	2	3	3	4	51
10	Muh. Fadil	5	4	4	4	3	3	4	3	4	5	5	4	3	4	3	58
11	M. Reski Anugrah	3	4	2	3	4	5	3	2	4	4	3	3	4	4	2	50
12	Muhammad Rezki	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	58
13	Muhammad Saifullah	4	4	5	5	3	3	5	3	5	3	3	4	3	5	3	58
14	Muhtar	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	2	50
15	Nasrullah	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	49
16	Saskia Rasyisah	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	5	5	3	5	56
17	Selfiyanti	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	3	5	4	59

NO.	Nama Responden	Nilai Skor Posttest Kelas Eksperimen															Jumlah
1	Al Magfirah	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	5	66
2	Andi Riyan Rusanda	4	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	68
3	Andini	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	5	4	5	4	5	67
4	Anugrah	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	4	3	5	5	65
5	Elsah	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	69
6	Hilda Yanti	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	69
7	Indo Isa	5	4	4	3	5	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	64
8	Jumriana	5	4	4	4	5	3	4	3	4	5	5	4	4	4	5	63
9	M. Aldi	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	70
10	Muh. Fadil	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	65
11	M. Reski Anugrah	4	3	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	68
12	Muhammad Rezki	5	5	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	5	5	64
13	Muhammad Saifullah	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	70
14	Muhtar	4	4	3	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	5	63
15	Nasrullah	5	4	3	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	68
16	Saskia Rasyisah	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	67
17	Selfiyanti	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	66

NO.	Nama Responden	Nilai Skor Pretest Kelas Kontrol															Jumlah
1	Ahmad Riyan	4	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	62
2	A.Esse Relviya Rosa P.	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	52
3	Anitha	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	2	45
4	Asvira	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	46
5	Auliyah Putri	4	4	3	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	64
6	Hadi Maulana Sukardi	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	50
7	Hermawati	4	3	4	5	4	3	4	3	5	3	4	4	5	3	5	59
8	Irwansyah Arman	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	48
9	Ismail	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	3	47
10	M. Risal Al-Qadri	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	2	2	3	3	42
11	Marwah	4	3	3	4	3	3	3	2	4	5	4	5	3	3	3	48
12	Muh. Rezal	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	39
13	Muh. Rais	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	65
14	Nurul Wardani	5	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	58
15	Revaldi	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	61
16	Riska Ramadani Ode	4	3	5	4	5	4	4	5	3	4	3	4	3	4	3	53
17	Yusran	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	63

NO.	Nama Responden	Nilai Skor Posttes Kelas Kontrol															Jumlah
1	Ahmad Riyan	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	1	5	2	47
2	A. Esse Relviya Rosa P.	4	3	3	4	2	3	4	5	3	4	3	5	2	4	3	52
3	Anitha	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	44
4	Asvira	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	49
5	Auliyah Putri	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	3	56
6	Hadi Maulana Sukardi	2	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	3	46
7	Hermawati	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	52
8	Irwansyah Arman	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	51
9	Ismail	3	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	47
10	M. Risal Al-Qadri	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	54
11	Marwah	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	52
12	Muh. Rezal	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	51
13	Muh. Rais	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	55
14	Nurul Wardani	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	52
15	Revaldi	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	55
16	Riska Ramadani Ode	4	3	3	3	4	5	4	4	3	4	3	4	3	3	3	56
17	Yusran	4	3	3	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	5	60

Lampiran 8: Daftar Hadir Peserta didik

DAFTAR HADIR KELAS VIII.A B UPTD SMP NEGERI 4 BELAWA TAHUN PELAJARAN 2024/2025								
NO.	NIS	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	Bulan 4/5 Tahun 2025				
				Pertemuan				Ket.
				1	2	3	4	
1.	0696	Ahmad Riyan	P	✓	✓	✓	✓	
2.	0698	Andi Esse Relviya Rosa Putri	L	✓	✓	✓	✓	
3.	0700	Anitha	P	✓	✓	✓	✓	
4.	0702	Asvira	P	✓	✓	✓	✓	
5.	0703	Auliyah Putri	P	✓	✓	✓	✓	
6.	0724	Hadi Maulana Sukardi	L	✓	✓	✓	✓	
7.	0705	Hermawati	P	✓	✓	✓	✓	
8.	0722	Irwansyah Arman	L	✓	✓	✓	✓	
9.	0680	Ismail	L	✓	✓	✓	✓	
10.	0725	M. Risal Al-Qadri	L	✓	✓	✓	✓	
11.	0709	Marwah	P	✓	✓	✓	✓	
12.	0670	Muh. Rezal	L	✓	✓	✓	✓	
13.	0710	Muh. Rais	L	✓	✓	✓	✓	
14.	0716	Nurul Wardani	P	✓	✓	✓	✓	
15.	0717	Revaldi	L	✓	✓	✓	✓	
16.	0718	Riska Ramadani Ode	P	✓	✓	✓	✓	
17.	0721	Yusran	L	✓	✓	✓	✓	

Mengetahui

Guru Pendidikan Agama Islam



Imran Ahmad, S.Pd.I

NIP: 19850512 201902 1 001

Wajo, 17 April 2025

Peneliti



St. Amina

NIM: 2120203886208019

**DAFTAR HADIR KELAS VIIIA UPTD SMP NEGERI 4 BELAWA TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

NO.	NIS	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	Bulan 4/5 Tahun 2025				
				Pertemuan				Ket.
				1	2	3	4	
1.	0697	Al Magfirah	P	✓	✓	✓	✓	
2.	0695	Andi Riyan Rusanda	L	✓	✓	✓	✓	
3.	0699	Andini	P	✓	✓	✓	✓	
4.	0701	Anugrah	L	✓	✓	✓	✓	
5.	0704	Elsah	P	✓	✓	✓	✓	
6.	0706	Hilda Yanti	P	✓	✓	✓	✓	
7.	0707	Indo Isa	P	✓	✓	✓	✓	
8.	0708	Jumriana	P	✓	✓	✓	✓	
9.	0711	M. Aldi	L	✓	✓	✓	✓	
10.	0712	Muh. Fadil	L	✓	✓	✓	✓	
11.	0687	M. Reski Anugrah	L	✓	✓	✓	✓	
12.	0714	Muhammad Rezki	L	✓	✓	✓	✓	
13.	0714	Muhammad Saifullah	L	✓	✓	✓	✓	
14.	0715	Muhtar	L	✓	✓	✓	✓	
15.	0723	Nasrullah	L	✓	✓	✓	✓	
16.	0719	Saskia Rasyisah	P	✓	✓	✓	✓	
17.	0720	Selfiyanti	P	✓	✓	✓	✓	

Mengetahui
Guru Pendidikan Agama Islam

Imran Ahmad, S.Pd.I
NIP: 19850512 201902 1 001

Wajo, 17 April 2025

Peneliti

St. Amina
NIM: 2120203886208019

Lampiran 8: Dokumentasi

Kelas Eksperimen



KELAS KONTROL



BIODATA PENULIS



St. Amina dilahirkan di Macero Alau Kabupaten Wajo pada tanggal 10 September 2003. Anak Pertama dari 5 bersaudara, dari pasangan Bapak Haruna dan Ibu Kurniati yang telah mendidik dan mencurahkan cinta kasih sepenuh hati sejak kecil hingga dewasa. Penulis memulai pendidikan di KB Al-Mutawally Macero Alau pada tahun 2008 dan selesai tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 56 Macero pada tahun 2010 dan selesai pada tahun 2015, Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang menengah pertama di SMP Muhammadiyah Belawa tahun 2015 hingga tahun 2018. Lalu, penulis melanjutkan pendidikan ke menengah atas yaitu di MAN Wajo pada tahun 2018 sampai tahun 2021. Dan pada akhirnya penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare pada Fakultas Tarbiyah Program studi Pendidikan Agama Islam.

Akhir kata, Penulis mengucapkan Rasa syukur kepada Allah SWT dan seluruh pihak yang telah membantu atas terselesaikanya skripsi ini dan semoga skripsi ini mampu memberi kontribusi positif bagi dunia pendidikan