

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS V SDN NO.18 DETENG-DETENG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) Majene

Oleh

NUR FADILAH. M
NIM. 10156119171

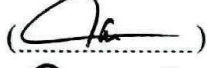
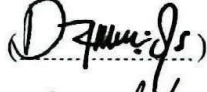


**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2025**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng” yang disusun oleh **Nur Fadilah.M**, NIM: 10156119171, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 11 Agustus 2025 M bertepatan dengan 16 Safar 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 11 Agustus 2025 M
16 Safar 1447 H


DEWAN PENGUJI

Ketua	: Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd	()
Sekretaris	: Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd.	()
Munaqisy I	: Darwis, S.Si., M.Si.	()
Munaqisy II	: Sudirman, S.Psi., M.Si.	()
Pembimbing I	: Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.	()
Pembimbing II	: Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A.	()

Diketahui oleh:

Kepala Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,




Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197408151998031004

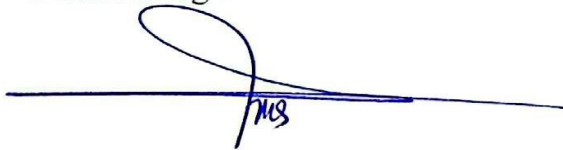
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan Skripsi saudara **NUR FADILAH.M** NIM: 10156119171, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara saksama skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Baamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN No.18 Deteng-deteng” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 20 Mei 2025

Pembimbing I



Muhammad Saddang, S.si., M.Pd
NIP. 19900629201903009

Pembimbing II



Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A
NIP. 198810152019032006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah:

Nama : Nur Fadilah. M
NIM : 10156119171
Tempat, Tanggal Lahir : Majene, 16 Juli 1998
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah & Keguruan
Alamat : Lingk. Passarang Selatan, Kec. Banggae, Kabupaten
Majene
Judul : Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam
Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN
No.18 Deteng-Deteng

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika 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.

Majene, 11 Agustus 2025

Penyusun,



Nur Fadilah. M
NIM: 10156119171

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya berupa kekuatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada sang revolusioner Islam yang membawahkan Agama Allah SWT, menjadi Agama yang benar dan Rahmat Lil ‘Alamin yakni Nabi Allah Muhammad SAW., beserta keluarga-keluarganya, para sahabatnya dan yang mengikuti jejak beliau hingga akhir zaman kelak.

Penulis menyadari sepenuhnya dengan jiwa dan raga sebagai makhluk ciptaan-Nya, penulis memiliki banyak kekurangan dan segala keterbatasan, namun akhirnya penulis Skripsi ini bisa terselesaikan berkat karunia Allah SWT, semangat dan kesabaran penulis didalam menyelesaikan skripsi. Hal ini ditunjukkan dari motivasi serta segala bantuan dan dorongan dari orang-orang sekeliling penulis.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulunya kepada kedua orang tua penulis Ayahanda tercinta Mahyuddin dan Ibunda tercinta Halima yang telah menjadi spirit bagi penulis. Beliau adalah yang telah mendidik dan memotivasi penulis dengan kasih sayangnya dalam setiap doa-doanya yang tulus untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Selanjutnya penulis mengucapkan, dan menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Wasilah, ST., MT. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
2. Bapak Dr. Muhammad Nasir, MA. Selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik dan Kelembangan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
3. Bapak Dr. Basman, M.Ag. Wakil ketua II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
4. Bapak Abdul Rahman, M.Pd,Ph.D. Selaku Wakil ketua III Kemahasiswaan dan Kerjasama Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
5. Bapak Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
6. Bapak Darwis, S.Si., M.Si. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene.
7. Ibu Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik kelas TP 5 angkatan III, atas segala doa, motivasi dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis sehingga sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd. Selaku pembimbing I yang memberikan arahan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Okky Naomi Sahupala, S.Psi., M.A. Selaku pembimbing II yang memberikan arahan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak Darwis, S.Si., M.Si. Selaku penguji I yang memberikan kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Bapak Sudirman, S.Psi., M.Si. Selaku Penguji II yang memberikan kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

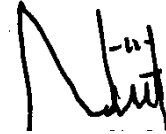
12. Kepada dosen PAI yang telah memberikan pengetahuan dan wawasan serta bimbingan yang sangat berharga kepada penulis sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.
13. Ibu Hj. Takdriana Mustafa, S.Pd. Selaku Kepala sekolah SDN No.18 Deteng-Deteng Kecamatan Banggae, Kabupaten Majene dan terkhusus bagi Ibu Nurnany, S.Pd.I. yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Saudara-saudariku Tercinta Nurmadinah, Mukarramah, Muh. Ikshan serta Sepupuku Rasdianti atas doa dan semangat yang telah diberikan kepada penulis di dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Agama Islam TP5 sebagai teman motivasi dan teman seperjuangan dalam mengapai salah satu yaitu sarjanah STAIN Majene.
16. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Nur fadilah terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti dan ketika langkah terasa berat untuk di teruskan. Terima kasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini membawa. Terima kasih karena telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. Terima kasih karena sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingunan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih

sudah berani memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT, kita bermohon, semoga jasa-jasa baik yang telah diberikan mendapat imbalan, ridha dan berkah disisi-nya dan kepada-Nya pula penulis serahkan segalanya. Aamiin.

Majene, 11 Agustus 2025

Penyusun,



Nur Fadilah. M

NIM: 10156119171

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Hipotesis Penelitian	11
E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	11
F. Kajian Pustaka	12
G. Manfaat Penelitian	14
BAB II TINJAUAN TEORETIS	16
A. Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	16
B. Hasil Belajar.....	22
C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	25
D. Kerangka Pikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	32
B. Pendekatan Penelitian	32

C. Populasi dan Sampel	35
D. Metode Pengumpulan Data.....	36
E. Instrumen Penelitian	36
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	37
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Penelitian.....	36
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen	38
Tabel 3.3 Hasil Uji Realibilitas Instrumen	39
Tabel 3.4 Skor Nilai Peserta Didik <i>Pre-test</i> Dan <i>Post-test</i>	40
Tabel 4.1 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Peserta Didik sebelum Penggunaan Media <i>Baamboozle</i>	45
Tabel 4.2 Analisis Data <i>Pre-test</i> Peserta Didik Kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng	46
Tabel 4.3 Distribusi Kategorisasi <i>Pre-test</i> Skor Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng.....	46
Tabel 4.4 Hasil Nilai Skor <i>Post-test</i> Peserta Didik setelah Menggunakan Media <i>Baamboozle</i>	47
Tabel 4.5 Analisis Data <i>Post-test</i> Peserta Didik Kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng	48
Tabel 4.6 Distribusi Kategorisasi <i>Post-test</i> Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng	48
Tabel 4.7 Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.8 <i>Paired Sample Statistic</i>	51
Tabel 4.9 <i>Paired Samples Test</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Media <i>Baamboozle</i>	21
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	33

ABSTRAK

Nama : Nur Fadilah.M
Nim : 10156119171
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong sangat rendah dengan jumlah 59%, dan hanya 41% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sehingga tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng sebelum menggunakan media pembelajaran *baamboozle*, bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle* dan apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan menggunakan jenis *pre-eksperimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan kelas V SDN No. 18 Deteng-Deteng yang berjumlah 21 peserta didik sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 38.10 dalam kategori sangat rendah dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 70.95 dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil uji *paired samples test* diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (2 tailed) 0.000 kurang dari 0,05 atau $0,00 < 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dengan kata lain ada perbedaan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng.

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang begitu penting di era globalisasi saat ini. Hal ini disebabkan pendidikan merupakan aset masa depan yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guna memahami disiplin ilmu agar dapat mengikuti perkembangan zaman di era teknologi yang semakin maju. Di dalam UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam 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.¹

Pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan sumber daya manusia generasi masa kini sekaligus masa depan. UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa:

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

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan berkesinambungan untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang utuh, bertanggung jawab, dan berpengetahuan. Pendidikan

¹Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam: Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), h. 15.

²Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Dharma Bakti, 2003), h. 3.

memiliki tujuan yang jelas, yaitu membantu individu mengembangkan potensi dan keterampilan yang ada dalam diri mereka. Tujuan ini mendorong setiap orang untuk memperluas keterampilan yang sudah ada, yang akan berkontribusi pada proses belajar sepanjang hayat.³ Oleh karena itu, proses pembelajaran harus diarahkan pada pengembangan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.⁴

Pengembangan aspek kognitif berfokus pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.⁵ Aspek ini berkaitan dengan kemampuan untuk menyerap informasi secara efektif. Sementara itu, komponen emosional atau afektif berhubungan dengan sikap, perasaan, dan motivasi peserta didik dalam belajar. Keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan ketiga aspek tersebut sangat bergantung pada peran penting yang dimainkan oleh seorang guru. Hal ini sejalan dengan maksud dari Q.S. An-Nahl/16: 43-44 sebagai berikut.

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيْۙ اِلَيْهِمْ فَاَسْاَلُوْۙ ا اَهْلَ الذِّكْرِ اِنْ كُنْتُمْ لَّا تَعْلَمُوْنَۙ (٤٣)

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِۙ وَاَنْزَلْنَاۙ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَۙ (٤٤)

Terjemahan bahasa Mandar:

43. *Anna Iyami'' andiang ma'utus di andiangmupa (Muhammad), selaengna mesa tommuane (iya) Iyami' membei' ise' iye wahyu, jari pettule' mo'o mie' lao di to maappunnai pa'issangan mua' diango'o mie' andiang ma'issang*

³Rahmawati Yuli Nurhamidin dan Ruwiah A Buhungo, Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Karakter Islam Melalui Intensitas Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan, *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1, 2020,h. 2.

⁴Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016).h. 85.

⁵Ulfah dan Opan Arifudin.Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2021. h. 8.

44. *(Iyami' ma'utusi ise'iya) mambawa katarangan (Mu'jizat) anna kitta-kitta'.anna iyami' mappaturungano'o Koroang, mamoare'o mappannassa lao di rupa tau anu pura dipaturungi ise'iya anna mamoare'i ise 'iya mappikkir.*⁶

Terjemahan bahasa Indonesia:

43. Kami tidak mengutus sebelum engkau (Nabi Muhammad), melainkan laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang-orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.

44. (Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.⁷

Ayat di atas menggambarkan bahwasannya pentingnya ilmu, Allah Swt, memerintahkan agar umat bertanya kepada para ahli ilmu (*Ahlul Zikr*) jika mereka tidak mengetahui sesuatu. Dalam konteks pendidikan, jika peserta didik tidak mengetahui sesuatu, maka mereka hendaknya bertanya kepada guru. Seorang guru harus lebih unggul terhadap peserta didiknya baik dalam bidang kognitif, psikomotorik maupun afektif dan seorang guru harus memiliki inovasi dalam mengelola pembelajaran.

Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah satu media yang menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran adalah *baamboozle*, sebuah platform digital interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik melalui permainan edukatif yang menyenangkan dan kompetitif. Media ini menawarkan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat disesuaikan

⁶Muh Idham Khalid Bodi, *Korang Mala'bi (Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar Indonesia)*, Balitbang Agama Makassar, 2019, h. 462

⁷Kementrian Agama Republik Indonesia, 2019

dengan materi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran PAI. Dengan *baamboozle*, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan yang menantang kemampuan berpikir cepat dan kreatif mereka.⁸

Hasil ini dibuktikan dengan penelitian Widoretno yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya nalar, serta mengurangi tingkat stress peserta didik. Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan juga dapat memicu semangat kompetitif di kalangan peserta didik. Sementara itu, penelitian Wakina Bangol membuktikan bahwa penggunaan media berbasis permainan digital seperti berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara signifikan, dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 68 menjadi 86 setelah menggunakan *baamboozle*.⁹ Penelitian yang serupa juga terbukti yang dilakukan oleh Maulana Murti, penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang menunjukkan hasil belajar peserta didik SMP 40 Bulukumba dapat ditingkatkan dengan media *Baamboozle* dalam pembelajaran terutama pada evaluasi pembelajaran peserta didik kelas VIII E pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba, memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.¹⁰ Selanjutnya penelitian yang sejalan yang dilakukan oleh Rohman Dkk, dengan judul jurnal “Penerapan metode game based learning berbantuan aplikasi *Baamboozle* untuk

⁸Widoretno, Efektivitas Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak. *Transformasi Pembelajaran Nasional*, Vol. 1, No. 1, 2020, h. 287-295

⁹Wakina Bangol, *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMK Negeri 1 Kota* (Skripsi IAN Manado, 2022) h.58

¹⁰Maulana Murti, *Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik SMP Negeri 40 Bulukumba* (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024) h.40-47

meningkatkan hasil belajar aksara jawa pada peserta didik kelas IV SDN Banjarpanjang 1”. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1.¹¹

Berdasarkan hasil observasi di SDN No. 18 Deteng-deteng pada tanggal 15 April 2024, ditemukan peserta didik kelas V mengalami permasalahan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru. Peserta didik tampak saling mengobrol, keluar masuk kelas, ribut dalam kelas dan bahkan bermain dengan teman-temannya ketika guru sedang menerangkan materi. Hal ini disebabkan karena guru mengajar menggunakan buku pelajaran tanpa melibatkan interaksi dengan peserta didik, dan hanya menggunakan metode ceramah serta tidak adanya media pembelajaran yang mendukung juga menghambat keberhasilan proses belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.¹²

Adapun hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V, Ibu Nurnany pada tanggal 16 April 2025, dijelaskan bahwa selama proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti penayangan video, gambar, presentasi PowerPoint, maupun media berbasis teknologi lainnya. Guru menyampaikan bahwa seluruh kegiatan belajar mengajar masih bergantung pada buku pelajaran. Guru hanya menjelaskan materi pelajaran

¹¹Rohman N.F, Pratiwi C. dan Hidayat P.C, Penerapan Metode Game Based Learning berbantuan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa pada Siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2023, h.2155

¹²Observasi langsung oleh peneliti, SDN No. 18 Deteng-deteng, Majene, 15 April 2025

menggunakan metode ceramah secara langsung di depan kelas, tanpa adanya variasi media.¹³

Berbicara tentang proses belajar juga secara langsung mempengaruhi pencapaian hasil pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai ditentukan oleh kegiatan belajar yang dilakukan. Salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran. Jika metode tersebut digunakan secara berulang pada setiap materi tentunya akan menimbulkan kejenuhan peserta didik dalam belajar dan berimbas kepada kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang tentunya akan mempengaruhi nilai hasil belajar peserta didik.¹⁴

Hasil belajar pada dasarnya adalah pencapaian kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang terwujud dalam kebiasaan berpikir kritis dan bertindak. Kompetensi ini dapat diidentifikasi melalui pengukuran dan penilaian berbagai hasil belajar serta indikator-indikator yang diminati.¹⁵ Benyamin, Bloom, sebagaimana disampaikan oleh Sudjana, mengategorikan penilaian hasil belajar ke dalam tiga ranah: kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah yang paling sering dinilai oleh guru di sekolah, karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran.¹⁶

Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan cenderung membosankan bagi peserta didik. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru dan membaca buku, tanpa adanya aktivitas yang dapat

¹³Wawancara langsung oleh Ibu Nurnany, Guru Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN No. 18 Deteng-deteng, 16 April 2025

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Posese Belajar Mengajar*, Cet. Ke-14, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h. 19.

¹⁵Sri Burdyartati, *Problematika Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Depublish, 2014), h. 24.

¹⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Posese Belajar Mengajar*, Cet. Ke-14, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h. 22-23.

meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga mengakui bahwa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan perangkat teknologi seperti laptop, LCD proyektor, atau aplikasi pembelajaran. Selain itu, guru menyatakan bahwa faktor usia turut memengaruhi kepercayaan diri dan kemampuan untuk mempelajari teknologi baru, sehingga lebih memilih metode pembelajaran yang sudah dikuasai.¹⁷

Kondisi ini tentu menjadi tantangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada masa sekarang, di mana peserta didik telah terbiasa dengan berbagai bentuk teknologi yang bersifat visual dan menarik. Kurangnya pembaruan dalam media atau metode pembelajaran dapat berakibat pada rendahnya minat belajar peserta didik, karena mereka tidak merasa tertarik maupun terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan langkah-langkah lanjutan untuk mendukung guru dalam meningkatkan kemampuan di bidang teknologi agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan peserta didik pada masa kini.¹⁸

Selain itu, terdapat data yang diperoleh dari daftar nilai ulangan harian semester genap tahun 2025 peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No. 18 Deteng-deteng pada kelas V menunjukkan beberapa peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 59 % sedangkan yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 41 %, nilai standar yang telah ditentukan di sekolah SDN No. 18 Deteng-deteng yaitu minimal 65. Hasil ulangan tersebut

¹⁷Wawancara langsung oleh Ibu Nurnany, Guru Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN No. 18 Deteng-deteng, 16 April 2025

¹⁸ Nurhayati, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SDN 1 Jakarta* (Skripsi Universitas Negeri Jakarta, 2020), h.65

menjadi salah satu alasan penting untuk memilih kelas ini. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu dilakukan, agar lebih banyak peserta didik dapat memenuhi standar KKM.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti menjelaskan bahwa terdapat permasalahan yang cukup signifikan di kalangan peserta didik kelas V, khususnya terkait dengan pencapaian tujuan atau hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Masalah ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu penggunaan buku pelajaran yang terkesan monoton dan kurang menarik bagi peserta didik serta hasil belajar peserta didik yang rendah.¹⁹

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *baamboozle* merupakan salah satu langkah strategis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal. Mengingat pentingnya ketuntasan dalam mencapai hasil belajar yang optimal, nilai peserta didik perlu melebihi KKM yang ditetapkan, yaitu lebih besar dari > 65 . Sehingga perlu adanya peningkatan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media *baamboozle* menjadi langkah yang tepat untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

Media *baamboozle* merupakan platform yang menyerupai kompetisi kuis online tanpa memerlukan pendaftaran akun peserta didik.²⁰ *Baamboozle* digunakan sebagai media untuk kuis permainan di dalam kelas. Kuis ini ditampilkan melalui proyektor LCD sehingga memungkinkan seluruh peserta

¹⁹Observasi langsung oleh peneliti, SDN No. 18 Deteng-deteng, Majene, 15 April 2025

²⁰Wahyu Wulandari, Dias Andris Susanto dan Faiza Hawa, Mengeksplorasi Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Mendukung Kosakata Siswa: Penerapan di Kelas, *Innovative: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, Vol. 4, No. 2, 2024, h.6-7

didik di kelas untuk melihat dan berpartisipasi secara bersamaan.²¹

Media *baamboozle* adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran. Praktis dan mudah diakses, serta dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Baamboozle* dapat digunakan sebagai media *edugames*, yaitu *game* edukasi yang dapat dimainkan secara online. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, inovasi ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini juga membantu guru dalam mengelola dan memfasilitasi pembelajaran.²²

Baamboozle juga menyediakan fitur-fitur seperti kuis dengan pilihan soal yang bervariasi, *power-ups*, dan pengaturan jumlah peserta, yang membuat pembelajaran lebih fleksibel sesuai kebutuhan kelas. Platform ini juga mendukung kolaborasi antar peserta didik melalui permainan, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama mereka. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memandu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui media yang menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi.²³

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya, peneliti memusatkan perhatian pada satu permasalahan yang terkait dengan peningkatan hasil belajar di aspek

²¹Sinta Ari Susanti, Deni Setiawan dan Inayatul Jannah, Pemamfaatan Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta. *Jurnal Sains Student Research*, Vol. 2, No. 3, 2024, h. 930-942

²²Bila May, Jamaluddin dan Sri Yunita, Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Indonesian Joernal Of Education and Development Reseach*, Vol. 2, No.1, 2024, h. 67

²³Maulana Murti, *Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba*, (Skripsi Univeritas Muhammadiyah Makassar,2024), h.5.

kognitif peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti memilih menggunakan media *baamboozle* sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Penggunaan Media Pembelajaran *baamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN No.18 Deteng-deteng.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di sebelumnya, sebagai pertanyaan penelitian dirumuskan:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng sebelum menggunakan media pembelajaran *baamboozle*?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan. Adapaun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng sebelum menggunakan media pembelajaran *baamboozle*
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Kemudian para ahli menafsirkan arti hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih. Atas dasar definisi diatas dapat diartikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan teori atau pendapat diatas, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*.

H_1 : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*.

E. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

1. Media Pembelajaran *Baamboozle* diartikan sebagai platform permainan interaktif berbasis web yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam penelitian ini, *baamboozle* digunakan sebagai media untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Hasil Belajar diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks ini, hasil belajar diukur dengan menggunakan tes sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *baamboozle*. Tes

disiapkan oleh peneliti dan kemudian divalidasi oleh guru PAI SDN No.18 Deteng-deteng.

F. Kajian Pustaka

1. Rohman, penelitian ini yang berjudul “Penerapan Model PBL Berbantuan Aplikasi *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa pada Peserta didik Kelas IV SDN Banjarpanjang 1”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar aksara jawa siswa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *game Baamboozle* di kelas IV SDN Banjarpanjang 1. Hasil analisis dari siklus I dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa materi Aksara Jawa memperoleh hasil Pre test 28,57% dan Post test 42,85% yang dianggap kurang. Sedangkan pada siklus II presentase ketuntasannya memperoleh hasil Pre test 85,57% dan Post test 100%. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar Aksara Jawa pada siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1.

Penelitian ini tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Yang mana persamaannya adalah sama-sama mengukur hasil belajar. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan Aksara Jawa sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata pelajaran PAI.

2. Maulana Murti, penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* sebagai media evaluasi terhadap hasil belajar

mata pelajaran Bahasa Inggris siswa di SMP Negeri 40 Bulukumba. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata hasil Pretest siswa yaitu 38.32 dan nilai rata-rata hasil Posttest siswa yaitu 72,32 dimana nilai Posttest lebih besar dari nilai Pretest. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui t-hitung yang diperoleh adalah 29.92 dengan frekuensi $df = 28 - 1 = 27$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t-tabel adalah 1,703. Jadi $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ atau H_0 ditolak H_1 diterima. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media *baamboozle* dalam pembelajaran terutama pada evaluasi pembelajaran siswa kelas VIII E siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bulukumba, memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Penelitian ini tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Yang mana persamaannya adalah sama-sama mengukur hasil belajar dengan menggunakan media *baamboozle*. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan mata pelajaran Bahasa Inggris siswa SMP sedangkan penelitian peneliti menggunakan mata pelajaran PAI siswa SD.

3. Khusnul Fajriyah, jurnal penelitian ini berjudul “Implementasi Model *Problem Based Learning (Pbl)* Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN Tawang Mas 01”. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model *pembelajaran Problem Based Learning (PBL)* berbantu media pembelajaran baamboozle terhadap minat belajar matematika siswa kelas II SDN Tawang Mas 01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil dari pengisian angket mendapatkan hasil bahwa 89% peserta didik minat untuk belajar matematika, sedangkan 11%

siswa masih kurang minat dalam belajar matematika. Kendala dari penelitian ini yaitu peneliti masih membutuhkan waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, solusinya pemeliharaan terhadap LCD yang dimiliki sehingga mudah saat akan digunakan.

Penelitian ini tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Yang mana persamaannya adalah menggunakan media *baamboolze*. Perbedaannya adalah peneliti sebelumnya mengkaji motivasi belajar siswa sedangkan penelitian peneliti mengukur hasil belajar siswa.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Baamboolze*. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori tentang media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan hasil penelitian yang jelas mengenai penggunaan media pembelajaran *Baamboolze* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga temuan yang di dapat mampu di kembangkan secara optimal dan menjadi penelitian lanjutan yang menghasilkan inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan motivasi untuk terus menggunakan media pembelajaran, sehingga memberikan dampak yang baik untuk peserta didik dan membantu guru dalam menciptakan suasana yang menarik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan peran aktif dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Bagi peserta didik media ini dapat memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan ajar dan menerapkan pembelajaran yang baik dan motivasi dalam proses pembelajaran supaya sekolah dan guru akan menjadi lebih baik lagi dalam proses mengajar.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Media Pembelajaran Baamboozle*

1. *Baamboozle*

Baamboozle diciptakan pada tahun 2015 oleh Ronan Casey dari perusahaan Baaamboozle Inc. *Baamboozle* merupakan platform berbasis game edukasi yang telah dimainkan lebih dari satu juta guru dan sekitar seratus ribu ruang kelas di seluruh dunia. *Baamboozle* dirancang agar memiliki akses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran jarak jauh. *Baamboozle* dapat digunakan oleh siapa pun, materi apa pun, dan pembelajaran dengan usia berapa pun. *Baamboozle* dapat digunakan di handphone, komputer atau laptop. Platform ini termasuk dalam strategi pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) yang memanfaatkan permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi dan partisipasi peserta didik. Strategi ini memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, poin dan kompetensi, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.¹

Baamboozle merupakan media permainan *edugames* yang mirip dengan kompetisi kuis, namun dijalankan secara online dan peserta didik tidak perlu membuat akun.² *Baamboozle* adalah pengalaman pendidikan tanpa batas. *Baamboozle* membuat peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan, menarik tidak bosan sehingga meningkatkan motivasi belajar, menjadikan peserta didik aktif belajar PAI dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Baamboozle adalah permainan edukasi berbasis *web* yang menawarkan permainan interaktif yang menarik. Permainan ini memanfaatkan kuis yang

¹*Baamboozle*, Diakses pada 21 September 2024, dari <https://www.baamboozle.com>

²Irma Retno and Diki Rukmana Rahayu, "Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan 'Baamboozle' Terhadap Keterampilan Operasi Hitung Perkalian Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11, no. 3 (2022): 809, h. 809.

dirancang oleh guru. Keunikan *baamboozle* terletak pada penyajian kuis secara individu atau berkelompok, sehingga setiap peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan. Kuis yang telah disusun dalam *baamboozle* akan ditampilkan pada layar papan kuis, di mana setiap pertanyaan sudah diberi nomor. Setiap peserta didik akan bergantian memilih nomor soal yang harus mereka jawab. Kelebihan dari permainan ini adalah peserta didik akan antusias bersaing untuk menjawab dengan benar demi memenangkan kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Namun, kekurangannya adalah papan kuis hanya dapat dikendalikan oleh guru.³

Selain itu, penggunaan media pembelajaran *baamboozle* juga mampu menarik perhatian peserta didik dan memicu semangat kompetitif mereka sejak tahap awal, dimulai ketika guru memberikan arahan kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik secara bergiliran memilih nomor soal yang ditampilkan melalui media *baamboozle* di LCD proyektor. Di sisi lain, media pembelajaran ini juga sangat erat kaitannya dengan interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah memahami pertanyaan serta materi yang disampaikan jika guru dapat berkomunikasi dengan baik dan menyenangkan, sehingga menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran. Pola komunikasi yang baik mendukung tujuan penggunaan *game* ini dalam mempermudah kegiatan belajar mengajar, serta membuat peserta didik lebih bersemangat.⁴

Baamboozle sangat mudah digunakan. kita dapat memulai dan menjalankan permainan hanya dengan dua atau tiga klik di beranda, tidak perlu

³Sartika Dewi Mariani, Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP, *Jurnal Diakletika Pendidikan IPS*, Vol. 2, No. 2, 2022, h. 209.

⁴Elis Tuti Winangsih, Efektifitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Siswa, *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, 2022, h. 5-6

registrasi awal. hanya saja jika ingin mendapatkan akses yang lebih mendalam dengan fitur-fitur seperti alat penilaian dan kemampuan kreasi, sebaiknya mendaftar terlebih dahulu.

Baamboozle memiliki lebih banyak opsi yang dapat membuat permainan lebih menarik dan menyenangkan serta dapat dinikmati oleh pengguna *baamboozle* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Image size*, pengguna dapat mengunggah gambar dan gif sesuai dengan ukuran yang diinginkan.
- b. *Number of questions*, pengguna dapat membuat soal hingga 48 nomor.
- c. *Copy and edit games*, pengguna dapat menyalin dan mengedit permainan yang telah tersedia sebelumnya.
- d. *Slideshow*, digunakan untuk menampilkan slide serta penjelasan.
- e. *Themes*, pengguna dapat mengubah tampilan permainan
- f. *Grid Size*, pengguna dapat memilih jumlah kotak soal yang ditampilkan dilayar permainan
- g. *Options*, pengguna dapat mengatur mode permainan, jumlah poin, pengatur waktu, dan menambahkan musik
- h. *Power-ups*, memberikan opsi permainan yang beragam ketika peserta didik memainkan permainan.
- i. *Folders*, pengguna dapat memisahkan permainan sesuai dengan topik atau pelajaran kelompok.

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

gulir. Kemudian yang keempat Edit pada bagian memudahkan untuk mengedit kuis sesuai kebutuhan.⁵

Dalam *baamboozle* menyediakan fitur kuis dengan jenis soal yang dijawab secara perorangan (individu). Masing masing peserta didik harus menjawab beberapa soal yang sudah tersedia di *baamboozle*. Soal tersebut berada pada nomor yang diacak pada media *baamboozle*. Setiap jawaban benar, akan mendapatkan poin dan jawaban salah, tidak mendapatkan poin atau bahkan mendapatkan pengurangan poin. Di kuis *baamboozle* juga terdapat bonus/*jackpot*, *swap* poin, dan pengambilan poin dari peserta didik lain. Fitur fitur tersebut yang menjadi kekurangan, dan tidak disukai peserta didik, karena sistem poin untung untungan. Tetapi hal yang terpenting adalah, hasilnya peserta didik dapat memahami pembelajaran yang dikemas dalam permainan (*games*).⁶

Baamboozle adalah alat yang cepat dibuat dan mudah digunakan untuk bermain dan membuat *game*. Tidak perlu registrasi untuk bermain kita tinggal memilih tombol mainkan *game* sekarang untuk menuju ke semua *game* yang disimpan oleh *baamboozle*. Pilih *game* yang diinginkan, bagi ke dalam tim agar permainan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Jawab semua pertanyaan yang diajukan dalam *game* dan periksa akulasi, kemudian *baamboozle* akan melacak skor kita, Kita dapat menggunakan *game* yang telah tersedia di sistem atau merancang sendiri *game*. Kita dapat melakukan login dengan akun *Google* atau akun *user* lain yang telah didaftarkan.

⁵Siti Fatimah, *Penggunaan Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang*, (Skripsi IAN Pare-Pare, 2025), h.14

⁶Dheandra Khairo M, Penerapan Media Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayana, *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, Vol. 6, No. 1, 2023, h. 512

2. Langkah-langkah membuat game interaktif Baamboozle

- 1) Masukkan alamat <https://www.baamboozle.com>
- 2) Pilih *Sign Up for Free* untuk mendaftarkan akun atau pilih *Sign In* jika kita sudah memiliki akun. Selanjutnya, kita masuk menggunakan akun yang sudah didaftarkan.
- 3) Pilih *Make a Game*
- 4) Tuliskan judul dan deskripsi dari game, kemudian klik *Make a Game*
- 5) Tuliskan pertanyaan dan jawaban, tentukan poin dari setiap pertanyaan yang ingin diajukan kepada peserta didik
- 6) Peserta didik dapat mengakses *game* ini dengan masuk melalui *Baamboozle* yang akan bermain di *game* ini.
- 7) Klik *Play* dan pilih *Quiz* untuk memulai memainkan permainan.
- 8) Diakhir permainan akan muncul skor peserta didik.

Adanya *game* interaktif ini akan semakin memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena adanya unsur tantangan, *reward*, dan keinginan untuk menjadi yang terbaik di setiap *game* yang dimainkan.⁷

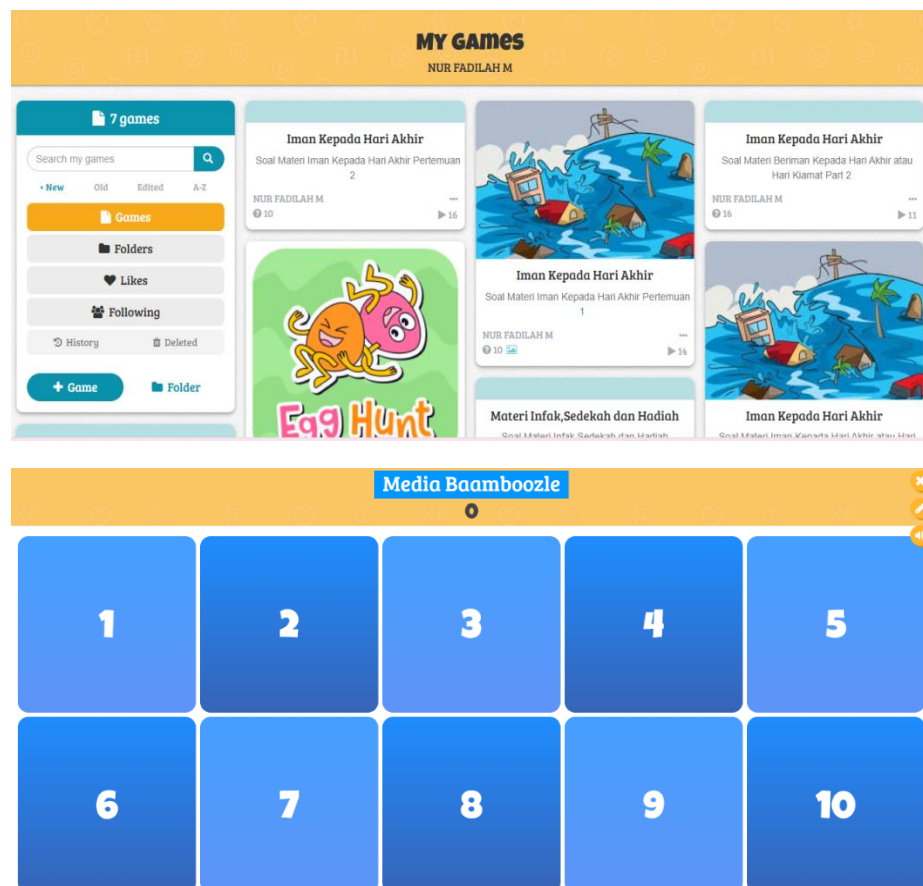
3. Kelebihan *Baamboozle*

- a. Memiliki desain yang menarik dan informatif.
- b. Memiliki banyak variasi pembelajaran
- c. Memungkinkan guru untuk menciptakan permainan mereka sendiri.
- d. Memudahkan pengguna dalam proses pembuatan akun.
- e. Menciptakan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan
- f. Pembelajaran lebih dinamis dan tidak monoton
- g. Guru tidak memerlukan persiapan yang rumit.
- h. Dapat diakses oleh semua kalangan, tidak terbatas hanya pada tenaga guru.

⁷Noralia Purwa Yunita dan Prof. Richardus Eko Indrajit, *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Jakarta: ANDI, 2022) h.85-87

4. Kelemahan *Baamboozle*

- Jika pengguna tidak menggunakan akun *baamboozle+*, game yang mereka buat akan bersifat publik, sehingga bisa dimainkan oleh pengguna lain.
- Terdapat banyak fitur menarik yang hanya tersedia bagi pemilik akun *baamboozle+*.
- Untuk pembelajaran online, diperlukan aplikasi tambahan (pihak ketiga) guna menjalankan permainan ini.⁸



Gambar 2.1 Tampilan Media *Baamboozle*

⁸Iin Andriyani, Pemanfaatan Penggunaan Ice Breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. Prosiding Didaktis: *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2, 2021, h. 20-21

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik yang mengatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan lebih, jadi dengan adanya pendidik dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat memahami materi pelajaran tertentu atas dasar pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang baik. Setiap proses pembelajaran selalu menghasilkan hasil belajar. Penelitian ini lebih mengarah pada hasil belajar kognitif yang merupakan salah satu acuan dalam mencapai tujuan pendidikan. Kemampuan intelektual peserta didik sangat diperlukan dalam menentukan keberhasilan dalam memperoleh hasil belajar yang peserta didik dan pendidik inginkan. Hasil belajar peserta didik dapat dipergunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pendidik dalam mengajar, sehingga pendidik dapat memperbaiki atau mengulangi bagian dari materi pelajaran yang kurang atau belum dimengerti oleh peserta didik.⁹

⁹Corry Febriani, "Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Prima Edukasi*, Vol. 5, No. 1, 2017, h. 15.

Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku peserta didik dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian.¹⁰ Menurut Tatan dan Teti, belajar selalu melibatkan perubahan dalam diri individu seperti kematangan berpikir, berperilaku ataupun kedewasaan seseorang dalam mengambil keputusan dan pilihannya sendiri. Hasil belajar yang diperoleh manusia dengan makhluk lain contohnya seperti hewan tentu akan tampak berbeda, pada manusia hasil belajar akan selalu memiliki perubahan serta perkembangan. Sedangkan pada makhluk lain hasil belajar tidak akan ada perubahan secara optimal seperti halnya yang ada pada diri manusia. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Selain itu Nasution juga mendefinisikan hasil belajar sebagai sesuatu perubahan yang terjadi terhadap individu setelah belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, akan tetapi juga untuk membentuk penghargaan terhadap diri yang telah belajar.¹¹

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai nilai dan apresiasi serta keterampilan, sebagai hasil interaksi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar dengan menggunakan ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk ranah kognitif menurut Bloom.

Ranah kognitif itu, terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *application* (penerapan), *analysis* (analisis),

¹⁰Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) h. 67

¹¹Indah Lestari, Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Formatif*, Vol. 3, No. 2, h. 117-118.

synthesis (sintesis), dan *evaluation* (penilaian).¹²

Dilihat dari beberapa definisi hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah alat ukur untuk melihat sejauh mana keberhasilan antara guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, dan dapat dikatakan juga sebagai penghargaan bagi peserta didik untuk apa yang dicapai peserta didik selama melalui pembelajaran.

2. Klasifikasi Hasil Belajar

Menurut Bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.¹³

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu:

- a. Faktor Internal
 - 1) Jasmaniah (Kesehatan, cacat tubuh)
 - 2) Psikologi (Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
 - 3) Kelelahan

¹²Muyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evalasi Pendidikan Agama di Sekolah*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), h. 3.

¹³Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016) h. 68

b. Faktor Eksternal

- 1) Keluarga (Cara orang tua mendidid, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan)
- 2) Sekolah (Model mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, model belajar, dan tugas rumah).¹⁴

C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa dan berakhlak mulia.¹⁵ Menurut Samsul Nizar, dasar Pendidikan Agama Islam, yaitu Al-Qur'an, Hadits (As-Sunnah), Ijtihad (Ijma' Ulama) dan Qiyas.¹⁶ Agar peserta didik mampu mengenal dan memahami nilai-nilai Pendidikan Agama Islam, peserta didik harus bersungguh-sungguh dalam menuntut ilmu. Adapun keistimewaan para penuntut ilmu salah satunya Allah Swt. mengangkat derajatnya. Hal ini terkait dengan firman Allah Swt. dalam Q.S. Al-Mujadilah/ 58: 11 sebagai berikut.

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

¹⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) h. 54-72

¹⁵Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), h. 130.

¹⁶Samsul Nizar. *Pengantar dasar-dasar pendidikan Islam*. (Jakarta: gaya media pratama 2001), h. 96.

Terjemahan bahasa Mandar :

E inggannana to matappa', mua' dipa'uangngio mie': "pe'alogao mie' lalang di majlis (sipi'o o-pi oroang), jari pamalogai, napominasai puang Allah Taala na mappamalogai mie'. "Anna mua' dipa'uangngio: "pikke'de'o mie', jari pikke'de'mo'o, napominasai puang Allah Taala tongang na mappatinggi (mappamaraya) to matappa' disesemu anna to di bei paissangan sisaapa onro. Anna Puang Allah Taala Masarro Paissang di anu iya mupogau'.¹⁷

Terjemahan bahasa Indonesia:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "berikanlah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.¹⁸

Berdasarkan ayat diatas dapat dipahami bahwa Allah Swt. menjanjikan untuk meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan. Ayat ini juga menekankan pentingnya pengetahuan dan keimanan dalam Islam. Menuntut ilmu tidak hanya penting untuk keberhasilan di dunia, tetapi juga untuk mendapatkan keberkahan di akhirat. Sehingga dengan demikian dapat memberikan motivasi kepada umat Islam untuk terus belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang agama, dan berusaha untuk menjadi lebih baik secara spiritual dan intelektual. Pendidikan Agama Islam mencakup ajaran-ajaran dasar tentang akidah (keyakinan), syariah (aturan ibadah dan muamalah), dan akhlak (perilaku mulia). Secara umum, PAI tidak hanya mengajarkan tentang ritual keagamaan, tetapi juga tentang bagaimana ajaran Islam diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

¹⁷Idham Khalid Bodi, *Karoang Mala'bi, "Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia"*, Balitbang Agama Makassar: 2019. h. 1016

¹⁸Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Hafalan dan Terjemahan*, (Jakarta: Almahira, 2015), h. 543

¹⁹M Ismail, *Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018) h. 45

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki sejumlah tujuan yang komprehensif, mencakup aspek spiritual, moral, dan sosial. Beberapa tujuan utama pendidikan Islam antara lain:

- a. Menanamkan Iman dan Takwa: PAI bertujuan untuk menanamkan keimanan yang kuat kepada Allah SWT dan menjadikan peserta didik lebih bertakwa. Hal ini dilakukan melalui pengajaran tentang tauhid, yakni keyakinan akan keesaan Allah.²⁰
- b. Membentuk Akhlak Mulia: Salah satu tujuan utama PAI adalah membentuk akhlak atau karakter yang mulia. Islam sangat menekankan pentingnya berperilaku baik, sopan, dan jujur dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI harus membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai seperti kesabaran, keadilan, dan kasih sayang.²¹
- c. Mengenalkan Ajaran Islam Secara Komprehensif: PAI juga bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang ajaran Islam, termasuk aspek ibadah, hukum Islam, dan sejarah kebudayaan Islam. Peserta didik harus memahami prinsip-prinsip ibadah seperti shalat, puasa, zakat, dan haji, serta hukum-hukum Islam terkait hubungan sosial dan ekonomi.²²
- d. Mempersiapkan Peserta Didik untuk Menghadapi Tantangan Zaman: Pendidikan Agama Islam tidak hanya bersifat normatif tetapi juga kontekstual. Artinya, peserta didik dibekali dengan pengetahuan agama yang relevan dengan tantangan zaman, seperti etika dalam penggunaan teknologi, hubungan antaragama, dan moralitas dalam lingkungan sosial yang semakin global.²³

²⁰A Hasan, *Akidah dalam Pendidikan Islam* (Jakarta: Gema Insani, 2019) h. 23.

²¹A Azra, *Etika Islam dan Akhlak Mulia* (Bandung: Mizan, 2020) h. 57.

²²M Al-Ghazali, *Fiqh Ibadah Praktis* (Jakarta: Darul Falah, 2017) h. 78

²³M Yusuf, *Pendidikan Islam di Era Digital* (Surabaya: UIN Press, 2021) h. 102

3. Kedudukan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah umum tidak hanya sekedar menanamkan dan memahami serta menginternalisasi ilmu Agama Islam, tetapi juga kemampuan untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dalam kemampuan untuk sholat, puasa, dan melakukan ibadah lainnya, serta ibadah yang berhubungan dengan manusia. Contohnya pembayaran zakat, pembayaran sedekah, jual beli, dll.²⁴

Pendidikan Agama Islam adalah wajib bagi semua peserta didik di semua jenis tingkatan SD, SMP, MTS dan SMA. Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dari mata pelajaran lainnya, karena mata pelajaran secara keseluruhan berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

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

- a. Al-Qur'an. Materi Al-Qur'an diberikan dengan kajian-kajian tentang pengertian al-Qur'an. Al-Qur'an dikaji sebagai mukjizat Islam. Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah saw agar mendapatkan petunjuk hidup.
- b. Hadis merupakan segala sesuatu yang bersumber dari Nabi, baik berupa perkataan, perbuatan, taqir, maupun sifatnya yang sebaiknya dijadikan peserta didik sumber dalam mencari himmah, membina karakter serta mencerminkan kebiasaan.
- c. Fiqih. Mempelajari dan mengetahui fikih dengan benar dapat menjadikan

²⁴Abdul Rahman Saleh, *Pendidikan Agama dan Pengembangan Watak Bangsa* (Cet. I; Jakarta: Raja Grafindo, 2005), h. 44-45

peserta didik memiliki pandangan yang luas tentang fiqih. Peserta didik diharapkan mampu bersikap dengan bijaksana pada masyarakat tentang kajiankajian fikih.

- d. Akidah Akhlak. Materi akidah akhlak mencakup rukun iman. Akidah adalah suatu keyakinan yang mengikat hatinya dari segala keraguan. Seseorang yang akidahnya kuat dimana tidak dipengaruhi keraguan dan meyakini dengan penuh keyakinan bahwa apa yang menjadi rukun iman umat Islam. Sedangkan akhlak adalah suatu keadaan bagi jiwa yang mendorong melakukan tindakan-tindakan dari keadaan itu tanpa melalu pikiran dan pertimbangan. Pada kelas tiga SD materi akidah akhlak yang dipelajari salah satunya yaitu berada pada bab 2 Meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi. Materi meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pembari adalah materi yang penting dalam pendidikan agama Islam, karena membantu peserta didik memahami dan membangun pemahaman tentang akidah ahklak yang berhubungan dengan ketauhidan, perkembangan karakter, pengembangan pemahaman dan pengembangan sikap.²⁵
- e. Sejarah kebudayaan Islam, dimulai dari kelahiran, perkembangan, kemunduran, dan kebangkitan Islam, dari nabi adam hingga Rasulullah dan sampai akhir zaman, serta peradaban, pendidikan, kebudayaan, dan kejayaannya. Oleh sebab itu, pesertaa didik perlu diperkenalkan dengan sejarah agar dapat menggunakannya sebagai cerminan atas perbuatan dan tingkah lakunya.

5. Fungsi Pendidikan Agama Islam

- a. Pengembangan, upaya untuk memperkuat iman dan takwa peserta didik kepada Allah SWT yang telah dibentuk di lingkungan keluarga. Ini dilakukan

²⁵Syarif Hidayat et all, "Analisis Materi Pembelajaran Aqidah Dalam Penguatan Aqidah Anak Pada Anak Usia SD," *Al Urwatul Wutsqa* 2, no. 2 (2022): h. 144.

dengan memberikan dukungan agar keimanan tersebut semakin kokoh seiring pembelajaran di sekolah.

- b. Penanaman nilai, berfungsi sebagai landasan moral bagi peserta didik untuk menjalani kehidupan dengan tujuan mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat, serta membimbing mereka dalam mengambil keputusan yang baik sesuai dengan ajaran agama.
- c. Penyesuaian mental, bertujuan untuk membantu peserta didik menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, baik lingkungan fisik maupun sosial. Selain itu, mereka didorong untuk mengubah lingkungan mereka sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu proses mengoreksi kesalahan atau kekurangan dalam pemahaman, keyakinan, dan penerapan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat lebih baik dalam mengamalkannya.
- e. Pencegahan, merupakan langkah untuk melindungi peserta didik dari pengaruh negatif lingkungan atau budaya luar yang berpotensi merusak perkembangan mereka sebagai individu yang sesuai dengan ajaran agama dan nilai-nilai bangsa.
- f. Pengajaran, mengacu pada proses memberikan pengetahuan tentang agama secara luas, termasuk ajaran agama, sistem, dan perannya dalam kehidupan sosial peserta didik.
- g. Penyaluran, ditujukan untuk memberikan ruang kepada peserta didik yang memiliki bakat khusus dalam bidang agama agar dapat mengembangkan potensi tersebut, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk memberi manfaat bagi orang lain.²⁶

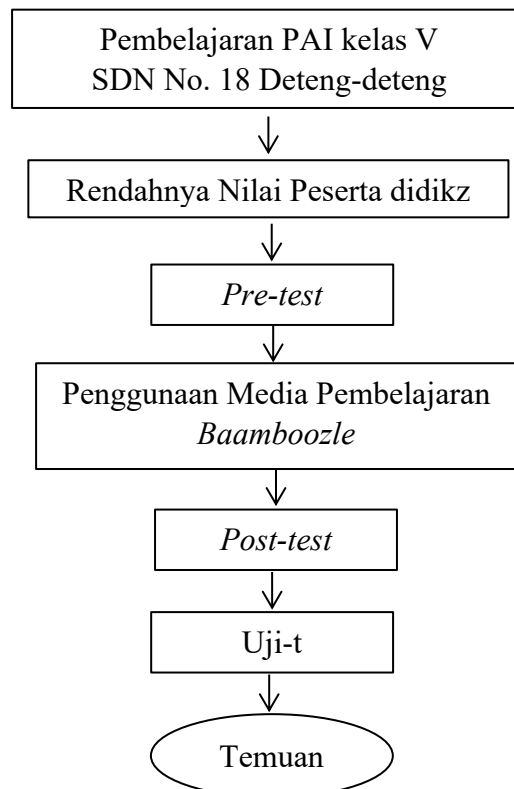
²⁶Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 89.

D. Kerangka Pikir

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurung waktu tertentu, biasanya diukur melalui nilai atau keterampilan yang diperoleh. Seiring dengan perkembangan zaman, tidak hanya peserta didik yang perlu aktif dalam pembelajaran, tetapi guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan adalah *baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media berbasis permainan interaktif yang penggunaannya dibimbing langsung oleh guru dan dapat diakses di berbagai tempat. Diharapkan, media ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN No.18 Deteng-deteng.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. *Jenis dan Lokasi Penelitian*

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol. Metode eksperimen ini adalah satu-satunya pendekatan yang dapat secara valid menguji hipotesis mengenai hubungan sebab-akibat. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dipilih dan paling produktif. Jika dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen akan menghasilkan bukti yang paling benar dan akurat.¹ Penelitian eksperimen dilakukan perbandingan yang diukur melalui tes berupa soal *pre-test* (sebelum diberikan *treatment*) dan *post-test* (setelah diberikan *treatment* atau perlakuan).

2. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di SDN No.18 Deteng-deteng yang beralamat di Jl. Ahmad Yani KM. 3 Lingkungan Deteng-Deteng, Kel. Totoli, Kec. Banggae, Kab. Majene Sulawesi Barat.

B. *Pendekatan Penelitian*

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan bentuk *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono, *pre-experimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Jenis *one grup pretest and posttest design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding. Desain ini dipilih dalam memberikan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal digunakannya media pembelajaran, kemudian memberikan *post-*

¹Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, kuantitatif dan kualitatif*, (Cet. 11; Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 64.

pembelajaran melalui metode ceramah terlebih dahulu yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Setelah menyampaikan materi maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat diakhir pembelajaran yaitu media pembelajaran *baamboozle*, peneliti akan menjelaskan apa itu media *baamboozle*, langkah-langkahnya hingga tujuan media *baamboozle* tersebut.

2. Pertemuan kedua yaitu, peneliti memberikan penjelasan materi PAI dengan tema materi iman kepada hari akhir kepada peserta didik kelas V, kemudian peneliti menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Namun, sebelum memulai permainan terlebih dahulu peneliti menjelaskan sedikit tentang materi agar peserta didik mendapatkan gambaran tentang materi tersebut. Setelah itu, peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat-ingat kembali materi tersebut. Adapun langkah-langkah penggunaan media *baamboozle*.
 - a. Peneliti menjelaskan kepada peserta didik cara menjawab soal yang ditampilkan melalui layar lcd proyektor dan alur permainan secara individu
 - b. Peneliti memanggil peserta didik satu persatu untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan melalui media *baamboozle*
 - c. Peserta didik secara bergiliran maju kedepan memilih nomor dan menjawab pertanyaan yang ditampilkankan melalui media *baamboozle*.
 - d. Peneliti memberikan waktu berpikir dan memastikan peserta didik menjawab secara mandiri.
 - e. Setelah peserta didik menjawab, peneliti mengecek dan memverifikasi jawaban peserta didik.
 - f. Peserta didik yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan poin sesuai dengan skor yang telah ditentukan didalam *baamboozle*.

- g. Setelah semua soal selesai, peneliti menghitung total poin dari masing-masing peserta didik untuk menentukan pemenang atau peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi.
3. Pertemuan ketiga yaitu, peneliti kembali menggunakan media *baamboozle* kepada peserta didik sesuai dengan langkah-langkah media *baamboozle* yang sudah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Langkah selanjutnya peneliti memberikan materi lanjutan tentang iman kepada hari akhir. Setelah itu, peneliti memanggil peserta didik maju kedepan secara individu. Setelah itu, peneliti meminta setiap peserta didik bergiliran memilih nomor soal yang harus dijawab. Setiap peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan poin. Kemudian peneliti menghitung total skor dari masing-masing peserta didik untuk menentukan pemenang atau peserta didik yang mendapatkan skor tertinggi.
4. Pertemuan keempat yaitu, setelah dilalukan *treatment* di beberapa pertemuan sebelumnya, maka dilaksanakanlah tes akhir atau lembar tes *post-test* kepada seluruh peserta didik kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng setelah menggunakan media *baamboozle*.

C. Populasi dan Sampel

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: subyek/objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Selain itu, populasi juga merupakan objek maupun subjek yang berbeda pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu dengan masalah penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-deteng yang berjumlah 21 orang.

Arikunto dalam Abdul Hamid menyebutkan bahwa populasi adalah seluruh subjek penelitian.⁴ Berdasarkan jumlah populasi yang sebanyak 21 peserta didik yang kurang dari 30 responden, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *sampling jenuh* dimana seluruh jumlah populasi dijadikan sampel penelitian.⁵ Adapun sampel pada penelitian ini, yaitu seluruh peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-deteng yang berjumlah 21 orang.

Tabel 3.1 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V	8	13	21
Total		8	13	21

Sumber: SDN No.18 Deteng-Deteng

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes. Tes merupakan instrumen pengumpulan informasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Test awal (*pretest*) yang diberikan kepada peserta didik dalam rangka melihat kemampuan sebelum perlakuan (*treatment*), dan Test akhir (*posttest*) yang dilaksanakan setelah perlakuan diberikan kepada peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian, yaitu alat untuk mengukur variabel yang diamati yang digunakan untuk

⁴Abdul hamid, "Minat Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Bolano Lambunu Parigi Moutong untuk Melanjutkan Studi Kejenjang Perguruan Tinggi", *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako*, Vol. 16, No. 1, 2019, h. 50.

⁵Feni Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, (Cet.2 Depok: Rajawali Pers, 2018), h. 69.

mendapatkan jawaban atau informasi.⁶ Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* yang dibuat berdasarkan buku paket kelas V. Dengan menggunakan dua bentuk soal yaitu soal *pre test* terdiri dari 10 nomor dan soal *post test* terdiri dari 10 nomor, soal *pre test* diberikan sebelum perlakuan dan soal *post test* diberikan setelah dilakukan perlakuan. Instrumen berkaitan erat dengan variabel yang akan diukur, maka tes akan digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas V di SDN No.18 Deteng-deteng pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada aspek pemahaman (kognitif). Tes penelitian ini merupakan tes objektif yang berupa soal pilihan ganda.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah istilah yang berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana sebuah alat ukur mampu menjalankan fungsinya dengan tepat. Ketepatan ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu tes secara keseluruhan dan setiap butir soal atau pernyataan yang ada. Untuk memastikan bahwa butir-butir tersebut sudah benar atau relevan, dilakukan uji validitas pada setiap pertanyaan atau pernyataan. Kedua aspek, yaitu tes dan butir soalnya, berperan dalam mengevaluasi ketepatan pengukuran. Dalam penelitian ini, perhitungan validitas dilakukan menggunakan program SPSS dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05.

Adapun kriteria kevalidannya adalah, jika nilai sig. > 0,05 maka instrumen dikatakan valid. Sedangkan apabila nilai sig. < 0,05 maka instrumen tersebut tidak valid. Berikut tabel validitas instrumen:

⁶Agung Widhi Kurniawan & Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet. I; Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016), h. 88.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Butir Instrumen	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.538	Valid
2	0.405	Valid
3	0.542	Valid
4	0.471	Valid
5	0.547	Valid
6	0.462	Valid
7	0.432	Valid
8	0.464	Valid
9	0.452	Valid
10	0.553	Valid

Setelah melakukan uji validitas variabel X dan Y yang terdiri dari 10 item soal. Terdapat 10 item soal yang dinyatakan valid dan 0 item dinyatakan tidak valid. Soal itulah yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Untuk mengetahui lebih lanjut hasil perhitungan analisis instrumen peserta didik dapat menggunakan program aplikasi SPSS versi 25.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu indikator untuk menilai apakah alat ukur dapat diandalkan dan konsisten dengan objek yang diukur. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa alat yang digunakan dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil dari waktu ke waktu. Setelah validitas alat ukur dipastikan, uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengevaluasi konsistensi pengukuran.

Tabel 3.3 Hasil Uji Realibitas Instrumen

Case processing summary

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.704	11

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa di peroleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,704. Artinya nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai r_{tabel} 0,396 dan item dinyatakan reliabel atau realibilitas yang dapat diterima (*acceptable realibility*).

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa metode untuk memahami dan menginterpretasikan data yang diperoleh. Pertama, analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan merangkum data secara keseluruhan. Kedua, analisis data aktivitas peserta didik dilakukan untuk memeriksa dan mengevaluasi aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama penelitian. Terakhir, analisis data respon peserta didik dilakukan untuk menilai dan memahami tanggapan serta umpan balik dari peserta didik terhadap perlakuan yang diberikan.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode analisis data yang digunakan untuk menggambarkan dan merangkum informasi berdasarkan hasil penelitian. Dalam konteks ini, analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar peserta didik. Rumus-rumus yang digunakan dalam analisis deskriptif penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Jawaban peserta didik yang benar

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

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Total skor yang benar

n = Jumlah peserta didik

- b. Kriteria penilaian tingkat hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.4

Nilai Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Klasifikasi
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
70 – 79	Cukup
60 – 69	Rendah
0 – 59	Sangat Rendah

(sumber : Arikunto, 2016 : 44).⁷

⁷ Suharsimi Arikunto, *penelitian: suatu pendekatan praktik*. (Jakarta: Rineka cipta, 2016), h. 44

c. Menemukan skor rata-rata peserta didik dalam *Pre-test* dan *Post-test*

Adapun dalam menemukan skor peserta didik dalam *Pre-test* dan *Post-test* dapat menggunakan rumus:

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X}{n_2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Skor rata-rata *group* eksperimen

$\frac{\sum X}{n_2}$ = Jumlah skor *group* eksperimen

n = Jumlah sampel

d. Menemukan standar deviasi peserta didik dalam *Pre-test* dan *Post-test* dalam menemukan standar deviasi dapat menggunakan rumus berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{SS}{N-1}}$$

$$SD = \sqrt{\sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{N_1}}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum x_1 \frac{(\sum x_1)^2}{N_1}}{N-1}}$$

Keterangan:

SS₁ = Jumlah Keseluruhan Grup Eksperimen

$\sum x_1$ = Jumlah Skor Grup Eksperimen

N₁ = Jumlah Peserta Didik Grup Eksperimen

SD₁ = Standar Deviasi Grup Eksperimen

2. Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dari sampel besar dan menarik kesimpulan tentang populasi yang lebih luas. Kegunaan utama dari analisis statistik inferensial adalah untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasi dari sampel ke populasi, serta untuk membuktikan hipotesis penelitian yang telah diajukan. Langkah-langkah

dalam analisis statistik inferensial meliputi:

a. Uji Normalitas

Tujuan dari pengujian normalitas adalah untuk menentukan apakah data yang terkait dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik, baik sebelum maupun setelah perlakuan, mengikuti distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data, digunakan uji *Shapiro-Wilk* yang dilakukan melalui perangkat lunak SPSS. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berdistribusi normal. Proses pengujian normalitas ini dilakukan pada tingkat signifikansi sebesar 5% (0,05) dengan kriteria yang telah ditetapkan.

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

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

b. Uji Hipotesis

Uji ini bertujuan untuk membuktikan pengajuan hipotesis yang telah diajukan sebelumnya, tentang adanya perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Uji ini dilakukan dengan menggunakan uji *nonparametrik*. Statistik nonparametrik merupakan suatu ilmu mengenai pengajuan sesuatu yang tidak memperhatikan sebaran data atau sering disebut juga dengan statistik bebas besaran (*free distribution*).⁸ Jika data sebelumnya yang di uji berdistribusi normal maka menggunakan uji *paired sample t-test* dan jika tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji non parametric (*Rank spearmen*). Karena pada pada pengujian normalitas sebelumnya normal, maka peneliti menggunakan uji-t (*paired sample t-test*). Dalam pengujian ini, penelitian akan menggunakan aplikasi SPSS untuk memudahkan dalam mencari hasil.

⁸Rostina Sundaya, *Statistika Penelitian Pendidikan*, h. 151.

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ berikut merupakan rumusan hipotesis penelitian akan diuji:

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*.

H_1 : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *baamboozle*.

Pengujian untuk t adalah:

Jika nilai Asymp. Sig. $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika nilai Asymp. Sig. $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan, telah diperoleh data tentang hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng. Peneliti melakukan penelitian selama 4 kali pertemuan, yaitu mulai dari tanggal 17 April 2025 sampai dengan 06 Mei 2025. Untuk mendapatkan hasil penelitian, peneliti membagikan lembar *pre-test* dan *pos-test* kepada seluruh peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-deteng yang berjumlah 21 orang peserta didik, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen jenis *one-group pretest-posttest design*.

Berikut ini data yang telah diperoleh, yaitu meliputi data nilai *pre-test* dan *post-test* dari 21 peserta didik berdasarkan hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik sebelum Penggunaan Media *Baamboozle*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di sekolah SDN No. 18 Deteng-deteng pada kelas V berjumlah 21 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 17 April 2025 melalui lembar instrumen tes pilihan ganda, peneliti dapat mengumpulkan data hasil belajar peserta didik kelas V adapun nilai hasil deskriptif *pre-test* peserta didik sebelum menggunakan media *baamboozle* sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Nilai *Pre-test* Peserta Didik sebelum Penggunaan Media *Bamboozle*

No.	Nama Peserta Didik	<i>Pre-test</i>	
		Jumlah Jawaban Benar	Skor
1	M. Abraham Aswad	6	60
2	Faqiha	5	50
3	Muhammad Faruq	7	70
4	Nurhikma. M	3	30
5	Huspa Syari	4	40
6	Marfiansyah	4	40
7	Raisya Khoinnisa Putri Mirfan	4	40
8	Arika Nadzifa	3	30
9	Salwa	4	40
10	Fauziah Yohan	2	20
11	Jihan Talita	3	30
12	Raihan Ramadan	4	40
13	Zahra	5	50
14	Hafizah Syarifah	3	30
15	Ayla Syifa Azzahra	4	40
16	Muh. Faiz	3	30
17	Muh. Zulkifli	3	30
18	Ahmad Sulfar	4	40
19	Ibnu Hajar	4	40
20	Fitrah Faisal	4	40
21	Nita Usman	1	10

Hasil analisis deskriptif untuk hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan media *baamboozle* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Analisis Data *Pre-Test* Peserta Didik Kelas V SDN Inpres No.18 Deteng-deteng

<i>Skor</i>	<i>Pre-test</i>
N	21
Nilai Tertinggi	70
Nilai Terendah	10
Rata-rata Skor	38.10
Standar Deviasi	12.891

Sebelum penggunaan media *baamboozle* hasil belajar peserta didik kelas V menunjukkan nilai yang diperoleh dari nilai yang tertinggi 70 skor sampai nilai terendah, yakni 10 skor. Hasil analisis menunjukkan peserta didik kelas V memiliki nilai rata-rata pada soal *pre-test* yaitu 38.10 selain itu nilai standar deviasi yang diperoleh sebesar 12.891

Berdasarkan nilai di atas untuk menentukan kategori hasil belajar peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-deteng. Hal tersebut dapat dilihat dari kategori hasil skor belajar *pre-test* peserta didik sebelum diberikan perlakuan dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Kategorisasi *Pre-test* Skor Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng

No.	Nilai	Predikat	Frekuensi
1	90 – 100	Sangat Tinggi	-
2	80 – 89	Tinggi	-
3	70 – 79	Cukup	1
4	60 – 69	Rendah	1
5	0 – 59	Sangat Rendah	19
Jumlah			21

Berdasarkan hasil data pada tabel di atas, sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*, hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelompokkan menjadi 5 kategori, terdapat 1 orang peserta didik yang masuk pada kategori cukup, terdapat 1 orang pesesrta didik yang masuk dalam kategori rendah dan 19 orang peserta didik yang masuk pada kategori sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan analisis deskriptif hasil belajar peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-deteng sebelum menggunakan media

baamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik sebanyak 38.10 atau masuk kategori sangat rendah.

2. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No.18 Deteng-deteng setelah Menggunakan Media *Baamboozle*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN No.18 Deteng-deteng pada kelas V yang berjumlah 21 peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 06 Mei 2025 melalui lembar instrumen tes pilihan ganda hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *baamboozle* dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Nilai *Post-test* Peserta Didik setelah Penggunaan Media *Baamboozle*

No.	Nama Peserta Didik	<i>Post-test</i>	
		Jumlah Jawaban Benar	Skor
1	M. Abraham Aswad	7	70
2	Faqiha	7	70
3	Muhammad Faruq	8	80
4	Nurhikma. M	8	80
5	Huspa Syari	7	70
6	Marfiansyah	8	80
7	Raisya Khoinnisa Putri Mirfan	9	90
8	Arika Nadzifa	6	60
9	Salwa	7	70
10	Fauziah Yohan	8	80
11	Jihan Talita	7	70
12	Raihan Ramadan	8	80
13	Zahra	8	80
14	Hafizah Syarifah	6	60
15	Ayla Syifa Azzahra	8	80
16	Muh. Faiz	8	80

17	Muh. Zulkifli	6	60
18	Ahmad Sulfar	6	60
19	Ibnu Hajar	7	70
20	Fitrah Faisal	6	60
21	Nita Usman	5	50

Hasil analisis deskriptif untuk hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *baamboozle* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.5 Analisis Data *Post-test* Peserta Didik Kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng

Skor	<i>Post-test</i>
N	21
Nilai tinggi	90
Nilai terendah	50
Rata-rata skor	70.95
Standar deviasi	9.952

Setelah penggunaan media *baamboozle* hasil belajar peserta didik kelas V menunjukkan nilai yang diperoleh dari nilai yang tinggi, yakni 90 sampai nilai terendah 50. Dari hasil analisis tersebut, terlihat peserta didik kelas V memiliki nilai rata-rata pada soal *pos-test*, yaitu 70.95 selain itu standar deviasi yang diperoleh, yakni sebesar 9.952.

Berdasarkan penentuan kategori hasil belajar peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-deteng. Sehingga kategori skor hasil belajar *post-test* peserta didik setelah diberikan perlakuan dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Kategorisasi *Post-test* Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN No.18 Deteng-deteng

No.	Nilai	Predikat	Frekuensi
1	90 – 100	Sangat Tinggi	1
2	80 – 89	Tinggi	8
3	70 – 79	Cukup	7
4	60 – 69	Rendah	5
5	0 – 59	Sangat Rendah	1
Jumlah			21

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel di atas, setelah diberikan perlakuan atau *pos-test*, hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelompokkan menjadi 5 kategori. Terdapat 1 orang peserta didik yang masuk pada kategori sangat tinggi, 8 orang terdapat peserta didik tergolong dalam kategori tinggi, 7 orang peserta didik tergolong dalam kategori cukup, terdapat 5 orang peserta didik tergolong dalam kategori rendah dan 1 orang peserta didik tergolong dalam kategori sangat rendah. Dapat disimpulkan analisis deskriptif hasil belajar peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-deteng setelah menggunakan media *baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diketahui bahwa nilai rata-rata *post- test* peserta didik 70.95 atau masuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penyebaran lembar soal *pre-test* hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata jawaban seluruh peserta didik, yaitu sebesar 38.10. Sedangkan hasil penyebaran lembar jawaban *post-test* hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata jawaban seluruh peserta didik, yaitu sebesar 70.95 sehingga dapat diartikan setelah menggunakan media *baamboozle* mengalami peningkatan.

Adapun dasar penetapan nilai dan skor yang diperoleh peserta didik, yaitu: yang menjawab soal *pre-test* dan *post-test* yang benar sebanyak 1 nomor maka mendapatkan nilai sebanyak 10, peserta didik yang menjawab soal 2 nomor dengan benar maka mendapatkan nilai 20, peserta didik yang menjawab soal 3 nomor dengan benar maka mendapat nilai 30, peserta didik yang menjawab soal 4 nomor dengan benar maka mendapat nilai 40, peserta didik menjawab soal 5 nomor dengan benar maka mendapat nilai 50, peserta didik menjawab soal 6 nomor dengan benar maka mendapatkan nilai 60, peserta didik menjawab soal 7 nomor dengan benar maka mendapatkan nilai 70, peserta didik menjawab soal 8

nomor dengan benar maka mendapatkan nilai 80, peserta didik menjawab soal 9 nomor dengan benar maka mendapatkan nilai 90, peserta didik menjawab soal 10 nomor dengan benar maka mendapat nilai 100 pada soal *pre-test* dan *post-test*.

3. Penggunaan Media *Bamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng.

Hipotesis diuji menggunakan statistik *inferensial* dengan uji t, sebelum pengujian hipotesis dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu:

a. Uji Normalitas

Syarat yang harus dilakukan sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan dengan uji normalitas pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan analisis *Shapiro-Wilk*. Analisis *Shapiro-Wilk* digunakan ketika jumlah responden kurang dari 30. Uji normalitas tersebut digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Adapun kriteria pengujiannya, yaitu sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Adapun uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-test	.251	21	.001	.913	21	.063
Post-test	.199	21	.029	.911	21	.58
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel pengujian normalitas dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dengan berfokus pada *Shapiro-wilk*. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 25 memperoleh nilai hasil signifikansi *pre-test* sebesar 0,63 dan *post-test* 0,58 sehingga dapat dikatakan bahwa *pre-test* hasil belajar Pendidikan Agama Islam normal karena taraf signifikan $\alpha = 0,05$ lebih kecil dari sig spss ($0,05 < 0,63$). begitu pula nilai *post-test* hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dapat dikatakan berdistribusi normal karena taraf signifikan $\alpha = 0,05$ lebih kecil dari sig SPSS ($0,05 < 0,58$). Nilai hasil belajar peserta didik kelas V sebelum dan setelah pnggunaan media pembelajaram *baamboozle* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal, karena kedua data *pre-test* dan *post-test* sig SPSS yang didapat lebih besar dari $\alpha = 0,05$ berdasarkan uji prasyarat analisis statistik diperoleh, bahwa data hasil belajar berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS Versi 25.

b. Uji Hipotesis

Dalam menguji kebenaran atas hipotesis yang diajukan peneliti pada analisis statistik inferensial, peneliti menggunakan pengujian uji t-test dikarenakan uji normalitas berdistribusi normal. Berikut adalah hasil uji t-test menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4.8 Paired Samples Statistic

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-test	38.10	21	12.891	2.813
	Post-test	70.95	21	9.525	2.172

Pada tabel di atas, kolom mean menunjukkan skor rata-rata mean hasil belajar peserta didik kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng sebelum di berikan perlakuan yaitu 38,10 kemudian setelah diberikan perlakuan memiliki rata-rata 70,95. Hasil tersebut menunjukkan dengan menggunakan media pembelajaran *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng.

Dalam mengetahui apakah media pembelajaran *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN No. 18 Deteng-deteng, berikut adalah tabel *paired samples test*:

Tabel 4.9 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-test- Post-test	- 32.8 57	13.47 0	2.93 9	- 38.9 88	- 26.7 26	- 11. 17 9	20	.00 0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 kurang dari 0,05, atau $0,00 < 0,05$

Sementara pengujian untuk uji t yang digunakan sebagai berikut:

H_1 diterima dan H_0 ditolak jika taraf sigsifikansi $< \alpha$ (nilai sign $<0,05$)

H_1 ditolak dan H_0 diterima jika taraf sigsifikansi $> \alpha$ (nilai sign $<0,05$)

Uji *Paired Samplet t-test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 25. Berdasarkan tabel 4.9 hasil nilai Asymp. Sig.(2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan diterimanya hipotesis jika Asymp. Sig $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak yang artinya ada perbedaan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* sesuai nilai Asymp. Sig $0,000 < 0,05$.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan setelah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN No.18 Deteng-deteng. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kategori hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *baamboozle*. Pada awalnya, proses pembelajaran cenderung menggunakan metode konvensional, di mana guru lebih dominan menjelaskan materi menggunakan buku pelajaran tanpa adanya media pembelajaran interaktif. Kondisi ini menyebabkan sebagian besar peserta didik terlihat pasif, kurang antusias, bahkan beberapa di antara peserta didik menunjukkan kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan masih berada pada kategori sangat rendah.

Namun setelah penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran, terjadi perubahan yang signifikan pada perilaku dan hasil belajar peserta didik. Suasana kelas menjadi lebih interaktif karena peserta didik dilibatkan secara langsung melalui media *baamboozle* yang ditampilkan menggunakan LCD

proyektor. Dengan media ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk memilih soal secara langsung, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan secara bergiliran. Pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.¹

Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi dari aspek konsentrasi belajar, dimana peserta didik sebelumnya tidak konsentrasi dalam belajar yang diperlihatkan dengan sikap peserta didik yang bermain dalam kelas, mengobrol, keluar masuk kelas, bahkan ribut dalam kelas. Setelah digunakan media *baamboozle* peserta didik menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi menggunakan media pembelajaran yang disediakan, seperti memilih dan menjawab soal secara langsung melalui media *baamboozle* yang dioperasikan oleh peneliti. Hal ini sejalan penelitian yang dilakukan oleh Maulana Murti menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga melatih keterampilan peserta didik dalam merespon pertanyaan serta berinteraksi dalam proses pembelajaran.²

Media *baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Praktis dan mudah diakses, serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Baamboozle* dapat digunakan sebagai media *edugames*, yaitu *game* edukasi yang dapat dimainkan secara online. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, inovasi ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran

¹Maulana Murti, *Pengaruh penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik SMP Negeri 40 Bulukumba* (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024) h. 45.

²Maulana Murti, *Pengaruh penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik SMP Negeri 40 Bulukumba* (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024) h. 47.

dan membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.³

Penggunaan media *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui media ini, peserta didik menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik, yang tercermin dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal-soal dengan tepat. Sistem penilaian poin yang digunakan dalam permainan mendorong peserta didik untuk lebih serius dalam mempelajari materi agar dapat memperoleh skor tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Rohman mengatakan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menegangkan membuat peserta didik lebih mudah dalam menyerap informasi, sehingga proses penguasaan materi berjalan lebih optimal.⁴

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, peserta didik terlihat lebih tertarik, antusias dan aktif saat pembelajaran menggunakan media yang bersifat interaktif. Sebelum digunakannya media *baamboozle*, suasana pembelajaran cenderung monoton, pasif dan peserta didik kurang fokus serta kurang antusias mengikuti pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Wakina Bangol mengatakan bahwa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, penggunaan media *baamboozle* terbukti lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya mempermudah proses evaluasi materi, tetapi juga membuat proses pembelajaran dengan lebih kreatif sehingga mem peserta didik aktif di dalam

³Rohman N.F, Pratiwi C. dan Hidayat P.C, Penerapan Metode Game Based Learning berbantuan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa pada Siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2023, h.40.

⁴Rohman N.F, Pratiwi C. dan Hidayat P.C, Penerapan Metode Game Based Learning berbantuan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa pada Siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2023, h 60.

kelas.⁵

Berdasarkan tabel pengujian normalitas dapat dilihat nilai hasil *pre-test* dan *post-test* dengan berfokus pada *Shapiro-wilk*. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 25 memperoleh nilai hasil signifikansi *pre-test* sebesar 0,63 dan *post-test* 0,58 sehingga dapat dikatakan bahwa *pre-test* hasil belajar Pendidikan Agama Islam normal karena taraf signifikan $\alpha = 0,05$ lebih kecil dari sig spss ($0,05 < 0,63$). begitu pula nilai *post-test* hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dapat dikatakan berdistribusi normal karena taraf signifikan $\alpha = 0,05$ lebih kecil dari sig SPSS ($0,05 < 0,58$). Nilai hasil belajar peserta didik kelas V sebelum dan setelah pnggunaan media pembelajaram *baamboozle* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal, karena kedua data *pre-test* dan *post-test* sig SPSS yang didapat lebih besar dari $\alpha = 0,05$ berdasarkan uji prasyarat analisis statistik diperoleh, bahwa data hasil belajar berdistribusi normal.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis statistik yang dilakukan melalui uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *baamboozle*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sartika mengatakan bahwa peserta didik yang semula menunjukkan ketertarikan rendah terhadap pelajaran kelas, setelah penggunaan media *baamboozle* menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk belajar serta

⁵Wakina Bangol, *Efektifitas penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMK Negeri 1 Kotamobagu* (Skripsi IAN Manado, 2022) h. 59.

dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶ Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan antusias belajar, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Media ini mampu mengubah pembelajaran yang awalnya cenderung membosankan menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian, penggunaan media *baamboozle* dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan media *baamboozle* dapat terus dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang optimal.

Selain itu, penggunaan media *baamboozle* diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media berbasis teknologi ini juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Dengan dukungan perencanaan pembelajaran yang matang dan penggunaan media yang tepat, *Baamboozle* berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan.

Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan dalam menyediakan fasilitas, pelatihan, serta kebijakan yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital secara optimal. Dukungan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam

⁶Sartika Dewi Mariani, Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP, *Jurnal Diakletika Pendidikan IPS*, Vol, 2, No. 2, 2022, h.50.

mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media seperti *baamboozle* dapat diterapkan secara efektif dan berkelanjutan. Dengan adanya kolaborasi antara guru, sekolah, dan pihak terkait, pemanfaatan media pembelajaran inovatif dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *baamboozle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang dapat memengaruhi proses dan hasil penelitian.

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang tidak dapat dihindari. Salah satu kendala yang dihadapi adalah pelaksanaan pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama karena terbatasnya jumlah LCD proyektor yang digunakan oleh peneliti. Selain itu, peneliti juga tidak menilai dari sisi afektif sedangkan ada penelitian sebelumnya bahwa ternyata media *baamboozle* ini juga mampu mempengaruhi aspek afektif dari peserta didik tetapi peneliti tidak meneliti di bidang itu. Kendala lainnya terjadi pada saat pelaksanaan *post-test* yang tidak dapat dilaksanakan sesuai prosedur, dikarenakan kunci ruang kelas hilang.

Oleh karena itu, keterbatasan-keterbatasan tersebut diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih komprehensif, baik dari segi perencanaan waktu, cakupan aspek penilaian, maupun kesiapan sarana dan prasarana, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat lebih maksimal dan akurat.

BAB V

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN No.18 Deteng-deteng.

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang diuraikan pada skripsi yang membahas penggunaan media *baamboozle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng, dapat ditarik kesimpulan:

1. Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *baamboozle* masih tergolong sangat rendah. Hal ini menunjukkan nilai *pre-test* peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 38,10.
2. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *baamboozle* masih tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan nilai *post-test* peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 70,95.
3. Berdasarkan hasil uji *paired samples test* diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi (2 tailed) 0.000 kurang dari 0,05 atau $0,00 < \text{dari } 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak atau dengan kata lain ada perbedaan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN No.18 Deteng-deteng.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian dan pembahasan hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran *baamboozle* dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan, maka para pendidik hendaknya memberikan yang terbaik kepada peserta didik untuk belajar termasuk keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

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

2. Bagi Peserta didik

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

3. Bagi peneliti lain

Penelitian yang peneliti lakukan masih kurang sempurna, bagi peneliti lain alangkah baiknya juga menilai dari sisi afektif, sedangkan ada penelitian sebelumnya bahwa ternyata media *baamboozle* ini juga mampu mempengaruhi aspek afektif dari peserta didik, tetapi peneliti tidak meneliti di bidang itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali, M. *Fiqih Ibadah Praktis*, Jakarta: Darul Falah, 2017.
- Andriyani, Iin. "Pemanfaatan Penggunaan Ice-Breaking pada Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran." *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 6, no. 2, 2021.
- Arikunto, Suharsimi. *penelitian: suatu pendekatan praktik*, Jakarta: Rineka cipta, 2016.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2023
- Asnawir dan Basyirudin Usman. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Azra, A. *Etika Islam dan Akhlak Mulia*, Bandung: Mizan, 2020.
- Bangol, Wakina. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMK Negeri 1 Kota*. Skripsi, IAIN Manado, 2022.
- Bodi, Muh Idham Khalid. *Korang Mala'bi (Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar Indonesia)*, Balitbang Agama Makassa, 2019.
- Daradjat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Daulay, Haidar Putra. *Pendidikan Islam: Dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006.
- Depdiknas. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Dharma Bakti, 2003.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan, kuantitatif dan kualitatif*, Cet. 11. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019.
- Fajriyah, Khisnul. Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Baamboozle terhadap Minat Belajar Matematika siswa kelas II SDN Tawang Mas 01. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, vol. 8, no.2, 2024.
- Fatimah, Sitti. *Penggunaan Media untuk meningkatkan motivasi belajar PAI peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang*, Skripsi IAN Pare-Pare, 2025.
- Halik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Hamid, Abdul. "Minat Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Bolano Lambunu Parigi Moutong untuk Melanjutkan Studi Kejenjang Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako 16, no. 1, 2020.
- Hasan, A. *Aqidah dalam Pendidikan Islam*, Jakarta: Gema Insani, 2019.
- Hidayat, Syarif. "Analisis Materi Pembelajaran Aqidah Dalam Penguatan Aqidah Anak Pada Anak Usia SD," *Al Urwatul Wutsqa* 2, no. 2, 2022.

- Hikmawati, Feni. *Metodologi Penelitian*, Cet.2. Depok: Rajawali Pers, 2018.
- Ismail, M. *Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Pendidikan Nasional*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019.
- Khaioro, Dheandra M. “Penerapan Media Pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada siswa kelas X di SMAN 1 Pamarayan.” *Edusociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1, 2023
- Kurniawan, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Cet. I; Yogyakarta: Pandiva Buku, 2016.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mariani, Sartika Dewi. “Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP.” *Pendidikan IPS* 2, no. 2, 2022.
- May, Bila, Jamaluddin, dan Sri Yunita. “Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Indonesian Journal Of Education and Development Research* 2, no. 1, 2024.
- Murti, Maulana. *Pengaruh Penerapan Metode Game Based Learning (Baamboozle) sebagai Media Evaluasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik SMP Negeri 40 Bulukumba*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024.
- Nizar, Samsul. *Pengantar dasar-dasar pendidikan Islam*, Jakarta: gaya media pratama, 2001.
- Nurhamidin, Rahmawati Yuli, dan Ruwiah A. Buhungo. “Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Karakter Islam Melalui Intensitas Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan.” *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1, 2020.
- Rahman, H. “Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum SMK Teknik Konstruksi dan Properti.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 17, no. 1, 2020.
- Rahman, Nazaruddin. *Manajemen Pembelajaran ; Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Cet I. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2009.
- Riyanto, Slamet, S.T., M.M., dan Dr. Aglis Andhita Hartmawan, S.E., M.M. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, Dan Eksperimen*. Cet.1. Sleman: Yogyakarta, 2020.

- Rohman, N.F., C. Pratiwi, dan P.C. Hidayat. "Penerapan Metode Game Based Learning berbantuan Aplikasi Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aksara Jawa pada Siswa kelas IV SDN Banjarpanjang 1." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2, 2023.
- Rusman, M.Pd. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sanaky, Hujair A.H. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sundaya, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2013.
- Susanti, Sinta Ari, Deni Setiawan, dan Inayatul Jannah. "Pemamfaatan Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta." *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 3, 2024.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2016.
- Syarifuddin dan Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital*. Cet. I; Palembang: Bening Media Publising, 2022.
- Ulfah, Ulfah dan Opan Arifudin. "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 2, no.1, 2021.
- Widoretno. "Efektivitas game edukasi sebagai media pembelajaran anak." *Transformasi Pembelajaran Nasional* 1, no. 1, 2020.
- Winaningsih, Elis Tuti. *Efektivitas Baamboozle dan Pola Komunikasi Guru PAI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Institut Ilmu Qur'an, 2022.
- Wulandari, Wahyu, Dias Andris Susanto, dan Faiza Hawa. "Mengeksplorasi Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran berbasis permainan untuk Mendukung Kosakata Siswa: Penerapan di Kelas." *Innovative: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial* 4, no. 2, 2024.
- Yusuf, M. *Pendidikan Islam di Era Digital*, Surabaya: UIN Press, 2021.
- Zaiful, Rosyid. *Ragam Media Pembelajaran*, Batu: Literasi Nusantara, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR SOAL PRE-TEST PESERTA DIDIK

Nama :	Mata Pelajaran :
Kelas :	Hari/Tanggal :

A. Berilah tanda silang (x) salah satu jawaban yang paling tepat pada pilihan A, B, C dan D dibawah ini!

1. Gambaran pada hari akhir atau hari kiamat dijelaskan dalam Al-Qur'an surah...
 - a. Al-Baqarah ayat 45
 - b. Al-A'raf ayat 172
 - c. Al-Hujarat ayat 20
 - d. Az-Zalzalah ayat 1-8
2. Hari perhitungan semua amal yang telah dikerjakan disebut...
 - a. Yaumul jaza'
 - b. Yaumul hisab
 - c. Yaumul mizan
 - d. Yaumul ba'as
3. Salah satu tanda dari kiamat sugra adalah
 - a. Hancurnya alam semesta
 - b. Jumlah perempuan lebih banyak daripada jumlah laki-laki
 - c. Meninggalnya seluruh makhluk
 - d. Munculnya dabbah
4. Ketika berada dalam alam ruh, Allah Swt.meniupkan ruh dalam kandungan seorang ibu ketika kandungan berusia...
 - a. Empat bulan
 - b. Tujuh bulan
 - c. Delapan bulan
 - d. Sembilan bulan
5. Alam yang akan dilalui oleh manusia setelah manusia meninggal dunia disebut...
 - a. Alam barzak
 - b. Alam akhirat
 - c. Alam arwah
 - d. Alam kandungan

6.



Gambar tersebut adalah contoh...

- a. Kiamat kecil
 - b. Yaumul mizan
 - c. Kiamat besar
 - d. Yaumul hisab
7. Berapa kali malaikat Israfil meniup sangkakala pada hari akhir...
- a. Tiga kali
 - b. Dua kali
 - c. Lima kali
 - d. Empat kali
8. Ketika hari akhir, akan muncul makhluk bermata satu, penyebar fitnah, dan kebohongan. Makhluk tersebut adalah...
- a. Dabbah
 - b. Namlah
 - c. Dajal
 - d. Buraq
9. Setelah manusia dibangkitkan dari alam kubur, manusia dikumpulkan di suatu tempat untuk diadili. Tempat tersebut dinamakan...
- a. Padang mahsyar
 - b. Alam ruh
 - c. Alam barzak
 - d. Surga
10. Matahari terbit dari barat adalah tanda...
- a. Kiamat kecil
 - b. Kiamat besar
 - c. Kehidupan baru
 - d. Musim panas

Lampiran 2

LEMBAR SOAL POST-TEST PESERTA DIDIK

Nama :	Mata Pelajaran :
Kelas :	Hari/Tanggal :

A. Berilah tanda silang (x) salah satu jawaban yang paling tepat pada pilihan A, B, C dan D dibawah ini!

- Gambaran pada hari akhir atau hari kiamat dijelaskan dalam Al-Qur'an surah...
 - Al-Baqarah ayat 45
 - Al-A'raf ayat 172
 - Al-Hujarat ayat 20
 - Az-Zalzalayah ayat 1-8
- Hari perhitungan semua amal yang telah dikerjakan disebut...
 - Yaumul jaza'
 - Yaumul hisab
 - Yaumul mizan
 - Yaumul ba'as
- Salah satu tanda dari kiamat sugra adalah
 - Hancurnya alam semesta
 - Jumlah perempuan lebih banyak daripada jumlah laki-laki
 - Meninggalnya seluruh makhluk
 - Munculnya dabbah
- Ketika berada dalam alam ruh, Allah Swt.meniupkan ruh dalam kandungan seorang ibu ketika kandungan berusia...
 - Empat bulan
 - Tujuh bulan
 - Delapan bulan
 - Sembilan bulan
- Alam yang akan dilalui oleh manusia setelah manusia meninggal dunia disebut...
 - Alam barzak
 - Alam akhirat
 - Alam arwah
 - Alam kandungan

6.



Gambar tersebut adalah contoh...

- a. Kiamat kecil
 - b. Yaumul mizan
 - c. Kiamat besar
 - d. Yaumul hisab
7. Berapa kali malaikat Israfil meniup sangkakala pada hari akhir...
- a. Tiga kali
 - b. Dua kali
 - c. Lima kali
 - d. Empat kali
8. Ketika hari akhir, akan muncul makhluk bermata satu, penyebar fitnah, dan kebohongan. Makhluk tersebut adalah...
- a. Dabbah
 - b. Namlah
 - c. Dajal
 - d. Buraq
9. Setelah manusia dibangkitkan dari alam kubur, manusia dikumpulkan di suatu tempat untuk diadili. Tempat tersebut dinamakan...
- a. Padang mahsyar
 - b. Alam ruh
 - c. Alam barzak
 - d. Surga
10. Matahari terbit dari barat adalah tanda...
- a. Kiamat kecil
 - b. Kiamat besar
 - c. Kehidupan baru
 - d. Musim panas

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN No. 18 Deteng-deteng	Kelas/Semester : V / Genap	KD :-
Mata Pelajaran : PAI	Alokasi Waktu : 4 x 60 menit	Pertemuan ke : 1
Materi	: Iman Kepada Hari Akhir	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah *pre-test* dilakukan, peserta didik diharapkan dapat mengetahui pengetahuan awal terkait materi Iman Kepada Hari Akhir

B. Media/Alat/Sumber Belajar

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
	➤ Buku ➤ Polpen	Buku Paket PAIBP kelas V

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)	
<ul style="list-style-type: none">• Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat.• Peneliti memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan motivasi sebelum pembelajaran.• Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran.	
Kegiatan Inti (200 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peneliti memberikan arahan untuk menjawab soal <i>pre-test</i> peserta didik.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengisi/menjawab pertanyaan soal <i>pre-test</i> yang diberikan.• Peneliti mengamati peserta didik yang sedang mengerjakan soal <i>pre-test</i>.• Peserta didik dapat bertanya, apabila belum mengerti dari soal <i>pre-test</i> yang diberikan oleh peneliti• Peserta didik mengumpulkan hasil jawaban soal <i>pre-test</i> kepada peneliti.

Kegiatan Penutup (20 Menit)
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum keluar kelas • Salam/penutup

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Kognitif	Nilai yang dilihat dari kemampuan berupa partisipasi/pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
---------------------------	---

Majene, 15 April 2025

Mengetahui,

Guru PAI

Peneliti STAIN Majene

Nurnany, S.Pd.I

NIP. 19709212024212016

Nur fadilah.M

NIM. 10156119171

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN No. 18 Deteng-deteng	Kelas/Semester : V / Genap	KD : 4,4
Mata Pelajaran : PAI	Alokasi Waktu : 4 x 60 menit	Pertemuan ke : 2
Materi	: Iman Kepada Hari Akhir	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat mengetahui:

1. Pengertian iman kepada hari akhir
2. Ayat Al-qur'an tentang hari akhir
3. Macam-macam hari akhir
4. Contoh dari hari akhir

B. Media Pembelajaran/Alat/Sumber Belajar

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
➤ <i>Baamboozle</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku ➤ Polpen ➤ Spidol ➤ Laptop ➤ Lcd/Proyektor 	Buku Paket PAIBP kelas V

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Peneliti memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan motivasi sebelum pembelajaran. • Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti (200 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peneliti menjelaskan kepada peserta didik terkait materi beriman kepada hari akhir yang mencakup pengertian, ayat al-qu'an tentang hari akhir, macam-macam hari akhir serta contoh dari hari akhir.
Critical Thinking	Peserta didik memperhatikan materi tentang pengertian iman kepada hari akhir, ayat al-qur'an, macam-macam hari akhir

	dan contohnya.
Collaboration	Untuk membantu memahami materi, peneliti menggunakan media pembelajaran <i>baamboozle</i> .
Communication	Peneliti memanggil peserta didik maju kedepan secara individu. Selanjutnya setiap peserta didik akan bergiliran memilih nomor soal dan menjawab soal yang telah ditampilkan melalui media <i>baamboozle</i> di proyektor. Setiap peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan poin dan jawaban yang salah tidak mendapatkan poin.
Creativity	Peneliti memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan yang sesuai dengan soal yang ditampilkan melalui <i>baamboozle</i> . Setelah itu peneliti meluruskan apa yang belum dipahami oleh peserta didik
Kegiatan Penutup (20 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum keluar kelas • Salam/penutup 	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Kognitif	Nilai yang dilihat dari kemampuan berupa partisipasi/pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
---------------------------	---

Majene, 15 April 2025

Mengetahui,

Guru PAI

Peneliti STAIN Majene

Nurnany, S.Pd.I

NIP. 19709212024212016

Nur fadilah.M

NIM. 10156119171

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN No. 18 Deteng-deteng	Kelas/Semester : V / Genap	KD : 4,4
Mata Pelajaran : PAI	Alokasi Waktu : 4 x 60 menit	Pertemuan ke : 3
Materi : Iman Kepada Hari Akhir		

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat mengetahui:

1. Tanda-tanda hari akhir
2. Nama-nama lain hari akhir
3. Hikmah beriman kepada hari akhir
4. Sikap yang mencerminkan iman kepada hari akhir

B. Media Pembelajaran/Alat/Sumber Belajar

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
➤ <i>Baamboozle</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku ➤ Spidol ➤ Polpen ➤ Laptop ➤ Lcd/Proyektor 	Buku Paket PAIBP kelas V

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Peneliti memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan motivasi sebelum pembelajaran. • Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti (200 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peneliti menjelaskan kepada peserta didik terkait materi beriman kepada hari akhir, yang mencakup tanda-tanda hari akhir, nama-nama lain hari akhir, hikmah beriman kepada hari akhir serta sikap yang mencerminkan iman kepada hari akhir.
Critical	Peserta didik memperhatikan materi tentang pengertian infak, sedekah dan hadiah, ayat-ayat alqur'an yang berkaitan dengan

Thinking	infak, sedekah dan hadiah, contoh masing-masing serta hikmah yang dapat diambil dari ketiganya.
Collaboration	Untuk membantu memahami materi, peneliti menggunakan media pembelajaran <i>naamboozle</i> .
Communication	Peneliti memanggil peserta didik maju kedepan secara individu. Selanjutnya setiap peserta didik akan bergiliran memilih nomor soal dan menjawab soal yang telah ditampilkan melalui media <i>baamboozle</i> di proyektor. Setiap peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan poin dan jawaban yang salah tidak mendapatkan poin.
Creativity	Peneliti memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan yang sesuai dengan soal yang ditampilkan melalui <i>baamboozle</i> . Setelah itu peneliti meluruskan apa yang belum dipahami oleh peserta didik
Kegiatan Penutup (20 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum keluar kelas • Salam/penutup 	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Kognitif	Nilai yang dilihat dari kemampuan berupa partisipasi/pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
---------------------------	---

Majene, 15 April 2025

Mengetahui,

Guru PAI

Peneliti STAIN Majene

Nurnany, S.Pd.I

NIP. 19709212024212016

Nur fadilah.M

NIM. 10156119171

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SDN No. 18 Deteng-deteng	Kelas/Semester : V / Genap	KD : -
Mata Pelajaran : PAI	Alokasi Waktu : 4 x 60 menit	Pertemuan ke : 4
Materi	: Iman Kepada Hari Akhir	

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah *post-test* dilakukan, peserta didik diharapkan dapat mengetahui terkait materi beriman kepada hari akhir

B. Media/Alat/Sumber Belajar

Media	Alat/Bahan	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku ➤ Polpen 	Buku Paket PAIBP kelas V

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama, dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. • Peneliti memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kelengkapan pembelajaran dan melakukan motivasi sebelum pembelajaran. • Peneliti menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran/tujuan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti (200 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peneliti memberikan arahan untuk menjawab soal <i>post-test</i> peserta didik.
Critical Thinking	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi/menjawab pertanyaan soal <i>post-test</i> yang diberikan. • Peneliti mengamati peserta didik yang sedang mengerjakan soal <i>post-test</i>. • Peserta didik dapat bertanya, apabila belum mengerti dari soal <i>post-test</i> yang diberikan oleh peneliti • Peserta didik mengumpulkan hasil jawaban soal <i>post-test</i> kepada peneliti.
Kegiatan Penutup (20 Menit)	
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum keluar kelas • Salam/penutup 	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Kognitif	Nilai yang dilihat dari kemampuan berupa partisipasi/pengetahuan yang dimiliki peserta didik.
---------------------------	---

Majene, 15 April 2025

Mengetahui,

Guru PAI

Peneliti STAIN Majene

Nurnany, S.Pd.I

NIP. 19709212024212016

Nur fadilah.M

NIM. 10156119171

Lampiran 4

DAFTAR HADIR

Nama : SDN No. 18 Deteng-deteng

Aalamat : Jl. Jend. Ahmad Yani KM. 3 Lingkungan Deteng-Deteng
Kelurahan Totoli

Kecamatan : Kec. Banggae

Kelas : V

NOMOR		NAMA PESERTA DIDIK	J K	PERTEMUAN HARI KE-			
URUT	NIS			1	2	3	4
1	00012021	M. Abraham Aswad	L	√	√	√	√
2	00022021	Faqiha	P	√	√	√	√
3	00042021	Muhammad Faruq	L	√	√	√	√
4	00052021	Nurhikma. M	P	√	√	√	√
5	00062021	Huspa Syari	P	√	√	√	√
6	00082021	Marfiansyah	L	√	√	√	√
7	00092021	Raisya Khoinnisa Putri Mirfan	P	√	√	√	√
8	00102021	Arika Nadzifa	P	√	√	√	√
9	00112021	Salwa	P	√	√	√	√
10	00121920	Fauziyah Yohan	P	√	√	√	√
11	00142021	Jihan Talita	P	√	√	√	√
12	00162021	Raihan Ramadan	L	√	√	√	√
13	00162021	Zahra	P	√	√	√	√
14	00172021	Hafizah Syarifah	P	√	√	√	√
15	00182021	Ayla Syifa Azzahra	P	√	√	√	√
16	00192021	Muh. Faiz	L	√	√	√	√
17	00232021	Muh. Zulkifli	L	√	√	√	√
18	00242021	Ahmad Sulfar	L	√	√	√	√

19	00252021	Ibnu Hajar	L	√	√	√	√
20	00282021	Fitrah Faisal	P	√	√	√	√
21	21220032	Nita Usman	P	√	√	√	√

Lampiran 5

Pelaksanaan tes awal membagikan lembar (*pre-test*)

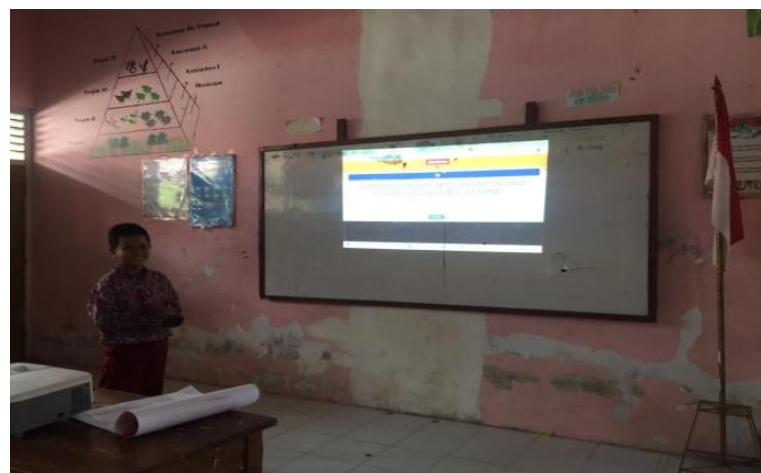
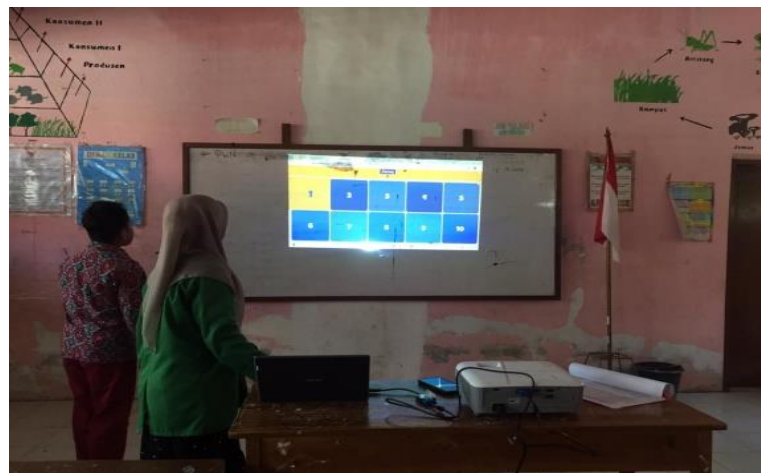
Tgl 17 April 2025



Proses pembelajaran

Pertemuan kedua menggunakan media *baamboozle*

22 April 2025



Proses pembelajaran

Pertemuan ketiga menggunakan media *baamboozle*

29 April 2025



Pelaksanaan tes akhir membagikan lembar (*Post-test*)

06 Mei 2025



Lampiran 6

**UJI VALIDASI DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM SPSS VERSI 25 UNTUK VARIABEL X DAN Y
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *BAAMBOOZLE* DALAM MENINGATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN NO.18 DETENG-DETENG**

Correlations												
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
P1	Pearson Correlation	1	.175	.083	.099	.333	-.136	.099	.309	.169	.498*	.538**
	Sig. (2-tailed)		.404	.694	.639	.104	.516	.639	.132	.420	.011	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P2	Pearson Correlation	.175	1	.200	-.102	.393	.175	.068	.031	-.021	.031	.405*
	Sig. (2-tailed)	.404		.338	.627	.052	.404	.747	.882	.922	.882	.045
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P3	Pearson Correlation	.083	.200	1	.140	-.202	.428*	.315	.185	.011	.185	.542**
	Sig. (2-tailed)	.694	.338		.504	.332	.033	.125	.377	.960	.377	.005
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P4	Pearson Correlation	.099	-.102	.140	1	.361	.099	.333	.076	.201	.076	.471*
	Sig. (2-tailed)	.639	.627	.504		.076	.639	.103	.716	.335	.716	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P5	Pearson Correlation	.333	.393	-.202	.361	1	.333	.060	.166	.345	.166	.547**
	Sig. (2-tailed)	.104	.052	.332	.076		.104	.775	.429	.091	.429	.005
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P6	Pearson Correlation	-.136	.175	.428*	.099	.333	1	-.066	.121	.169	.121	.462*

	Sig. (2-tailed)	.516	.404	.033	.639	.104		.755	.565	.420	.565	.020
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P7	Pearson Correlation	.099	.068	.315	.333	.060	-.066	1	-.115	.201	.076	.432*
	Sig. (2-tailed)	.639	.747	.125	.103	.775	.755		.585	.335	.716	.031
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P8	Pearson Correlation	.309	.031	.185	.076	.166	.121	-.115	1	.208	.342	.464*
	Sig. (2-tailed)	.132	.882	.377	.716	.429	.565	.585		.320	.094	.019
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P9	Pearson Correlation	.169	-.021	.011	.201	.345	.169	.201	.208	1	.208	.452*
	Sig. (2-tailed)	.420	.922	.960	.335	.091	.420	.335	.320		.320	.023
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P10	Pearson Correlation	.498*	.031	.185	.076	.166	.121	.076	.342	.208	1	.553**
	Sig. (2-tailed)	.011	.882	.377	.716	.429	.565	.716	.094	.320		.004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.538**	.405*	.542**	.471*	.547**	.462*	.432*	.464*	.452*	.553**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	.045	.005	.017	.005	.020	.031	.019	.023	.004	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 7**Tabel Soal Uji Validasi (Excel)**

No.	Nama	Soal Lembar															Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	Aslamia	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9
2.	Erwin	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	4
3.	Dian	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	9
4.	Muh. Albar	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6
5.	Muh. Qibran	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6
6.	M. Rifki Ashar	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13
7.	M. Mukmin	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4
8.	Nurwindah	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	4
9.	Riki	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6
10.	Santi	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	4
11.	Ziyad faris	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4
12.	Yusran	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	8
13.	Meri Auliah Rahma	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3

14.	Muh. Ikshan	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	6
15.	Muh. Farel	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3
16.	Narti	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	4
17.	Putri Airin	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7
18.	Tiara	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8
19.	Rifky	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	6
20.	Fitria Ramadhani	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4
21.	Alvian	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	8
22.	Ahmad Fadil	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	9
23.	Nurwanda	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	3
24.	Mukarramah	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	9
25.	Siti Raisya	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10



PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPM-PTSP)

Jln. Ammana Wewang No 12 Telp (0422) 21947 Majene-Sulbar



IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7.2/1020/IP/XII/2024

Berdasarkan Peraturan Bupati nomor : 28 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Majene, serta membaca surat Rekomendasi Penelitian Dari Badan Kesatuan bangsa dan Politik Nomor 070/684/XII/2024 Tanggal 20 Desember 2024 maka pada prinsipnya kami menyetujui dan **MEMBERI IZIN** Kepada:

N a m a : NUR FADILAH. M
Pekerjaan : Mahasiswi
N I M : 10156119171
Program Study/Jurusan : S1 Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : STAIN Majene
Alamat : Passarang Selatan Kel. Totoli Kec. Banggae
Kab. Majene

Untuk melaksanakan Penelitian di Kabupaten Majene dengan Judul
**“PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V SDN INPRES NO.18 DETENG-DETENG”**
dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan diharapkan melapor kepada pemerintah setempat dan atau tempat penelitian yang akan dilaksanakan.
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan.
3. Mentaati semua Perundang-Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Majene
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak mentaati peraturan diatas.

Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Majene
Pada Tanggal : 25-12-2024



MAESYIRAWATI THAHIR, S.Sos, M.Adm.Pemb.
Pangkat: Pembina Utama Muda
Nip. 196809281992032011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) MAJENE

Jl. BLK Ling. Passarang, No.17,Kel. Totoli, Kec. Banggae Kab. Majene Prov. Sulawesi Barat

Telp. 085398569773 / 0811572411 / 085242949267

website: www.stainmajene.ac.id, email: stainmajene16@gmail.com

Nomor: B.600/Sti.03/1.1/PP.00.9/12/2024

Majene, 19 Desember 2024

Sifat : Penting

Lamp : 1 (satu) Rangkap

Hal : **Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Bupati Majene

Cq. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Majene

Di.-

Tempat

Assalamu Alaikum, Wr.Wb

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa STAIN Majene yang tersebut namanya dibawah ini ;

Nama : **Nur Fadilah. M**

Nim : 10156119171

Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan

Bermaksud melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **"Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN Inpres No. 18 Deteng-deteng"**. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dosen Pembimbing : 1. Muhammad Saddang, M.Pd

2. Okky Naomi Sahupala, M.A

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk mengadakan penelitian dari tanggal : 24 Desember 2024 s/d 24 Januari 2025.

Demikian atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam



a.n. Ketua

Wakil Ketua Bidang Akademik,

Dr. Muliadi, M.Sos.I

Nip. 197308281998031001

Tembusan :

1. Ketua STAIN Majene
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Kepala DP Mp Top
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN MAJENE
DINAS PENDIDIKAN DAN PEMUDA OLAHRAGA
SDN NO.18 DETENG – DETENG KECAMATAN BANGGAE
Sekretariat : Jl. Jenderal Ahmad Yani KM. 3 Majene



SURAT KETERANGAN

No. 09/085/2025

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Hj. TAKDRIANA MUSTAFA, S.Pd
NIP : 196812221993072003
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan dibawah ini :

Nama : NUR FADILAH. M
NIM : 10156119171
Asal Sekolah : STAIN Majene

Telah melaksanakan tugas sebagai bentuk pengaplikasian Kegiatan Proposal guna memperoleh data observasi awal yang ada di SD Negeri 18 Deteng-Deteng selama 3 kali pertemuan yaitu tanggal 22 sampai 29 April 2025.

Demikiann surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Majene, 19 Mei 2025
Kepala Sekolah



Hj. TAKDRIANA MUSTAFA, S.Pd
NIP. 1968 2221993072003

RIWAYAT HIDUP



Nur fadilah. M, lahir di Majene pada tanggal 16 Juli 1998. Peneliti merupakan anak ke-empat dari sembilan bersaudara anak dari pasangan Bapak Mahyuddin dan Ibu Halima beralamat lingkungan Passarang Selatan Kecamatan Banggae Kelurahan Totoli. Peneliti memulai pendidikannya di SDN No.55 Inpres Deteng-Deteng pada tahun 2005 dan selesai pada Tahun 2011. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 6 Majene pada Tahun 2011 dan selesai pada Tahun 2014. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 2 Majene, dengan mengambil jurusan Adm. Perkantoran dan selesai pada Tahun 2017. Selanjutnya dengan keyakinan pada Allah Swt. Pada tahun yang 2019, peneliti melanjutkan pendidikan (S1) dengan mendaftar di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene melalui jalur (UM-PTKIN) dan diterima sebagai mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan ketekunan, motivasi tinggi, untuk terus belajar dan berusaha semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN No.18 Deteng-Deteng”**.