

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *BAMBOOZLE*
TERHADAP MINAT BELAJAR FIQIH PADA BAB SEDEKAH, HIBAH,
DAN HADIAH SISWA KELAS 8 DI MTSN 2 BLITAR**

SKRIPSI

OLEH

MAHDY HAIDAR TAUFIK

NIM. 220101110177



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF *BAMBOOZLE*
TERHADAP MINAT BELAJAR FIQIH PADA BAB SEDEKAH, HIBAH,
DAN HADIAH SISWA KELAS 8 DI MTSN 2 BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

Mahdy Haidar Taufik

NIM. 220101110177



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 di MTsN 2 Blitar" oleh Mahdy Haidar Taufik ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal2026.

Pembimbing,



Prof. Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag.

NIP. 197004272000031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



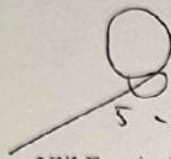
Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd. I

NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

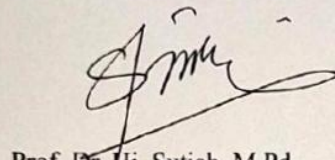
Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 di MTsN 2 Blitar” oleh Mahdy Haidar Taufik ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 3 Juni 2026.

Dewan Penguji,



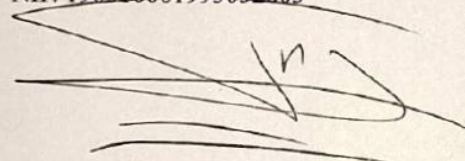
Ulil Fauziyah, M.HI
NIP. 198907012019032013

Penguji Utama



Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd.
NIP. 196510061993032003

Ketua



Prof. Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag
NIP. 197004272000031001

Sekretaris



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002.

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr.Triyo Supriyatno, M.Ag.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mahdy Haidar Taufik

Malang, 5 April 2026

Lamp : 4 (empat) ekslembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mahdy Haidar Taufik

NIM : 220101110177

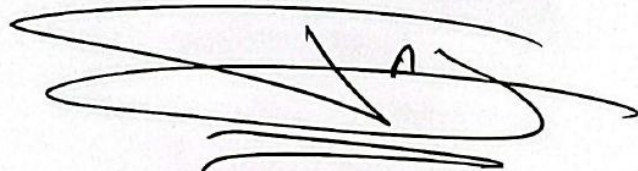
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 di Mtsn 2 Blitar

Maka selalu pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wasaalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Prof. Dr.Triyo Supriyatno, M.Ag.

NIP. 197708192023211006

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahdy Haidar Taufik
NIM : 220101110177
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 di MTsN 2 Blitar

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang disusun merupakan hasil karya pribadi dan bukan hasil plagiasi dari karya yang telah ditulis maupun diterbitkan oleh pihak lain. Seluruh pendapat, gagasan, maupun temuan yang berasal dari penulis lain telah dikutip dan dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah serta dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya unsur plagiasi dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima segala bentuk proses dan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Surat pernyataan ini dibuat secara sadar, benar, dan tanpa adanya tekanan ataupun paksaan dari pihak mana pun.

Malang, 5 Mei 2026

Hormat saya,



Mahdy Haidar Taufik

NIM.220101110177

LEMBAR MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5–6)¹

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”

-Nabi Muhammad-²

“Orang yang paling kuat bukanlah yang menang dalam bergulat, tetapi yang mampu menahan amarahnya.”

-Nabi Muhammad-³

“Kita lari dari takdir Allah menuju takdir Allah yang lain.”

- Umar bin Khattab-⁴

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019), QS. Al-Insyirah [94]: 5-6.

² Muhammad Nashiruddin al-Albani, *Shahih al-Jami' ash-Shaghir*, juz I (Beirut: Al-Maktab al-Islami, 1988), h. 611, no. hadis 3289.

³ Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari*, juz VIII (Beirut: Dar Thuq an-Najah, 1422 H), h. 28, no. hadis 6114; Muslim bin al-Hajjaj al-Naisaburi, *Shahih Muslim*, juz IV (Beirut: Dar Ihya al-Turats al-Arabi, t.th.), h. 2014, no. hadis 2609.

⁴ Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari*, juz VII (Beirut: Dar Thuq an-Najah, 1422 H), h. 130, no. hadis 5729. Kisah dialog Umar bin Khattab ini berada pada bab “*Ma Yudzkaru fi ath-Tha'un*” (Apa yang Disebutkan Mengenai Wabah Penyakit).

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil ‘alamin. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan kemudahan yang telah diberikan, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Taufik Hidayah dan Umi Hazinah, orang tua tercinta, yang doanya tidak pernah terputus, kasih sayangnya tidak pernah berkurang, serta selalu memberikan dukungan dan pengorbanan terbaik bagi penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Maiza, Melda, dan Mardianah, kakak-kakak tersayang, yang selalu memberikan semangat, perhatian, dukungan, serta motivasi kepada penulis dalam setiap proses kehidupan dan pendidikan.
3. Seseorang yang spesial dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan NIM 202110320311024, yang senantiasa hadir memberikan dukungan, semangat, dan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
4. Yusron, Yayang, dan Cantika, teman terdekat selama masa perkuliahan, yang selalu kebersamai, mendengarkan keluh kesah, memberikan bantuan, serta menciptakan banyak kenangan dan semangat dalam proses penyusunan skripsi.
5. Divvo dan Angga, teman seperjuangan di kota asal, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan kebersamaan kepada penulis di setiap keadaan.

6. Luthfi Darmawan, M.Pd., kakak tingkat yang dengan sabar membantu penulis, memberikan arahan, masukan, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi hingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Diri Penulis sendiri, yang telah berusaha kuat melewati berbagai tantangan, rasa lelah, dan keraguan selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih karena tetap berjuang, bertahan, dan percaya bahwa setiap usaha akan membawa hasil terbaik pada waktunya.
8. Semua pihak yang turut hadir memberikan bantuan, semangat, doa, serta dukungan kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis mampu menyelesaikan perjalanan akademik ini dengan penuh rasa syukur.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT senantiasa penulis panjatkan atas limpahan nikmat, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan dan pembimbing bagi umat manusia. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat berbagai kekurangan yang dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Beragam hambatan maupun kesulitan juga kerap dihadapi selama penyusunan karya ilmiah ini berlangsung. Oleh karena itu, seiring dengan selesainya skripsi ini, penulis menyampaikan permohonan maaf sekaligus rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, bimbingan, serta dukungan dalam penyusunan karya ilmiah ini, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan dukungan serta berbagai fasilitas kepada penulis selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang

senantiasa memberikan arahan, motivasi, dan dukungan akademik kepada penulis selama menempuh masa studi.

4. Prof. Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta kesabarannya dalam memberikan bimbingan, arahan, kritik, saran, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Segala ilmu, pengalaman, serta nasihat yang diberikan menjadi Pelajaran yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini maupun dalam menjalani proses akademik ke depannya..
5. Segenap dosen dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, wawasan, serta nilai-nilai kehidupan selama penulis menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Kepala MTsN 2 Blitar yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut, sehingga seluruh rangkaian penelitian dapat terlaksana dengan baik dan lancar.
7. Seluruh guru dan staf MTsN 2 Blitar yang telah membantu, memberikan arahan, serta mendukung penulis selama proses penelitian berlangsung.
8. Seluruh siswa kelas VIII MTsN 2 Blitar yang telah bersedia menjadi responden dan berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini sehingga data penelitian dapat diperoleh dengan baik.
9. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan semangat, motivasi, bantuan, kebersamaan, dan

pengalaman yang berharga selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

10. Sahabat-sahabat terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan moral, motivasi, serta menjadi tempat berbagi cerita dan semangat dalam menghadapi berbagai kesulitan selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Kedua orang tua tercinta beserta seluruh keluarga besar penulis yang terus memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral dan material, pengorbanan, serta motivasi tanpa henti selama proses pendidikan hingga penyusunan skripsi ini berlangsung. Penyelesaian karya ilmiah ini tidak terlepas dari doa dan dukungan penuh yang senantiasa mereka berikan kepada penulis.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = D	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = A
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î
Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw
أي = ay
أو = û
اي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
ملخص.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	12
E. Orisinalitas Penelitian	15
F. Definisi Operasional.....	21
G. Sistematika Penulisan	22

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	26
A. Kajian Teori.....	26
1. Pengaruh.....	26
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	27
3. <i>Bamboozle</i> sebagai Media Pembelajaran	30
4. Minat Belajar.....	34
5. Persepsi	41
6. Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah.....	43
7. Relasi Media Bamboozle terhadap minat belajar.....	46
B. Kerangka Berpikir.....	48
C. Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	51
B. Lokasi Penelitian.....	53
C. Variabel Penelitian	53
D. Populasi dan Sampel Penelitian	55
E. Data dan Sumber Data	57
F. Teknik Pengumpulan Data	59
G. Instrumen Penelitian.....	60
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	64
I. Analisis Data	66
J. Prosedur Penelitian.....	70
BAB IV PAPARAN DATA & HASIL PENELITIAN	71
A. Paparan Data	71
B. Hasil Penelitian	78

1. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 8.....	78
2. Persepsi Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran bamboozle ini untuk meningkatkan minat belajar Siswa	86
BAB V PEMBAHASAN	103
A. Pengaruh penggunaan media interaktif <i>Bamboozle</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Blitar	103
B. Persepsi Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran bamboozle ini untuk meningkatkan minat belajar Siswa	108
BAB VI PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas.....	18
Tabel 3. 1 Skala Likert	61
Tabel 3. 2 Indikator,Deskripsi,Dan Contoh Soal Angket Variabel X.....	62
Tabel 3. 3 Indikator,Deskripsi,Dan Contoh Soal Angket Variabel Y	62
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana.....	77
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel X	78
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y	80
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas	81
Tabel 4. 5 Hasil Uji Linieritas	82
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas.....	83
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Uji Distribusi Rata Rata Kelas Kontrol Dan Eksperimen.	85
Tabel 4. 8 Hasil Uji T	86
Tabel 4. 9 Hasil Angket Persepsi.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Pilihan Game dalam Bamboozle.....	32
Gambar 2. 2 Halaman Permainan dalam Bamboozle	34
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3. 1 Rumus korelasi Product Moment Pearson	64
Gambar 3. 2 Rumus Cronbach's Alpha.....	65
Gambar 3. 3 Rumus Uji T	69
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MTsN 2 Blitar	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 2. Surat Konfirmasi Telah Melakukan Penelitian.....	126
Lampiran 3. Instrumen Pengumpulan Data Uji Validitas	127
Lampiran 4 Data Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	132
Lampiran 5. Instrumen Pengumpulan Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol	138
Lampiran 6 Data Hasil Post Test kelas Eksperimen (Kelas 8J)	141
Lampiran 7 Data Hasil Post Test kelas Kontrol (Kelas 8H)	144
Lampiran 8. Instrumen Pengumpulan Data Persepsi	147
Lampiran 9. Data Hasil Instrumen Persepsi.....	149
Lampiran 10. Media Interaktif Bamboozle.....	151
Lampiran 11. Transkrip Wawancara Dengan Guru	154
Lampiran 12. Transkrip dengan Siswa 1	158
Lampiran 13. Transkrip Wawancara dengan Siswa 2.....	160
Lampiran 14. Dokumentasi Observasi	162
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	165
Lampiran 16. Sertifikat Bebas Plagiasi Turnitin.....	166
Lampiran 17. Jurnal Bimbingan Skripsi	167
Lampiran 18. Biodata Peneliti	169

ABSTRAK

Taufik, Mahdy Haidar. 2026. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 Di Mtsn 2 Blitar, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Prof. Dr.Triyo Supriyatno, M.Ag.

Kata Kunci: Bamboozle, Media Interaktif, Minat Belajar

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Blitar menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Keadaan tersebut menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian karena minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran, sehingga dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif. Kajian ini difokuskan untuk menganalisis pengaruh media interaktif Bamboozle terhadap minat belajar Fiqih siswa kelas VIII sekaligus menguji ada tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media tersebut terhadap minat belajar siswa.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Pelaksanaan penelitian dilakukan di MTsN 2 Blitar dengan subjek penelitian siswa kelas VIII yang dipilih melalui teknik pengambilan sampel sesuai karakteristik populasi. Pengumpulan data memanfaatkan angket sebagai sumber data utama untuk mengukur minat belajar siswa, sedangkan wawancara digunakan sebagai data pendukung guna memperkuat hasil penelitian. Analisis data dilakukan melalui pengujian asumsi klasik menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis memakai uji T untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial.

Pengujian validitas pada instrumen minat belajar menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Nilai Cronbach's Alpha pada uji reliabilitas berada dalam kategori tinggi, sehingga instrumen penelitian dinilai memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur variabel penelitian. Pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ yang menandakan data berdistribusi normal. Sementara itu, uji linieritas menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hubungan antara penggunaan media interaktif Bamboozle dan minat belajar siswa dinyatakan bersifat linear. Pengujian hipotesis melalui uji T memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media interaktif Bamboozle terhadap minat belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTsN 2 Blitar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara efektif. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya difokuskan pada satu jenjang kelas dan satu mata pelajaran, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, baik dari sisi subjek maupun variabel yang diteliti.

ABSTRACT

Taufik, Mahdy Haidar. 2026. The Effect of Using the Bamboozle Interactive Media on Eighth-Grade Students' Interest in Learning Fiqh on the Topics of Charity, Gifts, and Presents at MTsN 2 Blitar, Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Prof. Dr. Triyo Supriyatno, M.Ag.

Keywords: Bamboozle, Interactive Media, Interest in Learning

The low level of student interest in the Fiqh subject at MTsN 2 Blitar indicates that student engagement in the learning process is still suboptimal. This situation serves as a key rationale for conducting this study, as learning interest has a significant impact on learning success; therefore, the use of more innovative, engaging, and interactive learning media is necessary. This study focuses on analyzing the effect of the Bamboozle interactive media on eighth-grade students' interest in learning Fiqh while also testing whether the use of this media has a significant effect on students' interest in learning.

The approach used in this study was quantitative, specifically a quasi-experimental design. The study was conducted at MTsN 2 Blitar with eighth-grade students as the research subjects, selected through a sampling technique based on population characteristics. Data collection utilized a questionnaire as the primary data source to measure students' interest in learning, while interviews were used as supporting data to strengthen the research results. Data analysis was performed through classical assumption testing using the Kolmogorov-Smirnov normality test, followed by hypothesis testing using the t-test to determine the partial effect of the independent variable on the dependent variable.

Validity testing of the learning interest instrument showed that all items were valid and suitable for use in the study. The Cronbach's Alpha value in the reliability test fell into the high category, indicating that the research instrument demonstrated good consistency in measuring the research variables. The Kolmogorov-Smirnov normality test yielded a significance value of $0.200 > 0.05$, indicating that the data are normally distributed. Meanwhile, the linearity test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that the relationship between the use of the Bamboozle interactive media and students' learning interest is linear. Hypothesis testing via the t-test yielded a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant effect of the use of the Bamboozle interactive media on the Fiqh learning interest of eighth-grade students at MTsN 2 Blitar. These findings demonstrate that interactive learning media can effectively increase students' interest in learning. However, this study has limitations because it focused only on one grade level and one subject, so the results cannot yet be generalized widely. Therefore, future research is recommended to expand the scope of the study, both in terms of subjects and the variables examined.

ملخص

توفيق، مهدي حيدر. ٢٠٢٦. تأثير استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية "بامبوزل" على دافعية تعلم الفقه في باب الصدقة والهبة والهدية لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بليتار (، رسالة جامعية (سَكْرُئِسي)، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية وإعداد المعلمين، المشرف: الأستاذ الدكتور تريو سويرياتنو، الماجستير في الدراسات الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: بامبوزل (Bamboozle)، الوسائط التفاعلية، دافعية التعلم.

يُظهر انخفاض دافعية التعلم لدى الطلاب في مادة الفقه بمدرسة الثَّانَوِيَّة الإسلامية الحكومية الثانية بليتار أن مستوى مشاركتهم الفعالة في العملية التعليمية لا يزال غير مثالي. وقد شكّل هذا الواقع أساسًا مهمًا لإجراء هذه الدراسة، نظرًا لما تتمتع به دافعية التعلم من تأثير كبير في نجاح عملية التعلم، الأمر الذي يستدعي توظيف وسائل تعليمية أكثر ابتكارًا وجاذبية وتفاعلية. وتركّز هذه الدراسة على تحليل أثر الوسيلة التعليمية التفاعلية «بامبوزل» في دافعية تعلم الفقه لدى طلاب الصف الثامن، مع التحقق من وجود أثر دالّ إحصائيًا لاستخدام هذه الوسيلة في دافعية التعلم لديهم.

أُعتمد في هذه الدراسة المنهج الكمي من نوع شبه التجريبي. وقد أُجريت الدراسة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بليتار، وشملت عيّنتها طلاب الصف الثامن الذين تم اختيارهم وفق أسلوب أخذ العينات بما يتناسب مع خصائص المجتمع البحثي. وجمعت البيانات باستخدام الاستبانة بوصفها الأداة الرئيسة لقياس دافعية التعلم لدى الطلاب، في حين استُخدمت المقابلة كبيانات داعمة لتعزيز نتائج الدراسة. كما جرى تحليل البيانات من خلال اختبار الفروض المسبقة باستخدام اختبار كولموغوروف-سميرنوف (Kolmogorov-Smirnov) لقياس مدى اعتدالية توزيع البيانات، ثم أُجري اختبار الفرضيات باستعمال اختبار (T-Test) للكشف عن أثر المتغير المستقل في المتغير التابع بصورة جزئية.

أظهرت نتائج اختبار الصدق لأداة قياس دافعية التعلم أن جميع فقرات الاستبانة صالحة ومناسبة للاستخدام في الدراسة. كما بلغت قيمة معامل كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) في اختبار الثبات مستوى مرتفعًا، مما يدل على تمتع الأداة بدرجة جيدة من الاتساق في قياس متغيرات الدراسة. وأظهرت نتائج اختبار كولموغوروف-سميرنوف (Kolmogorov-Smirnov) للمعيارية قيمة دلالة بلغت $0.200 > 0.05$ ، مما يشير إلى أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي. أما اختبار الخطية فقد أسفر عن قيمة دلالة مقدارها $0.000 < 0.05$ ، وهو ما يؤكد وجود علاقة خطية بين استخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية «بامبوزل» (Bamboozle) ودافعية التعلم لدى الطلاب. كما أظهرت نتائج اختبار (T-Test) قيمة دلالة بلغت $0.001 < 0.05$ ، مما يدل على وجود أثر معنوي لاستخدام الوسيلة التعليمية التفاعلية «بامبوزل» في دافعية تعلم مادة الفقه لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بليتار. وتبرز هذه النتائج فاعلية الوسائل التعليمية التفاعلية في تنمية دافعية التعلم لدى الطلاب. ومع ذلك، لا تخلو الدراسة من بعض الحدود؛ إذ اقتصر على صف دراسي واحد ومادة دراسية واحدة، الأمر الذي يحّد من إمكانية تعميم نتائجها على نطاق أوسع. لذلك، يُوصى بأن تتناول الدراسات المستقبلية عينات أوسع ومتغيرات بحثية أكثر تنوعًا.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 menempatkan minat belajar (*learning interest*) sebagai salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Berbagai penelitian internasional menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual peserta didik, tetapi juga oleh tingkat ketertarikan dan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Blinkoff, Nesbitt, Golinkoff, dan Hirsh-Pasek Pada tahun 2023 menjelaskan bahwa minat belajar berperan sebagai mekanisme yang menghubungkan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan peningkatan hasil belajar siswa.⁵ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam proses pembelajaran serta memperoleh capaian akademik yang lebih baik. Selain itu, Hefter dan Nitsch menemukan bahwa minat belajar merupakan prediktor positif terhadap keterlibatan belajar (*learning engagement*) dan hasil belajar siswa.⁶ Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa minat belajar bukan sekadar faktor pendukung, melainkan menjadi salah satu komponen utama yang menentukan keberhasilan pendidikan di berbagai negara.

⁵ Elias Blinkoff et al., "Investigating the Contributions of Active, Playful Learning to Student Interest and Educational Outcomes," *Acta Psychologica* 238 (2023): 103983.

⁶ Markus H Hefter and Holger Nitsch, "Synchronous Distance Learning: Effects of Interest and Achievement Goals on Police Students' Learning Engagement and Outcomes," *Education Sciences* 14, no. 2 (2024): 118.

Dalam menghadapi dinamika global era digital ini, pendidikan memiliki peran yang penting dalam menghasilkan individu yang kompeten, berintegritas, dan adaptif. Proses pembelajaran menjadi unsur krusial dalam mencapai tujuan pendidikan karena melalui berbagai tahapan kegiatan yang tersusun sistematis dari perencanaan, implementasi, hingga evaluasi.⁷ Perangkat ajar sebagai komponen strategis meliputi pendekatan, media, model pembelajaran, serta instrumen penilaian yang disiapkan untuk memaksimalkan efektivitas belajar. Seiring kemajuan teknologi informasi, perangkat ajar tidak lagi memadai jika hanya berbasis metode tradisional, tetapi harus bertransformasi melalui integrasi unsur digital agar mampu mendukung pengembangan kompetensi era modern, seperti kolaborasi, kreativitas berpikir, kecakapan berbicara, dan pemecahan masalah.⁸

Salah satu mata pelajaran yang memiliki tantangan besar dalam hal keterlibatan siswa adalah Fiqih. Berdasarkan laporan Kemendikbudristek dan Kementerian Agama pada 2023, Fiqih termasuk dalam kelompok mata pelajaran agama yang menunjukkan kecenderungan rendah dalam aspek minat belajar siswa di tingkat madrasah, dengan hanya 34% siswa yang menyatakan antusias secara aktif terhadap pembelajaran Fiqih dibandingkan 58% pada mata pelajaran Bahasa dan Sains. Hal ini diperkuat oleh temuan Hamdani di MTs Miftahul Hidayah, yang menyatakan bahwa faktor eksternal hanya berkontribusi 18,9% terhadap minat belajar Fiqih, sedangkan 81,1% lainnya dipengaruhi oleh motivasi intrinsik, metode

⁷ Yose Indarta et al., "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 3011–24.

⁸ kinkin karimah, farah fasifah, and sofyan iskandar, "Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, Dan Teknologi," *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 1 (2025): 109–16.

mengajar, dan media pembelajaran.⁹ Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Fiqih masih menghadapi tantangan pedagogis yang signifikan akibat pendekatan yang cenderung konvensional dan minim inovasi.

Fiqih sebagai bagian integral dari Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik khusus karena menuntut pemahaman terhadap konsep hukum Islam yang abstrak, normatif, serta penerapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pendekatan yang dominan berupa ceramah satu arah menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Akibatnya, banyak siswa mengalami kejenuhan, pasif dalam kelas, dan tidak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pelajaran Fiqih, sebagaimana juga diamati secara langsung oleh peneliti di MTsN 2 Blitar.

Berbagai penelitian empiris telah mengungkap adanya permasalahan yang berkaitan dengan semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Indonesia. Berdasarkan data empiris dari penelitian di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah Pekanbaru, ditemukan bahwa factor pendorong dari luar hanya berkontribusi 18,9% terhadap peningkatan belajar Fiqih siswa, Sedangkan faktor-faktor lainnya bertanggung jawab atas 81,1% seperti motivasi intrinsik, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar, yang menunjukkan bahwa aspek internal dan pedagogis lebih dominan dalam membentuk minat belajar.¹⁰ Secara teoritis, fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory*) yang menegaskan bahwa minat belajar akan tumbuh apabila Aspek psikologis inti siswa seperti autonomy, competence, dan relatedness terpenuhi di

⁹ Fikri Hamdani, "Pengaruh Motivasi Eksterinsik Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Kelas Vii Di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah Pekanbaru," *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 20, no. 2 (2025): 2034–43.

¹⁰ Hamdani.

mana media interaktif seperti *Bamboozle* berpotensi besar memenuhi ketiga aspek tersebut melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna.¹¹

Dalam beberapa tahun terakhir, pendidikan di Indonesia mengalami transformasi signifikan melalui pemanfaatan teknologi digital dan media interaktif.¹² Tuntutan Revolusi Industri 4.0 mendorong lembaga pendidikan, termasuk madrasah, untuk mengadopsi pendekatan pengajaran yang kreatif, kolaboratif, serta mendorong keikutsetaan aktif peserta didik. Kebijakan Merdeka Belajar dari Kemendikbudristek turut menegaskan perlunya pembelajaran berorientasi pada siswa serta peran guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif. Dalam pendidikan Islam, khususnya pada pembelajaran Fiqih di tingkat Madrasah Tsanawiyah, penggunaan media interaktif menjadi strategi yang sesuai untuk menumbuhkan antusiasme siswa terhadap materi yang sering dipandang rumit dan teoritis, sehingga dapat diakses dan mudah dicerna.

Urgensi penelitian ini terletak pada upaya membantu pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan proses belajar pada kebutuhan murid, diferensiasi, dan penguatan kemampuan pada era modern seperti pemikiran yang kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dalam lingkungan pendidikan madrasah, khususnya dalam pengajaran Fiqih, pendidik diwajibkan untuk menyelenggarakan proses belajar yang relevan, dinamis, dan selaras dengan karakter serta kebutuhan generasi digital masa kini. Namun kondisi nyata di lapangan memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran Fiqih cenderung dipengaruhi oleh pendekatan

¹¹ Richard M Ryan and Edward L Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being" 55, no. 1 (2000): 68–78.

¹² Kemendikbudristek, "Transformasi Pendidikan Indonesia Menuju Masa Depan yang Berkelanjutan," *Itjen Kemendikbud*, (Februari 2024), <https://dev-itjen.kemdiktisaintek.go.id>

tradisional yang berorientasi pada metode ceramah, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan minimnya keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media interaktif Bamboozle, prinsip Kurikulum Merdeka dapat diterapkan secara konkret karena platform ini memberikan ruang bagi siswa untuk belajar mandiri, berkolaborasi, dan mengeksplorasi materi dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini menjadi krusial dalam memenuhi kebutuhan inovasi pada pembelajaran agama di abad digital sekaligus memberi dukungan pada tujuan Kurikulum Merdeka dalam menciptakan peserta didik yang merdeka belajar, kreatif, dan religious.

Selaras dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini, guru dituntut untuk mengadopsi pendekatan yang sejalan dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik dari generasi digital.¹³ Metode konvensional yang bersifat satu arah semakin kurang efektif dalam mendorong partisipasi dan motivasi belajar.¹⁴ Karena itu, diperlukan inovasi melalui media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sesuai prinsip joyful learning. Salah satu sarana yang sering dimanfaatkan adalah *Bamboozle*, platform kuis daring berbasis permainan yang memungkinkan kegiatan belajar berlangsung secara kompetitif dan kolaboratif. Penggunaan platform ini memiliki bukti nyata keberhasilan dalam memperkuat keterlibatan aktif peserta didik serta membangun suasana pembelajaran yang lebih interaktif di dalam kelas.¹⁵ Dalam mata pelajaran Fiqih, *Bamboozle* memiliki

¹³ Abdul Rosyid and Fatkhul Mubin, "Pembelajaran Abad 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi Dan Implementasinya Dalam Konteks Pendidikan Indonesia," *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2024): 1–12, <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v7i1.586>.

¹⁴ Afrida Eka Putri et al., "Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Lembah Gumanti" 1, no. 1 (2024): 580–85.

¹⁵ Dewi Navisah, "Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sma Mamba ' Us Sholihin , Sanankulon , Blitar" 3 (2025): 577–86.

potensi besar untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi keagamaan yang sering dianggap kaku dan abstrak.

Sejumlah studi berskala nasional mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti game edukatif dan berbagai platform digital berkontribusi positif terhadap meningkatnya antusiasme, ketertarikan, pencapaian hasil belajar oleh peserta didik. Hasil Studi yang dilakukan oleh Susanti pada tahun 2023 turut mengonfirmasi penemuan terdahulu dengan menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukatif secara signifikan mampu mendorong peningkatan minat belajar sekaligus memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.¹⁶ Dalam konteks ini, *Bamboozle* memiliki karakteristik yang sejalan dengan pendekatan game-based learning karena memberikan pengalaman belajar berbasis permainan yang mendorong motivasi, keaktifan, dan kompetisi sehat dalam memahami materi Fiqih.

Secara global, arah pendidikan pasca-pandemi semakin menekankan pentingnya pembelajaran yang engaging, kolaboratif, dan relevan dengan dunia digital. Media interaktif seperti Bamboozle tidak sekadar berperan sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan juga menjadi wahana konstruktif yang mendukung terciptanya interaksi edukatif, proses refleksi yang mendalam, serta partisipasi aktif siswa dalam menginternalisasi dan memahami nilai-nilai keagamaan secara lebih bermakna. Namun, pada tingkat Madrasah Tsanawiyah, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti Fiqih, praktik pembelajaran masih banyak didominasi metode ceramah dan pendekatan yang berfokus pada guru.

¹⁶ Dwi Susanti et al., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed* 15, no. 2 (2024): 380–92.

Minimnya aktivitas interaktif membuat siswa pasif secara kognitif maupun emosional, sehingga minat belajar mereka cenderung rendah.

Temuan dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MTsN 2 Blitar mengindikasikan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Fiqih masih berada pada kategori rendah. Sebagian siswa terlihat menunjukkan tanda-tanda kejenuhan selama berlangsungnya proses pembelajaran, seperti kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, rendahnya inisiatif untuk mengajukan pertanyaan, serta minimnya keterlibatan dalam aktivitas-aktivitas kelas yang diselenggarakan. Situasi tersebut terjadi akibat penerapan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan minim pemanfaatan media interaktif yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga suasana belajar belum mampu merangsang keterlibatan siswa secara optimal. Meskipun MTsN 2 Blitar telah menerapkan kurikulum berbasis kompetensi serta berupaya menyesuaikan proses pembelajaran dengan prinsip Kurikulum Merdeka, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Fiqih masih belum dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik.

Rendahnya minat belajar ini menjadi masalah serius karena berpengaruh pada hasil belajar, keterlibatan siswa, serta proses internalisasi nilai-nilai keagamaan.¹⁷ Ketika siswa tidak tertarik, pemahaman dan penghayatan terhadap konsep Fiqih tidak dapat terbentuk secara mendalam. Tantangan tersebut diperparah oleh kurangnya variasi media interaktif, metode yang monoton, keterbatasan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta kendala infrastruktur

¹⁷ Erlando Doni Sirait, Dwi Dani Apriyani, and Fajar Erlangga, "Analisis Minat Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP," *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 9, no. 2 (2025): 32–42.

sekolah.¹⁸ Sebagai hasilnya, penggunaan platform edukasi interaktif seperti *Bamboozle* menjadi alternatif yang relevan guna mewujudkan proses pembelajaran Fiqih yang menarik, bernuansa kompetitif, dan efektif dalam menumbuhkan ketertarikan belajar siswa.

Temuan penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas media game interaktif. Penelitian Lailatul Isnaini, Winata, Kohar, dan Komariah menegaskan bahwa penerapan Quizzhizzer secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan unsur kompetisi, tampilan visual yang menarik, serta kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif.¹⁹ Pernyataan ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan efektif dalam membangun suasana kelas yang dinamis, membangkitkan antusiasme belajar, serta memfasilitasi siswa agar terlibat aktif dalam memahami materi pelajaran.

Widiana menegaskan bahwa model *game-based learning* (GBL) pada pembelajaran Sains efektif meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa.²⁰ Media pembelajaran yang berbasis permainan selain meningkatkan peran serta aktif dari murid juga bertindak untuk memperteguh pemahaman mendasar mereka secara lebih mendalam melalui integrasi unsur kognitif dan afektif dalam sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Temuan serupa disampaikan oleh Sinaga dan Samosir, mengindikasikan bahwa *Bamboozle* berhasil menaikkan semangat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia

¹⁸ Agam Muhammad Rizki and Muh Wasith Achadi, "Kurikulum Merdeka Di Madrasah Tsanawiyah: Tantangan Dan Problematika Pembelajaran Fikih," *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 11 (2024): 13077–84.

¹⁹ Lailatul Isnaini Lailatul Isnaini, Nana Triana Winata, and Dadun Kohar, "Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII," *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 52–60.

²⁰ I Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.

di jenjang SMP melalui suasana pembelajaran yang dinamis dan kompetitif.²¹ Sakdiyah turut menemukan bahwa penerapan Bamboozle dalam model pembelajaran hybrid memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan pencapaian hasil belajar siswa.²²

Putri, Herpratiwi, & Firdaus menegaskan bahwa *Game-Based Learning* efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar di tengah pesatnya perkembangan digital, meskipun tantangan seperti kesiapan guru, keterbatasan infrastruktur, dan kurangnya pelatihan pedagogik digital masih menjadi kendala.²³ Pernyataan ini mencerminkan bahwa efektivitas penggunaan media interaktif sangat ditentukan oleh sejauh mana ekosistem pendidikan siap dan mampu mengintegrasikan teknologi secara konsisten dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Meskipun banyak penelitian menunjukkan bahwa media interaktif dan GBL berdampak positif terhadap motivasi serta minat belajar, terdapat beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, sebagian besar penelitian tidak menargetkan mata pelajaran Fiqih atau Pendidikan Agama Islam, yang memiliki karakteristik unik karena menuntut keseimbangan aspek kognitif, afektif, dan spiritual. Kedua, kajian mengenai media interaktif di tingkat madrasah tsanawiyah masih terbatas, padahal konteks madrasah memiliki kebutuhan pedagogis yang berbeda. Ketiga, penelitian tentang *Bamboozle* dalam mata pelajaran keagamaan masih sedikit, dan belum

²¹ Mindo . M.J Sinaga and Alexander Samosir, "Implementasi Media Pembelajaran Bamboozle Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ix Smp Negeri 4 Pantai Labu," *MUARA PENDIDIKAN: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan & Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2025): 71–82, <https://doi.org/10.64365/muradik.v1i3.30>.

²² I.H. Sakdiyah, E.H. Maolida, and Vina Nurviyani, "Utilizing Baamboozle in Developing Students' English Grammar Mastery," *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)* 8, no. 1 (2024): 132–42.

²³ Mahdatul Aini Putri, Herpratiwi Herpratiwi, and Rangga Firdaus, "The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 10, no. 1 (2025): 122, <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>.

banyak yang menguji pengaruhnya secara kuantitatif terhadap minat belajar Fiqih. Selain itu, sebagian besar penelitian belum mempertimbangkan perubahan pembelajaran pasca-pandemi atau dampak kebijakan Merdeka Belajar.

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap berbagai studi sebelumnya, diketahui bahwa mayoritas penelitian mengenai media interaktif dan game-based learning di Indonesia masih terkonsentrasi pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Indonesia, Matematika, serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Sementara itu, bidang studi keagamaan seperti Fiqih masih jarang menjadi fokus utama dalam kajian-kajian tersebut. Selain itu, hingga kini belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh pemanfaatan media interaktif *Bamboozle* terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pelajaran Fiqih pada tingkat Madrasah Tsanawiyah. Terlebih lagi, belum ada kajian yang menempatkan hal tersebut dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, yang menuntut proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta berfokus pada keterlibatan dan kebutuhan peserta didik. Menanggapi kekosongan literatur tersebut, penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Bamboozle* terhadap Minat Belajar Fiqih di MTsN 2 Blitar” dirancang untuk mengisi celah tersebut. Penelitian ini dirancang untuk memperoleh bukti nyata tentang sejauh mana kontribusi dari media *Bamboozle* dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fiqih, sekaligus memberikan sumbangan teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran interaktif dalam ranah pendidikan agama Islam. Selain itu, studi ini juga menawarkan kontribusi praktis bagi lembaga madrasah yang selama ini masih menerapkan pendekatan konvensional dan minim melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang partisipatif.

Berdasarkan uraian tersebut, kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Blitar menunjukkan perlunya inovasi Strategi pembelajaran yang lebih atraktif dan selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital. Pemanfaatan media interaktif *Bamboozle* dipandang sebagai alternatif potensial untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada siswa. Implementasinya tidak semata-mata difokuskan pada peningkatan pemahaman kognitif, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan aspek afektif dan sosial sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pendekatan pembelajaran yang bersifat holistik dan menyeluruh. Maka dari itu, studi ini bertujuan menguji efektivitas penggunaan *Bamboozle* terhadap minat belajar Fiqih siswa MTsN 2 Blitar serta turut memberikan sumbangan teoretis maupun praktis dalam pengembangan model pembelajaran interaktif yang berlandaskan nilai-nilai keagamaan di lingkungan madrasah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Bamboozle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Blitar?
2. Bagaimana Persepsi Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran *bamboozle* ini untuk meningkatkan minat belajar Siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah guna memberikan solusi atau jawaban atas isu yang telah ditetapkan atau diformulasikan, yakni mengkaji tingkat keberhasilan

penggunaan media interaktif Bamboozle dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata instrumen Fiqih di MTsN 2 Blitar. Tujuan utama penelitian ini diarahkan untuk memperoleh pemahaman empiris dan teoritis mengenai peran media pembelajaran yang mengusung pendekatan *game-based learning* dalam konteks instrumen agama Islam.

1. Untuk Menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif *Bamboozle* terhadap minat belajar siswa pada mata instrumen Fiqih di MTsN 2 Blitar.
2. Untuk menganalisis Persepsi Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran bamboozle ini untuk meningkatkan minat belajar Siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan khazanah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan agama Islam dan teknologi pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini akan menyediakan kontribusi pada referensi tentang pengaruh positif media *game-based learning* seperti *Bamboozle* dalam konteks pembelajaran Fiqih di madrasah. Secara teoritis, penelitian ini:

- a. Memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori pembelajaran digital berbasis *game-based learning* dengan menunjukkan bukti empiris bahwa integrasi elemen permainan (game elements) dalam media digital efektif dalam meningkatkan minat serta keterlibatan belajar siswa, bahkan pada mata pelajaran keagamaan yang selama ini cenderung menggunakan pendekatan konvensional.

- b. Menjadi dasar penguatan teori motivasi dan minat belajar dalam konteks pembelajaran agama. Diharapkan penelitian ini dapat memperluas wawasan mengenai bagaimana stimulus digital, atmosfer belajar yang kompetitif, serta interaksi aktif melalui media *Bamboozle* berkontribusi terhadap aspek afektif siswa, khususnya dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, kesenangan, dan ketertarikan terhadap materi Fiqih.
- c. Memperkuat landasan konseptual pembelajaran abad ke-21, di mana teori konstruktivisme sosial dan teori motivasi (Self-Determination Theory) dapat diimplementasikan secara adaptif dalam konteks madrasah. Melalui pemanfaatan teknologi edukatif interaktif, model pendekatan ini mendukung keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini tidak hanya menyajikan bukti empiris baru dalam ranah pembelajaran digital berbasis agama, tetapi juga berpotensi menjadi rujukan akademik yang relevan bagi penelitian selanjutnya yang tertarik mengeksplorasi keterkaitan antara inovasi teknologi dan peningkatan motivasi serta minat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Selain memberikan kontribusi teoretis, penelitian ini juga memiliki nilai manfaat praktis yang dapat langsung diimplementasikan di lingkungan, terutama di madrasah dan yang menyelenggarakan pembelajaran Fiqih. Dari sudut pandang implementasi, kajian ini berpotensi menghadirkan manfaat bagi bermacam-macam pihak, seperti:

a. Bagi Guru Fiqih:

- 1) Menjadi referensi penerapan media interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa secara efektif dan berkelanjutan.
- 2) Berfungsi sebagai pedoman dalam merancang suasana pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan berbasis teknologi.
- 3) Membantu guru memahami cara mengintegrasikan media game-based learning seperti *Bamboozle* ke dalam pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan profil dan kebutuhan esensial siswa di lingkungan madrasah.

b. Bagi instrumen Lembaga Pendidikan:

- 1) Menjadi dasar kebijakan integrasi media digital dalam pembelajaran Fiqih dan mata Pelajaran lain di lingkungan madrasah.
- 2) Mendorong pihak Madrasah untuk menyediakan sarana pendukung menyelenggarakan pelatihan bagi para guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif, sebagai bagian dari upaya mewujudkan digitalisasi madrasah yang efektif dan berkelanjutan.
- 3) Menjadi contoh praktik baik (best practice) dalam implementasi Merdeka Belajar berbasis teknologi di madrasah.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya:

- 1) Sebagai rujukan ilmiah bagi penelitian sejenis yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game-based learning pada konteks, mata, atau jenjang yang berbeda.

- 2) Memberikan dasar metodologis bagi peneliti lain untuk melakukan kajian lanjutan terkait pengaruh media interaktif terhadap aspek afektif pembelajaran, seperti motivasi, partisipasi, dan minat belajar siswa.

E. Orisinalitas Penelitian

Dalam sebuah penelitian, kebermanfaatan menjadi salah satu aspek yang menunjukkan nilai serta relevansi dari studi yang dilakukan. Penelitian tidak hanya ditujukan untuk mengungkap fenomena atau menghasilkan temuan empiris, tetapi juga diharapkan mampu memberikan sumbangan nyata, baik pada ranah pengembangan ilmu pengetahuan maupun pada praktik penyelenggaraan pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini disusun dengan mempertimbangkan dua jenis manfaat utama, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Kedua bentuk manfaat ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang utuh mengenai kontribusi penelitian, baik bagi pengembangan dunia akademik maupun bagi para pelaku pendidikan.

Beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Mochamad Hafiddhudin Wachid S pada 2025 dalam penelitiannya berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari”* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan analisis kausalitas. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert, dengan teknik analisis data menggunakan uji t dan uji determinasi (R^2). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif

dan signifikan penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar siswa, dengan nilai *t-statistic* sebesar 6.939, *p-value* 0.000, dan kontribusi pengaruh 59,1%. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif berbasis permainan digital untuk meningkatkan minat belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada objek kajian (mata pelajaran PAI umum vs. Fiqih) dan jenis media (Quizizz vs. Bamboozle).²⁴

2. Rizkyta Amalinda melalui penelitian berjudul “*Penggunaan Media Interaktif Bamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang*” menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode studi lapangan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang selanjutnya dianalisis melalui tahap reduksi serta penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle meningkatkan interaksi dan keaktifan belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan kolaboratif. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media *Bamboozle* sebagai sarana pembelajaran interaktif, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Rizkyta bersifat deskriptif kualitatif tanpa mengukur pengaruh terhadap minat belajar secara kuantitatif, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif.²⁵

²⁴ Mochamad Hafiddhudin Wachid, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025).

²⁵ Rizkyta Amalinda, “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 7 (2024): 2.

3. Triwulandari & Lailatur Rahmi pada tahun 2025 dalam penelitian berjudul *“Pengaruh Game Bamboozle terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi”* Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan observasi aktivitas siswa, sedangkan analisis data dianalisis menggunakan uji-t. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,004 < 0,05$, sehingga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan Bamboozle terhadap peningkatan minat belajar siswa. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian mengenai pengaruh penggunaan Bamboozle terhadap minat belajar siswa, sedangkan perbedaannya terdapat pada mata pelajaran serta konteks lembaga pendidikan yang digunakan. (Geografi SMA vs. Fiqih MTs).²⁶
4. Fatimah et al. Pada tahun 2025 dengan penelitian berjudul *“Pengaruh Model Cooperative Learning TGT Berbasis Bamboozle terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 24 Malang”* menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Shot Case Study. Teknik pengumpulan data berupa tes hasil belajar dan observasi, dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan Bamboozle. Persamaannya dengan penelitian ini adalah penggunaan Bamboozle sebagai media pendukung pembelajaran interaktif, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus variabel (hasil belajar vs. minat belajar).²⁷

²⁶ Lailatur Rahmi Septi Triwulandari, “Pengaruh Game Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 706–14.

²⁷ Septi Triwulandari.

5. Nurmawati et al. pada tahun 2024 melalui penelitian berjudul “*Gamification in Education: Leveraging the Bamboozle App for Effective Summative Assessments in Seventh-Grade of Junior High School*” menggunakan pendekatan kualitatif studi lapangan di SMP Islam Terpadu Al-Ulum Medan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi serta wawancara antara guru dan siswa, kemudian dianalisis menggunakan teknik tematik. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan Bamboozle mampu meningkatkan partisipasi siswa, motivasi, dan antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran Fiqih, meskipun belum mengukur pengaruh kuantitatif terhadap minat belajar. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada bidang kajian yang sama (Fiqih) dan penggunaan Bamboozle sebagai media interaktif, sedangkan perbedaannya pada tujuan penelitian (evaluatif-deskriptif vs. pengujian empiris pengaruh terhadap minat belajar).²⁸

Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas

No	Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah	Sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game digital untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menggunakan pendekatan kuantitatif	Berbeda pada media (Quizizz vs Bamboozle), objek kajian (PAI umum vs Fiqih), serta jenjang pendidikan (MA vs MTs)	Penelitian ini memiliki kebaruan karena peneliti belum menemukan studi yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media Bamboozle terhadap minat belajar Fiqih pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs). Penelitian terdahulu umumnya menggunakan media lain seperti Quizizz,

²⁸ Septi Triwulandari.

No	Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Singosari (2025)			berfokus pada jenjang MA atau mata pelajaran umum, serta sebagian besar bersifat deskriptif tanpa menguji pengaruh secara kuantitatif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, studi ini menggunakan media Bamboozle, berfokus pada
2	Penggunaan Media Interaktif Bamboozle pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 24 Malang	Sama-sama menggunakan media Bamboozle sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa	Berbeda pada pendekatan penelitian (kualitatif deskriptif vs kuantitatif eksplanatif), serta penelitian Rizkyta tidak mengukur pengaruh minat belajar secara statistik	pembelajaran Fiqih di MTs, mengukur minat belajar sebagai variabel utama, serta menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, sehingga dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game dalam pendidikan agama Islam.
3	Pengaruh Game Bamboozle terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi (2025)	Sama-sama mengkaji pengaruh penggunaan Bamboozle terhadap minat belajar siswa dengan pendekatan kuantitatif	Berbeda pada mata pelajaran (Geografi vs Fiqih), jenjang pendidikan (SMA vs MTs), serta konteks institusi pendidikan	
4	Pengaruh Model Cooperative Learning TGT Berbasis Bamboozle terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 24 Malang (2025)	Sama-sama menggunakan Bamboozle sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses belajar	Berbeda pada variabel dependen (hasil belajar vs minat belajar), serta desain penelitian (One-Shot Case Study vs eksperimen/eksplanatif)	

No	Judul dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
5	Gamification in Education: Leveraging the Bamboozle App for Effective Summative Assessments in Seventh Grade of Junior High School (2024)	Sama-sama menggunakan Bamboozle dalam pembelajaran Fiqih	Berbeda pada tujuan penelitian (deskriptif evaluatif vs pengujian pengaruh), serta tidak mengukur minat belajar secara kuantitatif	

Melalui kajian terhadap sejumlah penelitian terdahulu, dapat diketahui terdapat beberapa kesamaan dan perbedaan antara kajian sebelumnya dengan studi yang akan dilakukan. Secara umum, kesamaan terletak pada fokus pemanfaatan instrumen belajar digital yang interaktif, didasarkan pada model teknologi sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas aktivitas belajar siswa di kelas. Baik penelitian yang menggunakan Quizizz, Baamboozle dalam IPS, Geografi, maupun model TGT berbasis Baamboozle, Semuanya memperlihatkan bahwa penggabungan media berbasis teknologi sanggup meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi siswa.

Namun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan mendasar dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti mata pelajaran selain Fiqih, seperti PAI umum, IPS, Geografi, dan Matematika, bahkan beberapa di antaranya hanya mendeskripsikan implementasi media tanpa mengukur pengaruhnya secara kuantitatif terhadap aspek afektif. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang

SD, SMP, atau SMA, sehingga konteks pada tingkat Madrasah Tsanawiyah masih relatif terbatas diteliti.

Oleh karena itu, penelitian ini dapat dipandang sebagai pengembangan yang lebih spesifik dan mendalam, karena fokus pada pengaruh penggunaan Bamboozle terhadap minat belajar Fiqih, sebuah mata pelajaran keagamaan yang memiliki karakteristik tersendiri dan belum banyak dikaji menggunakan pendekatan game-based learning. Oleh sebab itu, penelitian ini menghadirkan kontribusi baru dalam kajian teknologi pendidikan, terutama terkait upaya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di lingkungan madrasah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle.

F. Definisi Operasional

1. Media Interaktif

Media interaktif adalah sarana edukasi berbasis teknologi yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi dua jalur yang terjadi secara real-time antara guru dan siswa saat kegiatan kelas berjalan. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi guna membangun suasana belajar yang lebih atraktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

2. *Bamboozle*

Bamboozle merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang memanfaatkan prinsip gamifikasi atau permainan edukatif dalam kegiatan belajar. Melalui *Bamboozle*, guru dapat membuat kuis atau permainan secara daring. Platform ini dirancang untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan internal, keinginan, atau kebutuhan yang tumbuh dari dalam diri individu untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Minat tersebut tumbuh karena adanya rasa senang, aman, dan nyaman dalam mengikuti proses belajar.

4. Persepsi

Persepsi adalah proses individu dalam menilai dan menafsirkan pengalaman terhadap penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, persepsi merujuk pada pandangan siswa dan guru terhadap media Bamboozle, yang diukur melalui kemudahan penggunaan, kemenarikan, manfaat, serta tingkat kepuasan dalam pembelajaran.

5. Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih merupakan salah satu komponen penting dalam mata pelajaran keagamaan yang menitik beratkan pada pemahaman serta pengamalan hukum-hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Pembelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi muslim yang patuh terhadap ajaran agama, berakhlak mulia.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan merupakan aspek penting yang bertujuan untuk mempermudah menyusun kerangka penulisan dalam penelitian. Pembahasan yang terdapat dalam penelitian ini disusun secara sistematis sebagai berikut:

BAB I : Bab ini menyajikan fondasi permulaan riset , menguraikan latar belakang isu dan alasan mendesak (urgensi) di baliknya. Dipaparkan pula kondisi pengajaran Fiqih di MTsN 2 Blitar yang cenderung masih

dikuasai oleh metode tradisional , sehingga gagal menumbuhkan ketertarikan siswa secara maksimal. Situasi ini memperkuat kebutuhan akan inovasi melalui sarana ajar digital yang memicu interaksi, seperti *Bamboozle*, untuk menguatkan partisipasi dan minat studi para peserta didik. Struktur pembahasan di bab ini meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, sasaran studi, kegunaan riset, keunikan penelitian (orisinalitas), hipotesis awal peneliti (asumsi), definisi istilah, serta kerangka penulisan laporan.

BAB II : Bab ini berisi kajian teoritis yang membahas konsep-konsep dan variabel yang menjadi fokus penelitian secara komprehensif. Variabel yang dikaji meliputi: (1) Media interaktif, (2) Platform pembelajaran *Bamboozle*, (3) Minat belajar, (4) Persepsi, (5) Pembelajaran Fiqih. Kajian teori disusun berdasarkan hasil telaah literatur, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat landasan teoritis penelitian. Selain itu, bab ini juga memuat kerangka berpikir konseptual yang menggambarkan hubungan antarvariabel, serta hipotesis penelitian yang akan diuji secara empiris.

BAB III : Bab ini menjelaskan secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti dalam melaksanakan studi ini. Uraianannya meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik analisis data, serta prosedur penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi

Experimental Design, lebih tepatnya menggunakan Posttest-Only Control Group Design. Desain ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media interaktif Bamboozle terhadap minat belajar Fiqih siswa MTsN 2 Blitar.

BAB IV : Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif di lapangan. Data primer berupa hasil angket minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran interaktif Bamboozle dalam pembelajaran Fiqih disajikan dalam bentuk tabel, grafik, serta dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui tingkat minat belajar dan signifikansi pengaruhnya. Sementara itu, data sekunder berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperkuat dan memperdalam temuan kuantitatif, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran.

BAB V : Bab ini berisi pembahasan mendalam terhadap hasil penelitian yang telah diperoleh, yang selanjutnya dikaitkan dengan teori serta penelitian terdahulu yang relevan. Pada bagian ini, peneliti melakukan analisis dan interpretasi terhadap hasil uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah penelitian, yaitu mengenai ada tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle terhadap minat belajar Fiqih siswa di MTsN 2 Blitar, serta bagaimana persepsi guru dan siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif Bamboozle dalam proses pembelajaran di kelas.

BAB VI : Bab terakhir ini memuat kesimpulan dan saran yang disusun berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian. Kesimpulan disajikan secara ringkas untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle terhadap minat belajar Fiqih siswa serta persepsi guru dan siswa terhadap penerapannya dalam pembelajaran. Sementara itu, saran ditujukan kepada guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya sebagai rekomendasi dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Bagian penutup juga dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran instrumen penelitian, serta dokumen pendukung seperti hasil uji validitas, reliabilitas, data angket, dan hasil wawancara sebagai bukti empiris pelaksanaan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengaruh

a. Pengertian

Pengaruh merupakan hubungan kausal yang menunjukkan adanya perubahan pada suatu variabel sebagai akibat dari perubahan variabel lainnya. Menurut Kerlinger dan Lee, pengaruh dalam penelitian perilaku merujuk pada hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen, di mana variabel independen berperan sebagai faktor penyebab yang menimbulkan perubahan pada variabel dependen.²⁹ Hubungan kausal tersebut dapat diuji secara empiris untuk mengetahui arah maupun besarnya perubahan yang terjadi sebagai akibat dari keberadaan atau perlakuan pada variabel tertentu.

Dalam konteks penelitian ini, pengaruh mengacu pada kemampuan media pembelajaran interaktif Bamboozle sebagai variabel independen dalam menimbulkan perubahan pada minat belajar Fiqih siswa sebagai variabel dependen. Besarnya pengaruh tersebut dianalisis melalui pengujian statistik untuk mengetahui apakah penggunaan media Bamboozle memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

²⁹ Fred Nichols Kerlinger, "Foundations of Behavioral Research.," 1966.

b. Indikator

Menurut Kerlinger dan Lee , suatu pengaruh dapat diidentifikasi melalui beberapa unsur utama sebagai berikut:

1) Variabel Penyebab (Cause)

Variabel penyebab merupakan faktor yang diduga memberikan perlakuan atau stimulus sehingga dapat menimbulkan perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif Bamboozle bertindak sebagai variabel penyebab.

2) Variabel Akibat (Effect)

Variabel akibat merupakan variabel yang mengalami perubahan sebagai hasil dari adanya perlakuan atau stimulus yang diberikan oleh variabel penyebab. Dalam penelitian ini, minat belajar Fiqih siswa berperan sebagai variabel akibat.

3) Hubungan Kausal yang Dapat Diuji

Pengaruh harus dapat dibuktikan secara empiris melalui pengumpulan data dan analisis statistik. Hubungan kausal ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi pada variabel akibat merupakan konsekuensi dari adanya perubahan pada variabel penyebab.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran memegang peran kunci dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang menjembatani komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Peran media pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan alat bantu konvensional seperti gambar, video,

atau alat peraga fisik, melainkan telah berkembang mencakup pemanfaatan teknologi digital yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dalam proses belajar.³⁰ Istilah “media” berasal dari bahasa Latin *medium* yang memiliki makna sebagai “perantara” atau “penghubung”. Berdasarkan makna tersebut, media pembelajaran merujuk berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk mentransmisikan informasi edukatif dengan tujuan merangsang dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik secara menyeluruh. Dengan kata lain, media ini berfungsi untuk menumbuhkan perhatian, meningkatkan minat, dan mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.³¹ Mayer melalui teori multimedia learning menegaskan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan dalam kombinasi antara elemen visual dan verbal. Hal ini karena otak manusia memproses informasi melalui dua jalur utama visual dan auditori yang ketika digunakan bersamaan dapat memperkuat pemahaman serta daya ingat peserta didik.³²

b. Konsep Media Pembelajaran Interaktif

Konsep media pembelajaran interaktif memiliki landasan kuat pada Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikembangkan oleh Mayer, sebuah teori kognitif modern yang menjelaskan bagaimana peserta didik memproses informasi ketika berhadapan dengan materi multimedia. CTML menekankan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif ketika

³⁰ Ilmawan Mustaqim, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–83.

³¹ Aisyah Fadilah and Nasywa Atha Kanya, “Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).

³² R E Mayer, *Multimedia Learning*, Multimedia Learning (Cambridge University Press, 2001), https://books.google.co.id/books?id=ymJ9o-w_6WEC.

informasi disampaikan melalui perpaduan kata-kata (teks atau narasi) dan elemen visual seperti gambar, ilustrasi, grafik, animasi, maupun video. Mayer menekankan bahwa multimedia bukan sekadar hiasan visual, tetapi instrumen pedagogis yang dapat memperkuat representasi mental siswa, memperjelas konsep abstrak, serta membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui integrasi berbagai bentuk informasi.³³

Secara teoretis, CTML disusun berdasarkan tiga asumsi dasar. Pertama, dual-channel assumption menyatakan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua jalur yang terpisah, yaitu saluran verbal (bahasa) dan saluran visual (gambar). Implikasi dari asumsi ini adalah perlunya penyajian materi melalui representasi multimodal agar siswa dapat mengoptimalkan kedua sistem pemrosesan tersebut. Kedua, limited capacity assumption menegaskan bahwa setiap saluran memiliki kapasitas terbatas, dengan demikian materi harus disajikan secara terstruktur, padat, dan tidak berlebihan agar tidak menimbulkan cognitive overload. Ketiga, active processing assumption menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif, di mana siswa harus memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi untuk membangun pengetahuan baru. Ini berarti media interaktif harus dirancang secara strategis untuk mendorong keterlibatan mental siswa, bukan hanya sebagai tontonan pasif.

c. Indikator Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki sejumlah indikator penting yang mencerminkan kualitas dan efektivitasnya dalam mendukung proses belajar. (1)

³³ Mayer.

adanya interaktivitas yang memungkinkan siswa berpartisipasi langsung melalui pilihan, tombol, atau respons selama pembelajaran; (2) umpan balik cepat, di mana media memberikan informasi benar-salah atau petunjuk lanjutan secara langsung; (3) keterpaduan visual dan verbal, yaitu keselarasan antara teks, gambar, audio, dan animasi sesuai prinsip multimedia; (4) kemudahan navigasi, sehingga siswa dapat mengoperasikan media tanpa kebingungan; (5) keterlibatan dan motivasi belajar, karena media menarik perhatian, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendorong partisipasi aktif; serta (6) efisiensi kognitif, yaitu penyajian materi yang ringkas, bebas distraksi, dan dibagi dalam segmen kecil agar beban memori siswa tidak berlebihan.

3. *Bamboozle* sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian dan Fitur Utama

Bamboozle merupakan platform kuis daring berbasis game-based learning yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Platform ini memungkinkan guru membuat permainan edukatif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman (no coding), sehingga mudah digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan, termasuk madrasah. Bamboozle mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan kolaboratif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penggunaan Bamboozle dalam pembelajaran didasarkan pada teori gamifikasi yang dikemukakan oleh Kapp . Menurut Kapp, gamifikasi merupakan pemanfaatan elemen-elemen permainan dan mekanisme berpikir layaknya permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi

peserta didik dalam proses pembelajaran.³⁴ Teori ini menekankan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif melalui tantangan, pemberian poin, umpan balik langsung, kerja sama, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan unsur gamifikasi dipandang mampu meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Bamboozle memiliki sejumlah fitur yang mencerminkan unsur-unsur utama dalam teori gamifikasi Kapp. Pertama, fitur team play system memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan secara bergiliran. Fitur ini merepresentasikan aspek collaboration yang mendorong interaksi sosial, komunikasi, dan kerja sama antar siswa selama proses pembelajaran. Kedua, fitur point-based feedback memberikan skor secara langsung setelah siswa menjawab pertanyaan. Fitur tersebut sesuai dengan aspek points dan feedback yang berfungsi memberikan penguatan positif serta memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi dalam pembelajaran. Ketiga, fitur custom quiz design memungkinkan guru menyesuaikan soal, gambar, dan ilustrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga aktivitas bermain tetap relevan dengan materi yang dipelajari.

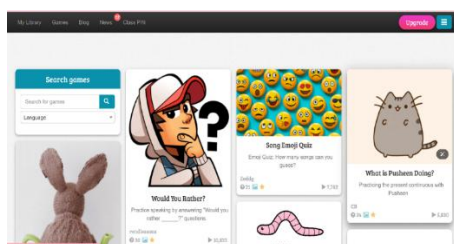
Menurut Winaningsih dan Syarif, penggunaan Bamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti mampu meningkatkan minat

³⁴ Karl M Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* (John Wiley & Sons, 2012).

belajar siswa.³⁵ Hal tersebut terjadi karena Bamboozle menggabungkan unsur edukasi dan hiburan sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi bersama kelompok, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan pendekatan active learning yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung.

Selain itu, Bamboozle juga mendukung pelaksanaan pembelajaran yang adaptif karena guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan bentuk pertanyaan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, Bamboozle dipilih dalam penelitian ini karena dinilai sesuai dengan indikator utama teori gamifikasi Kapp, yaitu adanya tantangan (challenge), kerja sama (collaboration), pemberian poin (points), umpan balik langsung (feedback), dan keterlibatan aktif siswa (engagement). Keberadaan unsur-unsur tersebut diyakini mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan kepuasan siswa yang merupakan indikator minat belajar dalam penelitian ini.

Gambar 2. 1 Halaman Pilihan Game dalam Bamboozle



³⁵ Elis Tuti Winaningsih, Fajar Syarif, and Pahrurroji Pahrurroji, "Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies," *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 123–40.

b. Prinsip *Game-Based Learning* dan *Joyful Learning*

Konsep game-based learning yang menjadi dasar penggunaan *Bamboozle* berlandaskan pada *Self-Determination Theory* yang dicetuskan oleh Ryan (2000). Teori ini menyoroti bahwa motivasi belajar siswa akan meningkat apabila apabila tiga kebutuhan psikologis utama dapat terpenuhi, yakni *autonomy, competence, dan relatedness*.³⁶ Dalam penerapannya melalui media *Bamboozle*, ketiga komponen tersebut muncul secara alami dalam aktivitas belajar. Fitur permainan dalam *Bamboozle* memberikan ruang bagi siswa untuk berperan aktif, menentukan strategi, serta memilih cara menjawab pertanyaan sesuai pemahamannya, sehingga aspek *autonomy* terpenuhi. Sementara itu, *competence* terwujud saat siswa memperoleh poin atau penghargaan atas keberhasilan menjawab soal dengan benar, yang menumbuhkan rasa mampu serta dorongan untuk berprestasi lebih baik. Aspek *relatedness* muncul melalui interaksi sosial dan kerja sama tim selama permainan, yang memperkuat hubungan antar siswa maupun antara siswa dan guru.

Pendekatan game-based learning seperti pada *Bamboozle* juga mendukung konsep *joyful learning*, yakni pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan tanpa tekanan namun tetap bermakna secara edukatif.³⁷ Lingkungan belajar yang positif ini mampu mengurangi *learning anxiety* sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa. Ketika siswa belajar dalam

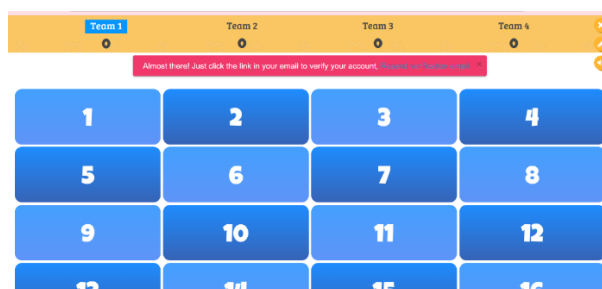
³⁶ Ryan and Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being."

³⁷ Muhammad Barry Mahmudi and Asmaiwy Arief, "Strategi Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 96–103.

keadaan gembira dan termotivasi, kemampuan memahami dan mengingat materi pun meningkat secara signifikan.

Dengan demikian, prinsip game-based learning dan joyful learning dalam *Bamboozle* tidak sekadar berfokus pada aspek hiburan, tetapi juga diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mendalam.

Gambar 2. 2 Halaman Permainan dalam Bamboozle



4. Minat Belajar

a. Pengertian

Minat belajar dapat dimaknai sebagai kecenderungan psikologis yang mendorong individu untuk merasa tertarik, memberikan perhatian, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan. Minat tidak muncul secara spontan, melainkan berkembang melalui interaksi antara faktor internal, seperti motivasi, kebutuhan, dan emosi, dengan faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Menurut Hidi dan Renninger, minat belajar merupakan kondisi psikologis yang berkembang melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, sehingga mendorong seseorang untuk memberikan perhatian, keterlibatan, serta usaha yang berkesinambungan

terhadap suatu aktivitas pembelajaran.³⁸ Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, serta memiliki ketekunan yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan akademik.

Dalam praktik pendidikan, minat belajar menempati posisi yang sangat penting karena berfungsi sebagai salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Minat yang tinggi akan mendorong peserta didik untuk lebih fokus dalam menerima materi, meningkatkan intensitas belajar, serta memperkuat motivasi untuk mencapai prestasi yang lebih baik.³⁹ Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan pencapaian akademik. Oleh karena itu, minat belajar sering dipandang sebagai salah satu prediktor penting yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa.

Dalam praktik pendidikan, minat belajar menempati posisi penting karena berfungsi sebagai penggerak utama dalam pencapaian prestasi akademik. Tanpa adanya minat, kegiatan belajar cenderung menjadi aktivitas rutin yang tidak bermakna. Sebaliknya, apabila siswa memiliki minat tinggi, mereka akan lebih mudah memahami materi, terdorong untuk mencari informasi tambahan, dan menampilkan sikap positif terhadap proses pembelajaran.

³⁸ K Ann Renninger and Suzanne E Hidi, "Interest Development, Self-Related Information Processing, and Practice," *Theory into Practice* 61, no. 1 (2022): 23–34.

³⁹ Suarman Suarman and M Yogi Riyantama Isjoni, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan," *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1659–62.

Temuan empiris juga menunjukkan adanya hubungan positif antara minat belajar dan hasil belajar. Penelitian Febrianti dan Ferazona menemukan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik karena menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang lebih besar selama proses pembelajaran.⁴⁰ Temuan serupa diperkuat oleh penelitian Sebastian, Suarman, dan Isjoni yang menyatakan bahwa peningkatan minat belajar diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa.⁴¹ Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa minat belajar bukan hanya berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

Dari perspektif psikologi pendidikan, minat belajar merupakan hasil interaksi antara kebutuhan individu, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta rasa puas setelah berhasil mencapai tujuan belajar. Pembentukan minat berlangsung secara bertahap, dimulai dari rasa ingin tahu, berkembang menjadi ketertarikan, lalu mengarah pada keterlibatan mendalam terhadap kegiatan belajar. Beberapa faktor yang berpengaruh di antaranya adalah gaya mengajar guru, kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa, serta pemanfaatan teknologi yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

⁴⁰ Revi Rezki Febrianti and Sepita Ferazona, "Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sma Negeri 11 Pekanbaru Tahun Ajaran 2023/2024," *Jurnal Citra Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 1746–54.

⁴¹ Suarman and Isjoni, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan."

b. Indikator Minat Belajar

Kerangka teoretis yang sering dijadikan acuan untuk mengidentifikasi minat belajar adalah Interest Development Model yang dikembangkan oleh Hidi dan Renninger.⁴² Model ini menggambarkan bahwa minat berkembang dari situational interest atau ketertarikan sementara menjadi individual interest yang lebih stabil dan mendalam. Berdasarkan model tersebut, terdapat empat indikator utama untuk menilai minat belajar siswa, yaitu:

1) Perhatian (Attention)

Perhatian merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan fokus pada materi pembelajaran yang disampaikan melalui berbagai bentuk, baik lisan, visual, maupun tulisan. Indikator ini menunjukkan adanya keterlibatan kognitif awal dalam proses belajar. Semakin tinggi tingkat perhatian siswa, semakin besar kemungkinan siswa memahami dan mengolah informasi yang diterima secara efektif. Dalam pembelajaran, perhatian menjadi fondasi penting bagi terbentuknya minat belajar karena siswa yang mampu berkonsentrasi cenderung lebih aktif dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian oleh Hefter dan Nitsch menunjukkan bahwa perhatian dan keterlibatan kognitif siswa berkontribusi positif terhadap minat belajar dan engagement dengan kontribusi sekitar 24% terhadap peningkatan keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran daring.⁴³

⁴² Suzanne Hidi and K Ann Renninger, "The Four-Phase Model of Interest Development," *Educational Psychologist* 41, no. 2 (2006): 111–27.

⁴³ Hefter and Nitsch, "Synchronous Distance Learning: Effects of Interest and Achievement Goals on Police Students' Learning Engagement and Outcomes."

2) Ketertarikan (Attraction)

Ketertarikan ditunjukkan melalui munculnya rasa senang, penasaran, dan antusiasme siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Indikator ini biasanya berkembang ketika materi disajikan secara menarik, relevan dengan kehidupan siswa, serta didukung oleh media dan strategi pembelajaran yang interaktif. Ketertarikan yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih menikmati proses belajar dan memiliki keinginan untuk terus mengeksplorasi materi yang dipelajari. Penelitian oleh Febrianti dan Ferazona menemukan bahwa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar dengan pengaruh sebesar 27,6%.⁴⁴

3) Partisipasi (Participation)

Partisipasi ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti berdiskusi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, bekerja sama dalam kelompok, dan mengikuti kegiatan kelas secara aktif. Partisipasi menunjukkan adanya dorongan intrinsik siswa untuk berkontribusi dalam proses belajar. Semakin tinggi tingkat partisipasi, semakin besar keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual terhadap pembelajaran. Penelitian oleh Vo dan Ho menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam lingkungan belajar berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar dan student

⁴⁴ Febrianti and Ferazona, "Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sma Negeri 11 Pekanbaru Tahun Ajaran 2023/2024."

engagement dengan pengaruh sekitar 31% terhadap keterlibatan belajar siswa.⁴⁵

4) Kepuasan (Satisfaction)

Kepuasan muncul ketika siswa merasakan kebahagiaan, kebanggaan, dan rasa berhasil setelah memahami materi atau menyelesaikan tugas pembelajaran. Indikator ini berperan dalam memperkuat motivasi internal dan membangun kepercayaan diri siswa untuk terus belajar. Pengalaman belajar yang memuaskan akan menciptakan penguatan positif sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran berikutnya. Penelitian oleh Wista dan Karima menunjukkan bahwa kepuasan belajar memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa dengan pengaruh sebesar 23%.⁴⁶

Dalam konteks pendidikan digital, indikator-indikator tersebut semakin relevan karena kemajuan teknologi menuntut pembelajaran yang interaktif dan adaptif. Pemanfaatan media digital interaktif telah terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah menengah. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, responsif, serta selaras dengan karakteristik generasi digital masa kini. Media seperti video interaktif, simulasi, kuis daring, dan permainan edukatif mampu menarik

⁴⁵ Hoi Vo and Hang Ho, "Online Learning Environment and Student Engagement: The Mediating Role of Expectancy and Task Value Beliefs," *The Australian Educational Researcher* 51, no. 5 (2024): 2183–2207.

⁴⁶ D Wista and E M Karima, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 5 Padang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 27404–10.

perhatian siswa, meningkatkan relevansi materi, serta memberikan kepuasan belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan media digital interaktif juga mendorong keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus bermakna bagi peserta didik, karena melibatkan emosi positif dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.⁴⁷ Media seperti *Bamboozle* menjadi contoh konkret, di mana tampilan visual yang menarik dan sistem poin berbasis permainan mampu menumbuhkan semangat berkompetisi sekaligus mempererat kerja sama antar siswa.

Lebih jauh, media interaktif berkontribusi dalam memperkuat aspek emosional dan sosial dari minat belajar. Ketika siswa merasa dihargai atas partisipasinya dan menikmati proses belajar, motivasi internal mereka untuk terus berprestasi akan meningkat. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi dianggap sekadar kewajiban, melainkan berubah menjadi aktivitas yang menyenangkan, bermakna, dan memuaskan. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong tumbuhnya minat, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperkuat keterikatan siswa terhadap proses belajar secara berkelanjutan.

⁴⁷ Ulul Azmi Mustari Eka Ariaty, Nur Ariandini, Evi Alfira, “Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah,” *Jurnal Kependidikan Media* 14 (2025): 88–95.

5. Persepsi

a. Pengertian

Persepsi merupakan proses psikologis yang melibatkan penerimaan, pengolahan, dan penafsiran stimulus yang diterima individu melalui indera sehingga menghasilkan pemahaman terhadap suatu objek atau fenomena. Persepsi tidak hanya bersifat menerima informasi, tetapi juga melibatkan proses kognitif yang dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, serta sikap individu.⁴⁸ Menurut Abidin, persepsi adalah proses yang didasarkan pada hasil pengamatan seseorang terhadap suatu objek yang kemudian menghasilkan tanggapan yang dapat memengaruhi penilaian terhadap objek tersebut.⁴⁹ Sementara itu, dalam konteks pendidikan, persepsi siswa dan guru menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas suatu media atau metode pembelajaran.⁵⁰

b. Indikator Persepsi

Dalam penelitian kuantitatif, persepsi umumnya diukur melalui beberapa indikator yang mencerminkan proses kognitif individu terhadap suatu objek. Berdasarkan beberapa hasil penelitian, indikator persepsi dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

⁴⁸ Bimo Walgito, "Pengantar Psikologi Umum" (Yogyakarta: andi offset, 2010).

⁴⁹ Rahman Abidin, "Persepsi Siswa Terhadap Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Materi Perdagangan Antarpulau Sumatera Dan Jawa Abad Ke 13-16 Masehi Di Smk Telenika Palembang," *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi* 1, no. 2 (2021): 1–18.

⁵⁰ Sunarto Parlindungan Pardede, "PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN TIK DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH DI JAKARTA DAN SEKITARNYA," *JURNAL DINAMIKA PENDIDIKAN* 13, no. 3 (2020): 226–37, <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i3.1295>.

1) Penyerapan terhadap rangsangan (Stimulus)

Indikator ini berkaitan dengan kemampuan individu dalam menerima informasi atau pengalaman awal terhadap suatu objek. Dalam konteks penelitian ini, penyerapan terlihat dari bagaimana guru dan siswa menerima penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran. Penyerapan stimulus menjadi tahap awal terbentuknya persepsi karena individu terlebih dahulu menerima informasi sebelum memprosesnya lebih lanjut.⁵¹

2) Pemahaman (Interpretasi)

Pemahaman merupakan proses individu dalam menginterpretasikan atau memberi makna terhadap stimulus yang diterima. Pada tahap ini, guru dan siswa mulai menilai apakah media Bamboozle mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan pembelajaran. Pemahaman menunjukkan tingkat kejelasan informasi yang diterima sehingga memengaruhi sikap individu terhadap objek.⁵²

3) Penilaian atau Evaluasi

Indikator ini mencerminkan bagaimana individu memberikan penilaian terhadap suatu objek, baik positif maupun negatif. Dalam penelitian ini, penilaian mencakup manfaat, efektivitas, serta kontribusi media Bamboozle dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penilaian

⁵¹ Febby Fema Putri, "Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Matematika: Tinjauan Struktur Dan Implikasi," *EDUSAINS: Journal of Education and Science* 1, no. 2 (2024): 91–97.

⁵² Putri.

merupakan tahap akhir dari persepsi yang menentukan sikap dan kecenderungan perilaku individu terhadap objek tertentu.⁵³

4) Pengetahuan

Pengetahuan berkaitan dengan informasi atau wawasan yang dimiliki individu tentang objek yang dipersepsikan. Guru dan siswa yang memiliki pengetahuan lebih baik tentang media pembelajaran cenderung memiliki persepsi yang lebih positif. Pengetahuan menjadi dasar dalam membentuk persepsi karena individu menilai suatu objek berdasarkan informasi yang dimilikinya.⁵⁴

5) Penerapan

Penerapan menunjukkan sejauh mana individu mampu menggunakan atau mengimplementasikan objek yang dipersepsikan dalam kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, penerapan terlihat dari penggunaan media Bamboozle dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan mencerminkan bahwa persepsi tidak hanya berhenti pada pemahaman, tetapi juga diwujudkan dalam tindakan nyata.⁵⁵

6. Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah

Pembelajaran Fiqih memiliki orientasi utama untuk menanamkan pemahaman siswa terhadap hukum-hukum Islam sekaligus membekali mereka dengan kemampuan praktis dalam mengimplementasikan prinsip-prinsip syariat tersebut

⁵³ Sita Nurmasitah Siti Aqilah Habibah, "Persepsi Siswa Sebagai Indikator Evaluasi Program Makan Bergizi Gratis Di Sekolah Menengah Kejuruan," *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2026).

⁵⁴ Ajeng Santika Putri et al., "Hubungan Antara Persepsi Dan Tingkat Kesadaran Siswa SMAN 02 Wonogiri Dalam Menghadapi Bencana Klimatologis," *Jurnal Pendidikan Geosfer X*, no. Sinta 4 (2025), <https://doi.org/10.24815/jpg.v.>

⁵⁵ Putri et al.

secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁶ Kajian Fiqih tidak semata-mata berfokus pada penguasaan aspek kognitif, seperti hafalan dalil dan hukum, tetapi juga meliputi dimensi afektif. Dalam konteks pendidikan madrasah, pembelajaran Fiqih berperan penting dalam membentuk kepribadian muslim yang beriman, berakhlak mulia, dan memiliki kesadaran spiritual yang mendalam.

Meskipun demikian, praktik pembelajaran Fiqih di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu faktor yang memicu kendala dalam studi Fiqih di bawah Kurikulum Merdeka adalah kebiasaan sebagian pendidik yang tetap mengandalkan strategi pengajaran konvensional dan kurang beragam. Model instruksional yang minim interaksi ini mengakibatkan partisipasi siswa menjadi rendah, sehingga konsep Fiqih sulit dihubungkan dengan realitas kehidupan sehari-hari, dan akhirnya tidak maksimal dalam menopang tujuan utama Kurikulum Merdeka yang menuntut adanya daya cipta, kerja sama, dan pengertian kontekstual.⁵⁷ Akibatnya, minat serta partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran mengalami penurunan. Kondisi tersebut menekankan pentingnya adanya inovasi dalam metode maupun media pembelajaran agar penyajian materi Fiqih menjadi lebih menarik, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Salah satu alternatif strategis yang dapat digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah penerapan media interaktif digital seperti *Bamboozle*. Platform ini berfungsi sebagai jembatan antara konsep keagamaan yang abstrak dengan praktik ibadah yang nyata melalui pendekatan *joyful learning*. Aktivitas semacam ini

⁵⁶ M Bahrul Ulum, "Studi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas IX Di MTs NU Slorok," *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2024): 84–92.

⁵⁷ Rizki and Achadi, "Kurikulum Merdeka Di Madrasah Tsanawiyah: Tantangan Dan Problematika Pembelajaran Fikih."

mampu meningkatkan keterlibatan, meningkatkan retensi atau kekuatan memori siswa terhadap materi yang dipelajari, dan menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap ajaran Islam. Selain itu, dinamika kelas menjadi lebih hidup dan antusias, mengurangi kejenuhan yang umumnya muncul dalam pembelajaran Fiqih konvensional.

Karakteristik Fiqih yang menekankan pada hafalan hukum, pemahaman dalil, serta penerapan nilai-nilai Islam dapat diintegrasikan secara efektif dalam bentuk permainan edukatif. Melalui kuis dan case-based learning dalam *Bamboozle*, siswa dapat diajak untuk menalar penerapan hukum Islam dalam situasi sehari-hari, seperti etika bermuamalah, tata cara ibadah, atau penyelesaian masalah sosial keagamaan. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Siregar yang menyoroti urgensi inovasi metode pengajaran Fiqih berbasis studi kasus agar peserta didik tidak hanya mengingat hukum, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menafsirkan dan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan nyata.⁵⁸

Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Fiqih bukan sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai perangkat pedagogis yang memperkuat konsep active learning. Penggunaan *Bamboozle* memungkinkan proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa, bersifat kontekstual, serta berfokus pada pengalaman nyata peserta didik. Melalui pendekatan ini, motivasi belajar dapat meningkat, nilai-nilai keislaman lebih mudah diinternalisasi, dan karakter religius siswa madrasah dapat terbentuk secara utuh sejalan dengan tuntutan pembelajaran di era digital.

⁵⁸ Maulina Siregar, "STRATEGI PEMBELAJARAN PAI KONTEKSTUAL," *JURNAL KUALITAS PENDIDIKAN* 2, no. 2 (2024): 280–86.

7. Relasi Media Bamboozle terhadap minat belajar

Keterkaitan antara media interaktif dan minat belajar berpijak pada Cognitive-Affective Learning Model, yang menekankan pentingnya keseimbangan antara ranah kognitif yakni pemahaman terhadap materi dan ranah afektif yang mencakup motivasi serta emosi positif selama proses belajar. Model ini menegaskan bahwa media yang menyediakan interaksi timbal balik, tampilan visual yang menarik, serta umpan balik positif dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Ketika peserta didik mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan emosi positif, proses penyerapan dan pemahaman informasi berlangsung lebih efektif karena sistem kognitif dan afektif bekerja secara bersamaan dalam memproses stimulus belajar.⁵⁹

Dalam pembelajaran di lingkungan madrasah, penggunaan media digital interaktif seperti *Bamboozle* menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa melalui elemen permainan yang memadukan kompetisi dan kolaborasi. Platform ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, mendapatkan penghargaan, serta merasakan keberhasilan belajar secara langsung. Temuan Aulia et al. mengonfirmasi bahwa penggunaan *Bamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.⁶⁰ Hal ini terjadi karena media interaktif mampu mengaktifkan dimensi emosional siswa seperti rasa gembira, antusias, dan percaya diri yang menjadi pondasi terbentuknya minat belajar yang berkesinambungan.

⁵⁹ Richard E Mayer, "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 1–25, <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.

⁶⁰ Ghina Aulia, Amran Amran, and Raden Ridwan Hasan Saputra, "The Effect Of Baamboozle Media On Students' Interest In Learning Mathematics At MI Nurul Huda," *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2025): 105–14.

Lebih jauh, media interaktif juga memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan materi dalam berbagai format menarik, mulai dari kuis, simulasi, hingga studi kasus yang memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Keberagaman bentuk penyajian ini menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Fiqih, penggunaan *Bamboozle* berperan lebih dari sekadar media visual; ia berfungsi sebagai mediator pedagogis yang menghubungkan antara materi keagamaan dengan kebutuhan psikologis siswa dalam proses belajar. Melalui pendekatan *joyful learning*, *Bamboozle* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi nilai-nilai Islam. Setiap aktivitas dalam permainan dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis, bekerja sama, serta mengaplikasikan prinsip-prinsip Fiqih dalam konteks kehidupan nyata, seperti praktik ibadah, etika sosial, maupun muamalah sehari-hari.

Di samping itu, media ini turut mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif yang mampu menanamkan nilai kebersamaan, kejujuran, dan tanggung jawab yang selaras dengan tujuan pendidikan Islam. Aktivitas permainan yang dipadukan dengan refleksi nilai membuat siswa tidak hanya mempelajari hukum-hukum Islam pada ranah kognitif, tetapi juga memahami nilai spiritual dan moral melalui pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, *Bamboozle* dapat dipandang sebagai instrumen pedagogis integratif yang memadukan dimensi religius dengan inovasi teknologi sehingga pembelajaran Fiqih menjadi lebih kontekstual, inspiratif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital..

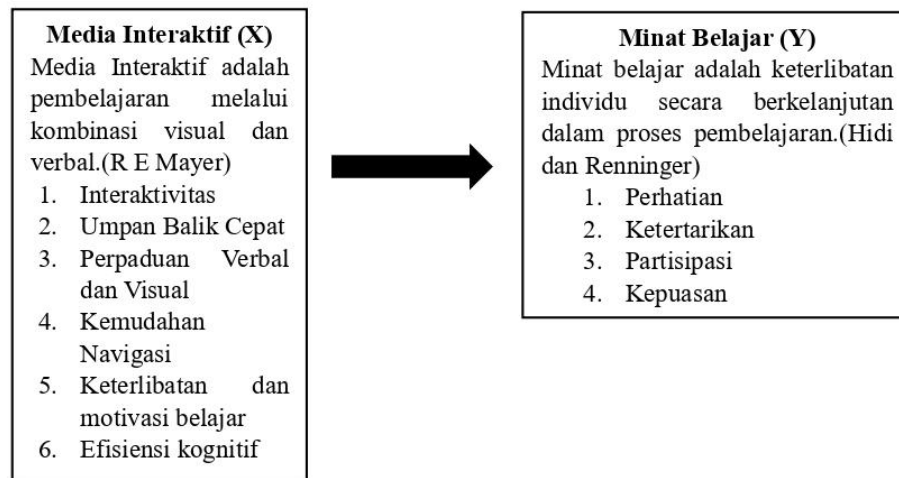
B. Kerangka Berpikir

Permasalahan utama yang hendak dipecahkan adalah rendahnya minat belajar Fiqih siswa MTsN 2 Blitar akibat pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang interaktif. Solusi yang ditawarkan adalah penerapan media interaktif *Bamboozle* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih engaging, kolaboratif, dan menyenangkan (*joyful learning*), sehingga mendorong peningkatan minat belajar. Kerangka ini sejalan dengan model kognitif-afektif: interaktivitas, umpan balik langsung, dan visual yang menarik memicu emosi positif (senang, antusias, percaya diri) yang menumbuhkan minat belajar berkelanjutan.

Secara konseptual, penelitian menempatkan *Bamboozle* sebagai variabel independen (X), sedangkan minat belajar Fiqih berperan sebagai variabel dependen (Y). Penerapan *Bamboozle* diasumsikan memperkuat dimensi afektif siswa dan tercermin pada indikator minat belajar (perhatian, ketertarikan, partisipasi, kepuasan). Dengan kata lain, semakin tinggi kualitas penerapan media interaktif, semakin besar dorongan internal siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran Fiqih.

Hubungan konseptual tersebut diuji secara empiris dengan rancangan desain *Quasy Experimental Design* dengan rancangan *Posttest-Only Control Group Design* yang diterapkan pada siswa kelas VIII MTsN 2 Blitar, sehingga dapat dibandingkan skor minat sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan *Bamboozle*.

Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam konteks penelitian ilmiah berfungsi sebagai pernyataan prediktif yang dirumuskan untuk memberikan jawaban awal atas permasalahan yang telah diidentifikasi, dengan dasar pijakan dari kajian teori dan hasil studi sebelumnya. Pernyataan ini bersifat tentatif karena belum mendapatkan validasi melalui proses pengumpulan dan analisis data empiris. Oleh karena itu, hipotesis masih tergolong dalam ranah konseptual atau teoritis, bukan fakta empiris, sebab keberadaannya baru akan terverifikasi setelah dilakukan pengujian secara sistematis dalam proses penelitian. Dalam studi ini, hipotesis dikembangkan guna menjelaskan adanya dugaan hubungan fungsional antara pemanfaatan media pembelajaran interaktif Bamboozle dan tingkat minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Blitar. Pernyataan tersebut akan diuji melalui pendekatan kuantitatif untuk menilai apakah terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik antara kedua variabel tersebut.

Penelitian ini menggunakan dua bentuk hipotesis, yaitu hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh atau perbedaan signifikan antarvariabel

yang diteliti, serta hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya pengaruh maupun perbedaan yang signifikan.

H_a : Penggunaan media pembelajaran Bamboozle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar Fiqih siswa kelas VIII di MTsN 2 Blitar.

H_0 : Penggunaan media pembelajaran Bamboozle tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar mata pelajaran Fiqih pada siswa kelas VIII di MTsN 2 Blitar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah yang berfokus pada pengumpulan data berbentuk angka, analisis statistik, dan pengujian hipotesis guna menentukan hubungan atau pengaruh antarvariabel secara objektif.⁶¹ Dalam konteks penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 di MTsN 2 Blitar”, pendekatan ini dipilih karena berfokus pada pengujian empiris terkait efektivitas penggunaan media Bamboozle dalam meningkatkan minat belajar siswa. Jenis studi yang digunakan adalah *Quasy Experimental Design* dengan rancangan *Posttest-Only Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok siswa yang dipilih secara acak, satu kelompok menerima perlakuan berupa penggunaan media interaktif Bamboozle, sedangkan kelompok lainnya tidak. Hasil belajar dari kedua kelompok diukur hanya melalui posttest, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat minat belajar secara objektif sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan.

Pemilihan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Posttest-Only Control Group* disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu menguji secara objektif dan terukur pengaruh penggunaan media interaktif Bamboozle terhadap minat belajar siswa sebagai salah satu variabel psikologis dalam konteks

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2016, 7.

pembelajaran Fiqih. Pendekatan ini dinilai tepat karena mampu menyajikan gambaran empiris yang sistematis mengenai perubahan perilaku belajar melalui analisis statistik yang sah. Sejalan dengan pendapat Creswell, metode kuantitatif digunakan ketika peneliti ingin menjelaskan hubungan kausal antarvariabel melalui pengumpulan data berbentuk numerik serta analisis statistik inferensial.⁶² Pada penelitian ini, penggunaan media Bamboozle (X) berperan sebagai variabel bebas (independen), sedangkan minat belajar Fiqih (Y) menjadi variabel terikat (dependen) yang dipengaruhi. Alasan pemilihan metode ini juga karena relevansinya dengan konteks pendidikan, di mana pengukuran pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa perlu dibuktikan melalui data yang valid dan reliabel.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala *Likert* lima poin, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Data hasil posttest selanjutnya dianalisis menggunakan uji statistik Independent Sample t-Test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok yang memperoleh perlakuan menggunakan media interaktif Bamboozle dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai tingkat efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Melalui analisis statistik yang dilakukan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pembelajaran Fiqih di madrasah. Hasil penelitian tidak hanya memperkuat teori tentang efektivitas media

⁶² John W Creswell, *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches+ a Crash Course in Statistics* (Sage publications, 2018), 6.

interaktif, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai bagaimana game-based learning seperti *Bamboozle* dapat menumbuhkan dan memperkuat minat belajar siswa dalam konteks pendidikan Islam modern

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Blitar, yang lokasinya di Jalan Raya Sawentar Nomor 21, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Madrasah ini terkenal sebagai salah satu institusi yang giat dalam menginovasi dan mengembangkan pengajaran berlandaskan teknologi digital. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa MTsN 2 Blitar memiliki karakteristik lingkungan belajar yang kondusif serta berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, madrasah tersebut telah menunjukkan komitmen dalam menerapkan pendekatan student-centered learning sehingga dinilai relevan dengan fokus penelitian yang menekankan penggunaan media interaktif *Bamboozle* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih..

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan komponen kunci dalam sebuah studi ilmiah yang berfungsi untuk mengidentifikasi, mengukur, dan menganalisis hubungan antar konsep yang diteliti. variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa pun yang ditetapkan oleh peneliti sebagai objek kajian, dengan tujuan untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh data atau informasi yang relevan dan selanjutnya dijadikan dasar dalam menarik suatu kesimpulan ilmiah.⁶³ Oleh karena

⁶³ Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2013), 37.

itu, variabel memiliki peran penting sebagai dasar dalam penyusunan hipotesis serta analisis data, khususnya pada penelitian kuantitatif yang menekankan objektivitas dan pengukuran yang terstruktur. Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel utama, yaitu:

1. Variabel Bebas (X): Penggunaan Media Interaktif *Bamboozle*

Variabel bebas merupakan faktor yang memengaruhi atau menyebabkan terjadinya perubahan pada variabel lain dalam penelitian. Dalam penelitian ini, *Bamboozle* berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa selama proses pembelajaran Fiqih..

2. Variabel Terikat (Y): Minat Belajar Fiqih

Variabel dependen (Y) adalah faktor yang menunjukkan modifikasi sebagai konsekuensi langsung dari tindakan atau perlakuan yang disalurkan melalui variabel independen. Dalam penelitian ini, minat belajar Fiqih merupakan indikator afektif yang mencerminkan sejauh mana siswa memiliki rasa senang, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran Fiqih setelah diterapkan media *Bamboozle*.

Dengan demikian, hubungan antara kedua variabel ini dapat dirumuskan bahwa penggunaan media interaktif *Bamboozle* (X) diduga memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar Fiqih (Y). Hubungan ini akan diuji secara empiris melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *Quasy Experimental Posttest-Only Control Group Design*, di mana hasil posttest antara kelompok yang menggunakan media interaktif *Bamboozle* dan kelompok yang

tidak dibandingkan secara statistik untuk menentukan tingkat pengaruh perlakuan terhadap minat belajar siswa.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII di MTsN 2 Blitar yang terdiri atas 11 kelas dan berjumlah 365 siswa pada tahun ajaran 2025/2026 . Pemilihan kelas VIII didasarkan pada karakteristik perkembangan siswa yang telah memasuki tahap kognitif dan sosial yang relatif stabil, sehingga lebih siap mengikuti pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Selain itu, peserta didik pada jenjang ini telah memiliki bekal dasar dalam mata pelajaran Fiqih dari kelas sebelumnya, yang memungkinkan peneliti memperoleh gambaran lebih valid mengenai perubahan minat belajar setelah perlakuan diterapkan. Dari sisi akademik, populasi ini juga tergolong homogen karena mengikuti kurikulum yang sama, berada dalam satu institusi, dan diajar oleh guru yang seragam untuk mata pelajaran Fiqih.

Pertimbangan tambahan dalam memilih kelas VIII sebagai subjek penelitian adalah karena jenjang ini berada di tengah-tengah masa studi di tingkat madrasah, sehingga tidak sedang dalam masa transisi awal seperti kelas VII, maupun dalam tekanan persiapan akhir seperti kelas IX. Hal ini menjadikan mereka relatif stabil secara emosional dan akademik. Materi Fiqih pada kelas VIII juga lebih kompleks dan kontekstual dibandingkan kelas sebelumnya, menjadikannya relevan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar. Dengan demikian, kelas VIII dinilai sebagai populasi yang paling tepat untuk merepresentasikan fokus penelitian ini.

Teknik sampling yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu metode penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan penelitian.⁶⁴ Dalam penelitian ini, dipilih dua kelas sebagai sampel, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diterapkan pada kelas 8J dengan jumlah 31 siswa, sedangkan kelompok kontrol ditempatkan pada kelas 8H dengan jumlah 32 siswa. Pemilihan kelas didasarkan pada pertimbangan kesetaraan jumlah siswa, keseragaman karakteristik akademik, serta kemudahan dalam pelaksanaan penelitian. Keseragaman karakteristik akademik ditentukan berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran Fiqih dan wali kelas yang menyatakan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan akademik yang relatif setara, ditunjukkan oleh capaian hasil belajar yang tidak berbeda secara mencolok serta mengikuti proses pembelajaran dengan kurikulum, materi, dan guru pengampu yang sama. Selain itu, kedua kelas berada pada tingkat kelas yang sama sehingga memperoleh pengalaman belajar yang relatif serupa. Selain itu, peneliti juga memperhatikan aspek validitas internal, seperti kesamaan kurikulum dan tingkat kemampuan akademik antar kelas, guna meminimalkan perbedaan yang dapat memengaruhi hasil penelitian, sehingga perlakuan yang diberikan menjadi faktor utama yang diuji dalam penelitian ini.

Dengan demikian, pemilihan populasi dan sampel dalam penelitian ini telah disusun secara sistematis guna memastikan bahwa data yang dikumpulkan mampu merepresentasikan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Kombinasi antara pertimbangan purposif dan prinsip representativitas statistik menjadikan hasil

⁶⁴ Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, vol. 1, 2016.

penelitian ini kredibel dan dapat dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran interaktif di madrasah

E. Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder, guna mendukung hasil analisis lebih komprehensif dan dapat menggambarkan fenomena penelitian secara empiris serta kontekstual. Menurut Sugiyono, Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber utama di lokasi riset, melalui instrumen penelitian seperti angket, wawancara, atau observasi, sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber lain seperti dokumen, arsip, atau laporan lembaga yang mendukung penelitian.⁶⁵ Penggunaan kombinasi kedua jenis data ini bertujuan untuk memperkuat validitas hasil penelitian dan memastikan temuan yang dihasilkan benar-benar mewakili kondisi nyata di lapangan.

1. Data Primer

Data primer pada penelitian ini berupa skor posttest yang diperoleh dari pengisian angket minat belajar siswa menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari “sangat tidak setuju” (1) sampai “sangat setuju” (5). Data tersebut berbentuk kuantitatif numerik karena dikonversi ke dalam bentuk angka dan selanjutnya dianalisis secara statistik menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan skor minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media interaktif Bamboozle. Proses pengumpulan data dilakukan secara langsung kepada responden, yaitu siswa kelas VIII di MTsN 2 Blitar

⁶⁵ Sugiyono.

setelah mengikuti pembelajaran Fiqih dengan memanfaatkan media *Bamboozle*. Pemilihan data primer ini sesuai dengan tujuan penelitian yang bersifat kuantitatif eksperimental, yakni untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap variabel dependen (minat belajar). Sejalan dengan pendapat Creswell, data numerik yang dikumpulkan secara langsung melalui instrumen terstandar memungkinkan peneliti menguji hipotesis secara objektif dan dapat diuji ulang (reliable).⁶⁶

2. Data Sekunder

Selain mengandalkan data primer, penelitian ini juga memanfaatkan data sekunder berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Bamboozle*. Data wawancara ini digunakan untuk memberikan konteks tambahan terhadap hasil pengukuran kuantitatif. Dengan demikian, data sekunder ini berperan dalam memperkuat dan memperdalam pemahaman terhadap temuan penelitian sehingga memberikan deskripsi yang lebih menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran yang berlangsung di lapangan. Menurut Arikunto, data sekunder berfungsi sebagai data pelengkap yang memperkuat interpretasi hasil penelitian, terutama ketika dikaitkan dengan kebijakan pendidikan dan kondisi empiris di lapangan.⁶⁷

Baik data primer maupun sekunder dalam penelitian ini bersifat relevan dan valid terhadap tujuan penelitian karena keduanya secara langsung berkaitan dengan variabel yang diteliti: penggunaan media interaktif *Bamboozle* (X) dan minat

⁶⁶ John W Creswell and J David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Sage publications, 2017).

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik," *Rineka Cipta*, 2010.

belajar Fiqih (Y). Validitas data dijaga dengan dilakukan pengujian terhadap instrumen angket dengan menggunakan teknik analisis statistik Product Moment dan *Cronbach's Alpha* guna menilai validitas serta reliabilitasnya, sementara kredibilitas data sekunder diperoleh melalui verifikasi dokumen resmi sekolah. Oleh karena itu, penggunaan data primer dan data sekunder secara bersamaan dalam penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan analisis yang lebih mendalam, terukur, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan berbagai metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 Di Mtsn 2 Blitar.”*. Pertama, instrumen angket berbasis skala Likert digunakan sebagai metode utama untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sesudah penggunaan media interaktif Bamboozle (posttest). Kedua, dilakukan wawancara secara terstruktur untuk menggali persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan menggunakan pedoman yang telah disusun untuk memperoleh data yang mendalam terkait pengalaman, tanggapan, serta pandangan responden terhadap penerapan media tersebut di kelas. Ketiga, teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data sekunder berupa profil madrasah, RPP, foto kegiatan pembelajaran, serta catatan hasil observasi yang mendukung hasil penelitian.

Data primer diperoleh melalui pengukuran skor minat belajar siswa dan dianalisis perlakuan. Selain itu, validitas dan reliabilitas instrumen terlebih dahulu diuji melalui *expert judgment* serta perhitungan korelasi Product Moment dan Cronbach's Alpha ($\alpha \geq 0,70$) untuk menjamin keakuratan dan konsistensi hasil. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa guna menggali persepsi terkait penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya sehingga data yang dihasilkan bersifat sistematis dan mendalam. Selanjutnya, hasil wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Melalui teknik wawancara tersebut, data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif sekaligus memperkuat hasil analisis kuantitatif, sehingga kondisi empiris di lapangan dapat tergambarkan secara lebih utuh.

G. Instrumen Penelitian

Perangkat penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data dengan sistem yang teratur dan berbasis fakta sejalan dengan sasaran yang telah ditetapkan dalam studi yang dilakukan. Dalam penelitian berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 Di Mtsn 2 Blitar*", Alat utama yang dimanfaatkan dalam pengumpulan data adalah kuesioner (angket) yang disusun menggunakan skala Likert dengan rentang nilai antara 1 hingga 5. Pemilihan kuesioner sebagai instrumen didasarkan pada kebutuhan penelitian kuantitatif untuk mengukur tingkat minat belajar siswa secara numerik dan terukur. Menurut

Sugiyono pada tahun 2016, kuesioner dipandang sebagai metode pengumpulan data yang efektif dalam penelitian kuantitatif, karena memungkinkan peneliti memperoleh data dari banyak responden dalam waktu singkat, dengan hasil yang dapat dianalisis secara statistik.⁶⁸

1. Jenis dan Bentuk Instrumen

Instrumen yang digunakan berbentuk angket tertutup, di mana setiap butir pernyataan telah disediakan lima pilihan jawaban berdasarkan skala Likert.

Tabel 3. 1 Skala Likert

Skala Likert	Nilai Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Skala Likert dipilih karena memiliki kemampuan untuk mengukur sikap dan minat responden terhadap suatu objek atau fenomena yang diteliti secara kuantitatif.⁶⁹ Dengan menggunakan skala ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana tingkat perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan kepuasan siswa terhadap pembelajaran Fiqih setelah menggunakan media interaktif *Bamboozle*.

2. Komponen Instrumen Penelitian

Kuesioner ini terdiri atas 40-50 butir pernyataan yang mencerminkan 10 indikator utama dari media interaktif dan minat belajar sebagai berikut:

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

⁶⁹ Creswell, *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches+ a Crash Course in Statistics*, 214–16.

Tabel 3. 2 Indikator, Deskripsi, Dan Contoh Soal Angket Variabel X

Indikator Media Interaktif	Deskripsi	Contoh Pernyataan Butir Angket
Interaktivitas	Media memungkinkan siswa berpartisipasi langsung selama pembelajaran.	“Saya dapat berinteraksi langsung saat menggunakan media Bamboozle.”
Umpan Balik Cepat	Media memberikan respon atau koreksi secara langsung.	“Saya langsung mengetahui benar atau salah jawaban saat menggunakan Bamboozle.”
Keterpaduan Visual dan Verbal	Media memadukan teks, gambar, audio, dan animasi secara menarik.	“Tampilan teks dan gambar pada Bamboozle membantu saya memahami materi.”
Kemudahan Navigasi	Media mudah digunakan dan dioperasikan oleh siswa.	“Saya mudah menggunakan fitur-fitur yang ada pada Bamboozle.”
Keterlibatan dan Motivasi Belajar	Media mampu meningkatkan perhatian, semangat, dan partisipasi siswa.	“Penggunaan Bamboozle membuat saya lebih semangat mengikuti pembelajaran.”
Efisiensi Kognitif	Materi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami siswa.	“Materi pada Bamboozle disampaikan dengan jelas dan tidak membingungkan.”

Tabel 3. 3 Indikator, Deskripsi, Dan Contoh Soal Angket Variabel Y

Indikator Minat Belajar	Deskripsi	Contoh Pernyataan Butir Angket
Perhatian (Attention)	Kemampuan siswa memusatkan perhatian dan fokus terhadap pembelajaran Fiqih.	“Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan guru saat menggunakan media <i>Bamboozle</i> .”
Ketertarikan (Interest)	Rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap kegiatan belajar menggunakan media interaktif.	“Saya merasa tertarik mempelajari materi Fiqih melalui permainan <i>Bamboozle</i> .”
Partisipasi (Participation)	Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar menggunakan <i>Bamboozle</i> .	“Saya bersemangat menjawab pertanyaan saat kegiatan <i>Bamboozle</i> berlangsung.”
Kepuasan (Satisfaction)	Perasaan puas dan senang setelah mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Bamboozle</i> .	“Saya merasa puas karena pembelajaran Fiqih menjadi lebih menyenangkan dengan <i>Bamboozle</i> .”

Setiap indikator dalam penelitian ini diwakili oleh 3–5 butir pernyataan dengan total keseluruhan 50 item yang dikembangkan secara positif untuk memudahkan analisis. Penentuan jumlah item per indikator ini sejalan dengan pandangan DeVellis yang menyatakan bahwa sebuah indikator tidak boleh hanya diukur oleh satu pernyataan karena rentan terhadap bias. Penggunaan skala multi-item (multi-item scale) berkisar 3–5 pernyataan ini bertujuan untuk

menangkap esensi setiap indikator secara utuh sekaligus meningkatkan nilai reliabilitas instrumen (Cronbach's Alpha).⁷⁰

3. Tahapan Pengembangan Instrumen

Langkah-langkah pengembangan instrumen dilakukan secara sistematis sebagai berikut:

- a. Studi Literatur: menelaah teori minat belajar, game-based learning, dan media interaktif untuk menentukan indikator yang relevan.
- b. Penyusunan Kisi-Kisi Instrumen: menyusun matriks hubungan antara variabel, indikator, dan butir pertanyaan.
- c. Penyusunan Item Angket: merumuskan pernyataan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.
- d. Uji Coba Instrumen: dilakukan pada sampel kecil (sekitar 10–15 siswa) di luar sampel utama untuk menguji validitas awal.
- e. Analisis Hasil Uji Coba: menghitung nilai validitas dan reliabilitas, lalu merevisi item yang tidak memenuhi kriteria.
- f. Finalisasi Instrumen: menyusun kuesioner akhir yang siap digunakan dalam pengumpulan data utama di MTsN 2 Blitar.

Melalui tahapan pengembangan yang sistematis ini, diharapkan instrumen penelitian yang dihasilkan memiliki validitas isi (content validity) yang tinggi dan reliabilitas internal yang kuat, sehingga hasil yang diperoleh dapat diandalkan untuk menjawab tujuan penelitian tentang pengaruh media *Bamboozle* terhadap minat belajar Fiqih.

⁷⁰ Robert F DeVellis and Carolyn T Thorpe, *Scale Development: Theory and Applications* (Sage publications, 2021).

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas dan reliabilitas merupakan dua aspek penting yang menentukan kualitas instrumen, terutama dalam penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono, validitas menunjukkan tingkat ketepatan instrumen dalam mengukur sesuatu yang memang hendak diukur, sedangkan reliabilitas berkaitan dengan tingkat konsistensi instrumen dalam menghasilkan data ketika digunakan berulang kali pada kondisi yang sama.⁷¹ Oleh sebab itu, pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar akurat, konsisten, dan layak dijadikan sebagai alat pengumpulan data ilmiah.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas dalam penelitian ini diuji dengan uji validitas empiris (construct validity).

a. Validitas Empiris (Construct Validity)

Pengujian validitas empiris dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson antara skor pada setiap butir pernyataan dengan skor total angket. Rumus yang digunakan adalah:

Gambar 3. 1 Rumus korelasi Product Moment Pearson

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara butir dengan skor total

N = Jumlah responden

X = Skortiap butir

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*.

Y = Skor total

Kriteria yang digunakan menyatakan bahwa apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.⁷² Sebaliknya, apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir tersebut dinilai tidak valid sehingga perlu direvisi atau dieliminasi. Oleh karena itu, hanya butir-butir yang memiliki korelasi tinggi terhadap konstruk minat belajar yang dipertahankan dalam instrumen akhir.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah seluruh butir pernyataan dinyatakan valid, langkah berikutnya dilakukan melalui uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil pengukuran. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha (α). Menurut Creswell, Cronbach's Alpha dimanfaatkan untuk mengukur konsistensi internal antaritem dalam suatu instrumen, sehingga dapat dipastikan bahwa seluruh butir pernyataan secara bersama-sama mampu mengukur konstruk yang sama secara stabil dan terpercaya.⁷³ Rumus Cronbach's Alpha adalah:

Gambar 3. 2 Rumus Cronbach's Alpha

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

⁷² Sugiyono.

⁷³ Creswell and Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Jumlah butir pertanyaan

$\Sigma \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Kriteria penilaian reliabilitas didasarkan pada nilai α yang diperoleh:

- a. $\alpha \geq 0,70$: Reliabilitas tinggi (instrumen konsisten)
- b. $0,60 \leq \alpha < 0,70$: Reliabilitas cukup
- c. $\alpha < 0,60$: Reliabilitas rendah

Dalam penelitian ini, instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha mencapai $\geq 0,70$, yang mengindikasikan bahwa seluruh item pernyataan memiliki tingkat konsistensi internal yang baik.

Melalui rangkaian tahapan tersebut, peneliti dapat menjamin bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat ukur dalam penelitian kuantitatif.

I. Analisis Data

Analisis data menjadi tahapan akhir dalam proses penelitian yang dilakukan untuk mengolah sekaligus menafsirkan data yang telah diperoleh, sehingga dapat digunakan guna memberikan jawaban terhadap persoalan yang diformulasikan dan menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.⁷⁴ Menurut Field,

⁷⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 7.

analisis statistik kuantitatif digunakan untuk mengidentifikasi pola hubungan antarvariabel, menguji perbedaan antar kelompok, dan menentukan signifikansi pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terukur.⁷⁵

Teknik analisis dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif dan uji asumsi statistik berupa uji normalitas serta pengujian hipotesis. Seluruh tahapan analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) untuk memastikan hasil yang diperoleh memiliki tingkat akurasi dan keandalan yang baik. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu menghasilkan analisis yang sistematis, objektif, serta mudah diinterpretasikan dalam konteks penelitian eksperimen pendidikan.

1. Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dipastikan bahwa data memenuhi asumsi normalitas agar metode analisis yang digunakan tepat.

a. Uji Normalitas (Shapiro–Wilk Test)

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data posttest memiliki distribusi yang mendekati distribusi normal. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan rumus Shapiro-Wilk yang direkomendasikan untuk ukuran sampel kecil hingga menengah ($n < 50$).

Kriteria pengujian:

- 1) Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$.
- 2) Data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) $< 0,05$.

⁷⁵ Andy Field, *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (Sage publications limited, 2024).

Hasil pengujian normalitas tersebut selanjutnya dijadikan dasar dalam menentukan penggunaan uji hipotesis, baik parametrik maupun non-parametrik.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang bersifat linear antara variabel bebas, yaitu penggunaan media interaktif *Bamboozle*, dengan variabel terikat berupa minat belajar siswa. Pengujian ini penting sebagai prasyarat dalam analisis statistik parametrik, khususnya apabila menggunakan uji yang mengasumsikan terdapat hubungan linier antarvariabel. dilakukan dengan memperhatikan nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity*. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Hubungan antarvariabel dinyatakan linear apabila nilai signifikansi $(p) > 0,05$.
- 2) Hubungan antarvariabel dinyatakan tidak linear apabila nilai signifikansi $(p) \leq 0,05$.

Hasil uji linieritas ini digunakan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi hubungan linier, sehingga analisis lanjutan seperti uji hipotesis dapat dilakukan dengan tepat dan menghasilkan kesimpulan yang valid.

2. Uji Hipotesis

Fokus utama kajian ini adalah mengukur besaran dampak pemanfaatan media interaktif *Bamboozle* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Uji statistik digunakan berdasarkan distribusi data:

a. Paired Sample t-test (Parametrik)

Jika data memiliki distribusi normal, maka digunakan uji Paired Sample t-test untuk menguji nilai rata-rata (mean) skor posttest antara kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol, guna menentukan signifikansi perubahan setelah perlakuan diberikan. Rumus uji t adalah sebagai berikut:

Gambar 3. 3 Rumus Uji T

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = rata-rata kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Bamboozle terhadap minat belajar siswa.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Bamboozle terhadap minat belajar siswa.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah urutan kegiatan yang teratur agar riset berjalan efektif sesuai sasaran, dan dipecah menjadi tiga tahapan utama:

1. Tahap perencanaan: mencakup penyusunan proposal penelitian, pembuatan serta validasi instrumen kuesioner minat belajar, penentuan sampel penelitian, serta persiapan media interaktif *Bamboozle* dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan.
2. Tahap pelaksanaan: terdiri dari pemberian perlakuan (treatment) pada kelas eksperimen melalui pembelajaran Fiqih menggunakan media interaktif *Bamboozle* berbasis Game Based Learning, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest berupa angket minat belajar untuk mengetahui perbedaan tingkat minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan..
3. Tahap akhir: meliputi proses pengumpulan data hasil posttest, pengolahan dan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sample t-test untuk menguji hipotesis penelitian, kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data serta penyusunan laporan akhir penelitian dalam bentuk skripsi.

BAB IV

PAPARAN DATA & HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah

MTsN 2 Blitar merupakan lembaga pendidikan Islam jenjang menengah pertama yang terletak di Jalan Singajaya Nomor 33, Desa Jeblog, Kecamatan Talun, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Pendirian MTsN 2 Blitar secara resmi tercatat pada 19 September 1970 melalui Surat Keputusan Nomor 217.⁷⁶ Kehadiran madrasah ini didorong oleh aspirasi masyarakat terhadap lembaga pendidikan yang mampu mengintegrasikan ilmu pengetahuan umum sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman kepada generasi muda. Sejak awal operasionalnya, MTsN 2 Blitar meneguhkan komitmen sebagai lembaga pencetak lulusan yang unggul secara intelektual, berbudi pekerti luhur, dan memiliki daya saing di tengah perkembangan zaman.

Dalam perjalanan perkembangannya, MTsN 2 Blitar terus mengalami kemajuan, baik dari segi jumlah peserta didik, kualitas tenaga pendidik, maupun sarana prasarana pembelajaran. Keberadaan madrasah ini semakin mendapat kepercayaan masyarakat karena mampu memadukan pendidikan agama dan pendidikan umum secara seimbang.

Sebagai bentuk penguatan legalitas kelembagaan, MTsN 2 Blitar memiliki Surat Keputusan operasional terbaru Nomor 673 Tahun 2016 yang ditetapkan pada

⁷⁶ Humas MTsN 2 Blitar, "Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah," Website Resmi MTsN 2 Blitar, diakses 8 Juni 2026, <http://mtsn2blitar.sch.id/>.

17 November 2016.⁷⁷ Selain itu, madrasah ini juga telah memperoleh akreditasi A, yang menunjukkan bahwa kualitas pengelolaan pendidikan di MTsN 2 Blitar telah memenuhi standar nasional pendidikan.

Hingga saat ini, MTsN 2 Blitar terus berkembang sebagai madrasah yang berorientasi pada prestasi, pembentukan karakter Islami, dan pengembangan potensi peserta didik. Dengan usia yang telah melampaui lima dekade, MTsN 2 Blitar terus menunjukkan komitmennya dalam menyelenggarakan layanan pendidikan yang bermutu bagi Masyarakat.

2. Profil

a. Struktur Organisasi

Struktur organisasi MTsN 2 Blitar disusun untuk mendukung pengelolaan madrasah secara efektif, efisien, dan terarah. Struktur ini menjadi dasar pembagian tugas, wewenang, serta tanggung jawab seluruh unsur madrasah dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Secara umum, struktur organisasi di MTsN 2 Blitar terdiri atas kepala madrasah sebagai pimpinan utama, didukung oleh tenaga pendidik, tenaga kependidikan, serta unit-unit pendukung lainnya.⁷⁸

⁷⁷ Kementerian Agama Provinsi Jawa Timur, *Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jawa Timur Nomor 673 Tahun 2016 tentang Penetapan Nomenklatur Madrasah Negeri*, (Surabaya: Kanwil Kemenag Jatim, 2016).

⁷⁸ Tata Usaha MTsN 2 Blitar, *Dokumen Struktur Organisasi dan Tata Kerja (SOTK) MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2025/2026*, (Blitar: Arsip Internal MTsN 2 Blitar, 2025), h. 2.

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MTsN 2 Blitar



Dalam pelaksanaannya, kepala madrasah bertanggung jawab atas seluruh kebijakan dan arah pengembangan lembaga. Wakil kepala madrasah membantu dalam pengelolaan bidang akademik, kesiswaan, sarana prasarana, dan hubungan dengan masyarakat. Sementara itu, guru dan tenaga kependidikan berperan dalam mendukung proses pembelajaran, administrasi, serta pelayanan kepada peserta didik.

Struktur organisasi tersebut menunjukkan bahwa MTsN 2 Blitar memiliki sistem manajemen kelembagaan yang tertata dengan baik untuk menunjang terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, religius, dan berorientasi pada prestasi, MTsN 2 Blitar terus berupaya meningkatkan kualitas layanan pendidikan secara berkelanjutan. MTsN 2 Blitar

b. Visi, Misi, dan Tujuan

1) Visi

“Terwujudnya Madrasah Islami Yang Berkualitas Unggul dalam Prestasi, Berbudaya dan Peduli Lingkungan.”

2) Misi

- a) Menanamkan budaya 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun).

- b) Membiasakan penggunaan kalimat thayyibah.
 - c) Menanamkan dan membiasakan akhlakul karimah.
 - d) Menyelenggarakan salat Dhuha, Dzuhur, dan Ashar berjamaah secara rutin.
 - e) Meningkatkan kecintaan terhadap Al-Qur'an melalui:
 - 1) Pembiasaan membaca juz 30 (juz Amma) dengan tartil.
 - 2) Program tahfidz juz Amma.
 - f) Mendorong penggunaan Bahasa Arab dan Bahasa Inggris dalam komunikasi
 - g) Menerapkan pembelajaran efektif dan bimbingan aktif.
 - h) Memfasilitasi pengembangan minat dan bakat siswa dibidang olahraga dan seni.
 - i) Membudayakan cinta dan kepedulian lingkungan melalui:
 - 1) Kegiatan penanaman pohon yang bermanfaat
 - 2) Kepling taman kelas dengan jadwal perawatan rutin.
 - 3) Pengurangan penggunaan plastik sekali pakai di lingkungan madrasah
 - j) Mengembangkan life skill siswa sebagai bekal masa depan.
 - k) Menerapkan manajemen partisipatif yang melibatkan seluruh warga madrasah dan komite
- 3) Tujuan
- a) Peningkatan Mutu Lulusan: Menghasilkan lulusan yang berprestasi dalam bidang akademik maupun non-akademik serta memiliki daya saing yang tinggi untuk melanjutkan

pendidikan ke jenjang yang lebih unggul dan favorit (MAN PK, MAN IC, atau SMA unggulan).

- b) Internalisasi Nilai Karakter: Membentuk pribadi siswa yang berakhlakul karimah, disiplin, dan memiliki jiwa nasionalisme yang kuat dalam bingkai moderasi beragama.
- c) Pengembangan Riset dan Inovasi: Menumbuhkan budaya meneliti sejak dini melalui program Kelas Riset agar siswa mampu berpikir kritis, analitis, dan solutif terhadap permasalahan di lingkungan sekitar.
- d) Tahfidzul Qur'an: Mencetak generasi penghafal Al-Qur'an yang tidak hanya hafal secara tekstual, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Pelestarian Lingkungan (Adiwiyata): Mewujudkan warga sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan guna mendukung terciptanya ekosistem belajar yang sehat, bersih, dan berkelanjutan.
- f) Kecakapan Digital: Membekali siswa dengan literasi digital dan penguasaan teknologi informasi untuk menghadapi tantangan di era industri 4.0.
- g) Pemberdayaan Potensi Diri: Memfasilitasi pengembangan minat dan bakat siswa melalui beragam ekstrakurikuler serta ajang prestasi seperti Duta Madrasah dan kompetisi seni-olahraga.

c. Kurikulum

MTsN 2 Blitar menerapkan kurikulum yang mengacu pada kebijakan Kementerian Agama dan Kementerian Pendidikan, yaitu perpaduan antara Kurikulum Merdeka dan kurikulum khas madrasah. Penerapan kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi akademik peserta didik sekaligus membentuk karakter religius, disiplin, dan berakhlak mulia.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, MTsN 2 Blitar menyusun perangkat ajar seperti capaian pembelajaran, modul ajar, asesmen diagnostik, asesmen formatif, dan asesmen sumatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Guru juga didorong untuk menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar proses belajar lebih efektif. Hal ini diperkuat melalui workshop peningkatan kompetensi guru yang menekankan asesmen, umpan balik, dan pelaporan pembelajaran berbasis pendekatan deep learning.

MTsN 2 Blitar juga mengembangkan program unggulan, seperti kelas tahfidz, kegiatan literasi, pembiasaan ibadah, serta ekstrakurikuler yang mendukung pengembangan bakat dan minat siswa. Melalui kurikulum tersebut, madrasah berkomitmen menghasilkan lulusan yang siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sekaligus mampu beradaptasi dengan dinamika perkembangan era modern tanpa melepaskan diri dari nilai-nilai keislaman.

d. Kondisi Guru dan Siswa

Jumlah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di MTsN 2 Blitar sebanyak 51 orang yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran dan pengelolaan madrasah. Adapun jumlah peserta didik secara keseluruhan mencapai 999 siswa yang tersebar pada setiap jenjang kelas. Setiap angkatan terdiri dari 11 kelas, yaitu kelas A sampai dengan kelas K, yang menunjukkan bahwa jumlah rombongan belajar di madrasah ini cukup banyak. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa MTsN 2 Blitar memiliki kapasitas peserta didik yang besar, sehingga memerlukan pengelolaan kelas dan strategi pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran yang optimal.

e. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di madrasah. Sebagai madrasah yang telah terakreditasi A, MTsN 2 Blitar terus berupaya menyediakan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan kondusif.

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana

No	Jenis Sarana & Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Gedung Kelas	6	Ada
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Ada
3	Ruang Staff dan Wakil Kepala	1	Ada
4	Ruang Kelas	33	Ada
5	Ruang Bimbingan Konseling	1	Ada
6	Laboratorium Komputer	1	Ada
7	Laboratorium Bahasa	1	Ada
8	Musholla	1	Ada
9	Unit Kesehatan Sekolah	1	Ada
10	Perpustakaan	1	Ada
11	Aula	1	Ada
12	Lapangan Olahraga	2	Outdoor dan Indoor
13	Koperasi	1	Ada

No	Jenis Sarana & Prasarana	Jumlah	Keterangan
14	Akses Internet/Wifi	-	Ada

B. Hasil Penelitian

1. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar

Siswa Kelas 8

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas Variabel X (*Bamboozle*)

Untuk menentukan apakah setiap item pernyataan dalam kuesioner variabel penggunaan media interaktif Bamboozle (X) dinyatakan valid atau tidak, maka dilakukan uji validitas dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Dalam penelitian ini, nilai r_{tabel} yang dijadikan acuan adalah 0,355 pada taraf signifikansi 5% dengan total responden berjumlah 31 siswa.

Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} . Sebaliknya, apabila nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas pada variabel Media Interaktif (X) disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Variabel X

No	r_{Hitung}	Taraf Signifikasi	r_{Tabel}	Keterangan
1	0,604	5%	0,3550	Valid
2	0,478	5%	0,3550	Valid
3	0,594	5%	0,3550	Valid
4	0,625	5%	0,3550	Valid
5	0,734	5%	0,3550	Valid
6	0,592	5%	0,3550	Valid
7	0,739	5%	0,3550	Valid
8	0,444	5%	0,3550	Valid
9	0,772	5%	0,3550	Valid
10	0,738	5%	0,3550	Valid
11	0,767	5%	0,3550	Valid

No	r_{Hitung}	Taraf Signifikasi	r_{Tabel}	Keterangan
12	0,488	5%	0,3550	Valid
13	0,568	5%	0,3550	Valid
14	0,676	5%	0,3550	Valid
15	0,650	5%	0,3550	Valid
16	0,598	5%	0,3550	Valid
17	0,485	5%	0,3550	Valid
18	0,390	5%	0,3550	Valid
19	0,627	5%	0,3550	Valid
20	0,349	5%	0,3550	Tidak Valid
21	0,593	5%	0,3550	Valid
22	0,183	5%	0,3550	Tidak Valid
23	0,372	5%	0,3550	Valid
24	0,624	5%	0,3550	Valid
25	0,642	5%	0,3550	Valid
26	0,412	5%	0,3550	Valid
27	0,403	5%	0,3550	Valid
28	0,603	5%	0,3550	Valid
29	0,558	5%	0,3550	Valid
30	0,540	5%	0,3550	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 30 butir instrumen pada variabel X, sebagian besar item pernyataan memperoleh nilai r_{hitung} yang lebih besar daripada r_{tabel} (0,355) pada taraf signifikansi 5%, sehingga dinyatakan valid. Dari keseluruhan 30 item, terdapat 28 item yang valid, sedangkan 2 item lainnya dinyatakan tidak valid, yaitu item nomor 20 ($r = 0,349$) dan nomor 22 ($r = 0,183$) karena nilai r_{hitung} lebih kecil dibandingkan r_{tabel} .

Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penggunaan media interaktif Bamboozle secara umum telah memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan dalam penelitian. Item-item yang valid mampu merepresentasikan indikator variabel secara baik, sehingga dapat digunakan untuk mengukur tingkat penggunaan media interaktif secara akurat.

2) Uji Validitas Variabel Y (Minat Belajar)

Untuk menentukan apakah setiap item pernyataan dalam kuesioner variabel minat belajar (Y) dinyatakan valid atau tidak, maka dilakukan uji validitas dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Dalam penelitian ini, nilai r_{tabel} yang dijadikan acuan adalah 0,355 pada taraf signifikansi 5% dengan total responden berjumlah 31 siswa.

Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} . Sebaliknya, apabila nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas pada variabel minat belajar (Y) disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel Y

No	r_{Hitung}	Taraf Signifikasi	r_{Tabel}	Keterangan
1	0,533	5%	0,3550	Valid
2	0,209	5%	0,3550	Tidak Valid
3	0,322	5%	0,3550	Tidak Valid
4	0,505	5%	0,3550	Valid
5	0,601	5%	0,3550	Valid
6	0,541	5%	0,3550	Valid
7	0,631	5%	0,3550	Valid
8	0,221	5%	0,3550	Tidak Valid
9	0,314	5%	0,3550	Tidak Valid
10	0,386	5%	0,3550	Valid
11	0,325	5%	0,3550	Tidak Valid
12	0,433	5%	0,3550	Valid
13	0,510	5%	0,3550	Valid
14	0,481	5%	0,3550	Valid
15	0,596	5%	0,3550	Valid
16	0,458	5%	0,3550	Valid
17	0,430	5%	0,3550	Valid
18	0,717	5%	0,3550	Valid
19	0,468	5%	0,3550	Valid
20	0368	5%	0,3550	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, diketahui bahwa dari total 20 item pernyataan pada variabel minat belajar (Y), sebanyak 15 item

dinyatakan valid, sedangkan 5 item lainnya dinyatakan tidak valid. Item yang tidak valid terdapat pada nomor 2, 3, 8, 9, dan 11 karena nilai r_{hitung} berada di bawah r_{tabel} (0,355).

Sementara itu, item pernyataan lainnya memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , sehingga dapat dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Dengan demikian, sebagian besar butir pernyataan pada variabel minat belajar telah memenuhi kriteria validitas serta mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat.

3) Reliabilitas

Pengujian reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana konsistensi instrumen penelitian dalam menghasilkan data yang stabil terhadap variabel yang dikaji. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki tingkat keajegan yang tinggi dalam memberikan hasil pengukuran. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* yang dianalisis melalui program SPSS..

Instrumen dinyatakan reliabel apabila koefisien Cronbach's Alpha menunjukkan nilai di atas 0,70. Adapun hasil dari pengujian reliabilitas instrumen tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,945	50

Tabel uji reliabilitas di atas menunjukkan nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,945 dengan jumlah item sebanyak 50. Nilai tersebut berada di atas batas minimal 0,70, sehingga mengindikasikan bahwa

instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, seluruh item dalam instrumen dinyatakan konsisten secara internal dan layak difungsikan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

b. Hasil Uji Linieritas dan Normalitas

Dalam analisis data kuantitatif, uji normalitas dan uji linieritas menjadi bagian penting yang harus dilakukan sebagai syarat awal sebelum pengujian hipotesis dengan statistik parametrik diterapkan. Penggunaan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki distribusi normal, sedangkan uji linieritas dipakai guna memastikan bahwa hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) membentuk pola yang linier.

Pada penelitian ini, pengujian dilakukan melalui metode One Sample Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji linieritas dan normalitas kemudian dijadikan dasar dalam menentukan apakah data penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis pada tahap berikutnya.

Hasil pengujian normalitas dan linearitas data pada penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1) Hasil Uji Linieritas

Tabel 4. 5 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Bamboozle * Minat Belajar	Between Groups	(Combined)	3485,098	22	158,414	7,760	0,000
		Linearity	3109,224	1	3109,224	152,298	0,000

ANOVA Table						
Within Groups Total	Deviation from Linearity	375,874	21	17,899	0,877	0,618
		816,617	40	20,415		
		4301,714	62			

Uji linearitas terhadap variabel penggunaan media *Bamboozle* dan minat belajar menghasilkan Nilai signifikansi pada baris linearity diperoleh sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya hubungan linear yang signifikan antara kedua variabel. Sementara itu, nilai signifikansi pada baris deviation from linearity sebesar 0,618 ($> 0,05$), sehingga menunjukkan bahwa tidak terdapat penyimpangan dari pola hubungan linear yang terbentuk. Merujuk pada kedua nilai tersebut, hubungan antara penggunaan media *Bamboozle* dengan minat belajar dikonfirmasi bersifat linear, sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

2) Hasil Uji Normalitas

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	#####
Most Extreme Differences	Absolute	0,061
	Positive	0,061
	Negative	-0,059
Test Statistic		0,061
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Pengujian normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov terhadap residual tidak terstandarisasi menghasilkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,200. Nilai tersebut melampaui ambang batas 0,05, yang mengindikasikan bahwa residual data penelitian mengikuti distribusi normal. Terpenuhiya asumsi normalitas dalam model regresi ini membuka jalan bagi pelaksanaan analisis pada tahap selanjutnya.

c. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (Independent Sample t-Test) guna mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif Bamboozle dan kelompok kontrol yang tidak memanfaatkan media tersebut.

Pemilihan uji t didasarkan pada desain penelitian yang membandingkan dua kelompok berbeda, yaitu kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok tanpa perlakuan. Proses pengujian dilakukan menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Kriteria yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan.

- 2) Hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, sehingga mengindikasikan tidak adanya pengaruh yang signifikan.

Hasil pengujian distribusi rata-rata pada masing-masing kelas dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Tabel Hasil Uji Distribusi Rata Rata Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post Test Ekspeimen	31	127,45	14,285	2,566
	Post Test Kontrol	32	115,97	10,962	1,938

Berdasarkan tabel Group Statistics, Jumlah responden pada kelas eksperimen tercatat sebanyak 31 siswa, sedangkan kelas kontrol terdiri atas 32 siswa. Rata-rata nilai post-test yang diperoleh kelas eksperimen mencapai 127,45, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memiliki rata-rata sebesar 115,97. Adapun standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 14,285, sementara kelas kontrol memperoleh nilai 10,962. Data tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4. 8 Hasil Uji T

Independent Samples Test										
				t-test for Equality of Means						
				t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2,413	0,125	3,586	61	0,001	11,483	3,202	5,080	17,885
	Equal variances not assumed			3,571	56,269	0,001	11,483	3,215	5,043	17,923

Pengujian Independent Samples t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari ambang batas 0,05 ($0,001 < 0,05$). Nilai tersebut menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh tersebut dapat diterima.

2. Persepsi Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran bamboozle ini untuk meningkatkan minat belajar Siswa

Pada penelitian ini untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Bamboozle dalam pembelajaran Fiqih, peneliti menyebarkan angket yang terdiri atas 15 pernyataan kepada 32 responden. Pernyataan-pernyataan tersebut mencakup aspek tampilan visual, unsur audiovisual, keterbacaan, pemahaman materi, kemudahan penggunaan, kebahasaan, kemanfaatan media, efektivitas pembelajaran, sistem poin,

peningkatan minat belajar, hingga kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran Fiqih.

Tabel 4. 9 Hasil Angket Persepsi

No.	Pernyataan	5 (SS)	4 (S)	3 (N)	2 (TS)	1 (STS)
1	Tampilan visual dan warna-warni kuis pada media Baamboozle langsung menarik perhatian saya saat pertama kali melihatnya.	11 (34,4%)	12 (37,5%)	8 (25,0%)	1 (3,1%)	0 (0,0%)
2	Musik, efek suara, atau animasi dalam media Baamboozle membuat saya fokus mendengarkan penjelasan guru.	9 (28,1%)	12 (37,5%)	10 (31,3%)	1 (3,1%)	0 (0,0%)
3	Ukuran teks dan gambar yang ditampilkan di layar Baamboozle terlihat jelas dan sangat mudah ditangkap oleh mata saya.	14 (43,8%)	11 (34,4%)	7 (21,9%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
4	Materi Fiqih (Sedekah, Hibah, Hadiah) menjadi lebih mudah saya pahami karena dikemas dalam bentuk permainan tebak-tebakan di Baamboozle.	13 (40,6%)	13 (40,6%)	6 (18,8%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
5	Menu-menu permainan dan aturan skor dalam kuis Baamboozle dinilai sangat praktis serta mudah dipahami sejak pertama kali dicoba.	15 (46,9%)	12 (37,5%)	4 (12,5%)	1 (3,1%)	0 (0,0%)
6	Penjelasan soal Fiqih di dalam kuis Baamboozle telah disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak berbelit-belit.	16 (50,0%)	6 (18,8%)	10 (31,3%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
7	Penggunaan kuis interaktif Baamboozle jauh lebih bermanfaat dan menyenangkan daripada metode belajar ceramah yang biasa digunakan.	15 (46,9%)	6 (18,8%)	10 (31,3%)	1 (3,1%)	0 (0,0%)
8	Belajar Fiqih menggunakan media Baamboozle membuat waktu belajar menjadi lebih efektif dan suasana kelas menjadi jauh lebih hidup.	14 (43,8%)	12 (37,5%)	4 (12,5%)	2 (6,3%)	0 (0,0%)
9	Sistem poin kelompok dalam Baamboozle dinilai adil dan efektif dalam memicu rasa ingin berlomba-lomba mendapatkan nilai yang bagus.	15 (46,9%)	12 (37,5%)	5 (15,6%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
10	Media pembelajaran Baamboozle memberikan pengalaman belajar yang berkesan sehingga membuat responden tertarik untuk	17 (53,1%)	13 (40,6%)	2 (6,3%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)

No.	Pernyataan	5 (SS)	4 (S)	3 (N)	2 (TS)	1 (STS)
	menggunakannya lagi pada materi selanjutnya.					
11	Pembelajaran kuis menggunakan media Baamboozle terbukti mampu meningkatkan minat belajar responden.	17 (53,1%)	12 (37,5%)	3 (9,4%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
12	Media pembelajaran Baamboozle dinilai sangat layak digunakan pada materi Fiqih (Sedekah, Hibah, Hadiah).	19 (59,4%)	11 (34,4%)	2 (6,3%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
13	Pembelajaran menggunakan kuis Baamboozle dapat membantu responden mengingat materi Fiqih dalam jangka waktu yang lama.	18 (56,3%)	11 (34,4%)	3 (9,4%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
14	Responden sangat mengharapkan agar kuis menggunakan media Baamboozle ini terus berlanjut.	18 (56,3%)	12 (37,5%)	2 (6,3%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)
15	Kehadiran gambar dalam setiap soal di kuis Baamboozle sangat membantu responden dalam menjawab soal dengan mudah.	18 (56,3%)	13 (40,6%)	1 (3,1%)	0 (0,0%)	0 (0,0%)

Hasil angket menunjukkan bahwa secara umum siswa memberikan persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran Bamboozle. Pada aspek tampilan visual, sebanyak 71,9% responden menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa variasi warna dan tampilan kuis Bamboozle mampu menarik perhatian mereka selama pembelajaran. Selain itu, 65,6% responden juga memberikan respons positif terhadap penggunaan unsur audio dan audiovisual yang membantu mereka lebih fokus dalam mengikuti penjelasan guru. Dari aspek keterbacaan, 78,2% responden menyatakan bahwa ukuran teks dan gambar yang ditampilkan mudah dibaca dan dipahami selama proses pembelajaran berlangsung.

Persepsi positif juga terlihat pada aspek pemahaman materi. Sebanyak 81,2% responden menyatakan bahwa penyajian materi Fiqih melalui permainan pada Bamboozle membantu mereka memahami materi dengan lebih

mudah. Selanjutnya, 84,4% responden menilai bahwa fitur-fitur yang tersedia pada Bamboozle mudah digunakan dan dipahami. Dari segi kebahasaan, 68,8% responden menyatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam soal maupun instruksi mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada aspek manfaat penggunaan media, sebanyak 65,7% responden menilai bahwa pembelajaran menggunakan Bamboozle lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, 81,3% responden menyatakan bahwa penggunaan media tersebut membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan membantu pemanfaatan waktu pembelajaran secara lebih efektif. Sistem poin yang diterapkan dalam permainan juga mendapatkan tanggapan positif, di mana 84,4% responden menyatakan bahwa sistem tersebut mampu menciptakan kompetisi yang sehat dan mendorong semangat belajar mereka.

Lebih lanjut, hasil angket menunjukkan bahwa 93,8% responden tertarik untuk menggunakan kembali media Bamboozle pada pembelajaran berikutnya. Sebanyak 90,6% responden menyatakan bahwa penggunaan Bamboozle mampu meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, 93,8% responden menilai bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran Fiqih. Persentase yang sama juga ditemukan pada pernyataan mengenai keberlanjutan penggunaan media, di mana sebagian besar siswa menginginkan agar pembelajaran menggunakan Bamboozle terus diterapkan pada materi berikutnya. Bahkan, 96,9% responden menyatakan

bahwa keberadaan gambar pada soal membantu mereka memahami dan menjawab pertanyaan dengan lebih mudah.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran Bamboozle. Tingginya tingkat persetujuan pada hampir seluruh pernyataan mengindikasikan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain membantu siswa memahami materi Fiqih dengan lebih mudah, penggunaan Bamboozle juga dinilai mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan keinginan siswa untuk terus mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Bamboozle dipersepsikan sebagai media yang efektif dalam mendukung peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa yang menyatakan bahwa Bamboozle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, meningkatkan keaktifan siswa, serta menumbuhkan minat belajar pada mata pelajaran Fiqih.

a. Persepsi Guru

1) Penyerapan terhadap rangsangan (Stimulus)

Hasil wawancara memperlihatkan bahwa guru memberikan respons awal yang positif terhadap penggunaan media Bamboozle. Media tersebut dinilai mampu menarik minat serta meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran sebagaimana yang disampaikan oleh guru sebagai berikut

“bagus bagus tanpa perlu ketergantungan HP malah lebih bagus lagi” (I.RM.2.1.1).⁷⁹

Selain itu, penggunaan media ini juga berdampak pada atensi siswa di kelas yang menjadi “lebih menarik juga anak anak lebih *aware*. Misalnya ngantuk ngantuknya bisa teralihkan” (I.RM.2.1.2).⁸⁰ Hasil temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media Bamboozle memiliki peran signifikan sebagai pemicu awal dalam kegiatan pembelajaran. Unsur daya tarik yang dimilikinya, disertai kemampuannya dalam memusatkan perhatian peserta didik, menjadi aspek krusial yang berkontribusi terhadap terbentuknya persepsi awal yang positif terhadap jalannya proses pembelajaran.

2) Pemahaman (Interpretasi)

Pada tahap interpretasi, hasil penelitian memperlihatkan bahwa guru memiliki pemahaman yang baik mengenai penggunaan media pembelajaran Bamboozle, baik ditinjau dari kemudahan pengoperasiannya maupun manfaatnya dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut dinilai selaras dengan karakteristik peserta didik masa kini yang lebih tertarik pada pembelajaran interaktif dan berbasis permainan. Terkait kemudahan penggunaan dan keunggulan media Bamboozle dalam menyesuaikan kebutuhan siswa di era digital, guru menyatakan: “Media bamboozle ini inshaallah tidak sulit.” (I.RM.2.2.1).⁸¹

⁷⁹ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

⁸⁰ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

⁸¹ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

Lebih lanjut, beliau menekankan bahwa potensi keberhasilan media ini “lebih besar Karena ini menyesuaikan kondisi zaman di mana anak sekarang belajarnya sambil diajak bermain jadi otomatis lebih manjur ini daripada model lama” (I.RM.2.2.2).⁸² Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru mampu memberikan makna terhadap penggunaan media pembelajaran, terutama terkait kemudahan penggunaan dan efektivitasnya dalam membantu penyampaian materi. Pemahaman ini memperkuat terbentuknya persepsi positif terhadap media sebagai sarana pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

3) Penilaian atau Evaluasi

Pada fase evaluasi, para guru memberikan respons yang positif terhadap penerapan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya Bamboozle. Media tersebut dinilai memiliki daya tarik yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional, serta terbukti mampu mendorong peningkatan perhatian dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media ini juga dipandang efektif dalam menumbuhkan minat belajar apabila diterapkan secara bervariasi bersama metode lain. Terkait strategi penggunaan agar siswa tidak merasa jenuh, narasumber menjelaskan perlunya rotasi metode pembelajaran dengan menyatakan: “lebih menarik ini jelas” (I.RM.2.3.1).⁸³

Selain itu, beliau juga menyarankan agar guru tidak terpaku pada satu metode saja dengan menyatakan: “Ya bisa dan menurut saya harus secara

⁸² Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

⁸³ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

berkala metode itu campur-campur kadang ceramah kadang diskusi kadang permainan ini secara berkala” (I.RM.2.3.2).⁸⁴ Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya menilai daya tarik media, tetapi juga mempertimbangkan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga tidak monoton. Namun demikian, penggunaannya tetap perlu dikombinasikan dengan metode lain seperti ceramah dan diskusi agar pembelajaran tetap seimbang dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penilaian ini menunjukkan bahwa media Bamboozle memiliki nilai positif sebagai pendukung pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

4) Pengetahuan

Pada aspek pengetahuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah memiliki pemahaman awal mengenai keberadaan media pembelajaran interaktif seperti Bamboozle, meskipun sebelumnya belum digunakan secara langsung dalam konteks pembelajaran. Pengetahuan tersebut diperoleh dari pengalaman mengikuti kegiatan seperti seminar, sehingga guru telah memiliki gambaran umum mengenai fungsi media tersebut sebagai sarana meningkatkan keterlibatan peserta didik sebagaimana penjelasannya: “sebelumnya juga sudah tau kalau ada media seperti ini ketika seminar ditampilkan ketika ice breaking.” (I.RM.2.4.1).⁸⁵

⁸⁴ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

⁸⁵ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

Sementara itu, terkait siapa saja yang bisa menerapkan media ini, guru menekankan pentingnya niat dan kemauan belajar setiap individu dengan mengatakan: “kalau muda sampai menengah ya 100% oke bukan berarti yang tua ga bisa itu tergantung kembali ke pribadinya masing-masing jelas kalau ngelakoni tenan insya allah tetap bisa.” (I.RM.2.4.2).⁸⁶ Temuan ini menunjukkan bahwa pengetahuan guru terhadap media pembelajaran sudah terbentuk melalui pengalaman sebelumnya, meskipun belum sepenuhnya diimplementasikan dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, kesiapan dalam mempelajari dan menggunakan media juga dipengaruhi oleh faktor individu, seperti usia dan kemauan untuk beradaptasi dengan teknologi. Pengetahuan yang dimiliki ini menjadi dasar penting dalam membangun kesiapan guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

5) Penerapan

Pada tahap penerapan, penggunaan media pembelajaran Bamboozle dalam praktik pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, terutama yang berkaitan dengan faktor internal guru. Kondisi kelelahan akibat beban kerja sistemik ditengarai menjadi faktor penghambat bagi guru, terutama mereka yang sudah senior, dalam mengadopsi teknologi baru. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru sebagai berikut: “Kendalanya mungkin kadang usia gurunya maksudnya . mereka sulit diajak . Guru itu kan dituntut administrasi seng buanyak .Mungkin bisa jadi lelah sistemik

⁸⁶ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

,tapi bagi guru semakin tua semakin males mungkin juga karena gaptek” (I.RM.2.5.1).⁸⁷

Di sisi lain, guru mengharapkan adanya kemudahan akses terhadap konten siap pakai guna mengefisiensi waktu persiapan, dengan mengemukakan bahwa: “Mungkin kedepan dipakai oke tapi mungkin mulai berpikir andaikan ada yang jasa yang membuat yang langsung jadi soal gitu mungkin.” (I.RM.2.5.2).⁸⁸ Temuan tersebut menunjukkan bahwa dalam penerapan media Bamboozle, terdapat hambatan yang berkaitan dengan kesiapan dan kondisi guru, seperti faktor usia, keterbatasan dalam penguasaan teknologi, serta beban administrasi yang tinggi. Kondisi ini menimbulkan kelelahan yang berdampak pada rendahnya motivasi untuk mengadopsi media pembelajaran baru. Meskipun demikian, guru tetap memiliki pandangan terbuka terhadap penggunaan media ini di masa mendatang, dengan harapan adanya kemudahan dalam proses persiapan, seperti ketersediaan materi atau soal yang siap digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis digital masih memiliki peluang untuk dikembangkan, selama didukung oleh sistem yang memudahkan guru dalam penggunaannya.

b. Persepsi Siswa

1) Penyerapan terhadap rangsangan (Stimulus)

Pada fase stimulus, penggunaan media pembelajaran Bamboozle memunculkan respons awal yang sangat antusias dari para siswa.

⁸⁷ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

⁸⁸ Wawancara dengan guru hari Kamis, 16 April 2026 pukul 09.37-09.50

Kehadiran media ini berhasil menarik atensi siswa sejak sesi pembelajaran dimulai, mengingat pengalaman belajar yang ditawarkannya jauh berbeda dari pendekatan konvensional yang biasa diterapkan. Ketertarikan siswa terhadap media ini didasari oleh unsur kebaruan dan sistem permainan yang menyenangkan. Hal ini diungkapkan oleh Siswa 1 yang menyatakan: “tertarik karena dengan pembelajaran seperti itu pasti akan lebih efektif dan banyak yang minat.” (M.RM.2.1.1).⁸⁹ Lebih lanjut, ia membandingkan pengalamannya saat menggunakan media kertas yang dianggap membosankan: “Suka sih karena kalau pembelajaran biasa pakai paper kan boring, bosen gitu ya. Tapi kalau pakai media kita bisa tahu poin-poin kita itu kayak seru.” (M.RM.2.1.2)⁹⁰

Begitu pula dengan Siswa 2 yang merasa media tersebut menjadi pemacu semangat dengan memberikan kesan: “sangat tertarik karena dengan media pembelajaran seperti itu akan memicu semangat anak-anak.” (O.RM.2.1.1).⁹¹ Lebih lanjut, ia menekankan rasa senangnya dengan berujar: “Senang sekali karena jadi semakin semangat.” (O.RM.2.1.2).⁹² Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Bamboozle mampu memberikan rangsangan awal yang kuat dalam menarik perhatian siswa. Daya tarik visual, sistem poin, serta unsur kompetisi dalam media pembelajaran ini menjadi faktor utama yang mendorong keterlibatan siswa sejak awal pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa

⁸⁹ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

⁹⁰ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

⁹¹ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

⁹² Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

penggunaan media berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga memberikan kesan awal yang positif terhadap proses pembelajaran.

2) Pemahaman (Interpretasi)

Pada tahap interpretasi, siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media tersebut, sehingga dapat mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Dari sisi teknis penggunaan, siswa merasa media ini sangat mudah dipahami alurnya sejak awal diterapkan. Siswa 1 memberikan penegasan bahwa ia telah: “Tahu.” (M.RM.2.2.1).⁹³ mengenai cara menggunakan media tersebut dalam pembelajaran. Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa media tersebut juga membantu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena: “Lebih mudah ya karena kita bisa melihat kalau kita salah itu yang benar itu muncul di layar.” (M.RM.2.2.2).⁹⁴

Sejalan dengan hal tersebut, Siswa 2 juga menyatakan tingkat pemahaman yang serupa dengan menyatakan dirinya sudah: “Paham.” (O.RM.2.2.1).⁹⁵ Lebih lanjut, Siswa 2 juga menjelaskan bahwa kuis interaktif tersebut membantunya dalam merangkum poin-poin utama pelajaran dengan menyatakan: “Iya, soalnya dengan soal-soal itu kita jadi secara tidak langsung bisa menyimpulkan pelajaran yang telah dijelaskan kemarin.” (O.RM.2.2.2).⁹⁶ Temuan tersebut mengindikasikan bahwa

⁹³ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

⁹⁴ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

⁹⁵ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

⁹⁶ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

siswa dapat memaknai penggunaan media pembelajaran, baik ditinjau dari kemudahan dalam penggunaannya maupun manfaat yang diperoleh dalam memahami materi. Adanya fitur umpan balik dan penyajian soal secara interaktif membantu siswa dalam mengingat serta menyimpulkan materi pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa media Bamboozle tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam mendukung proses pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

3) Penilaian atau Evaluasi

Pada tahap evaluasi, penggunaan media pembelajaran Bamboozle memperoleh tanggapan yang sangat positif dari siswa. Media ini dinilai menarik karena menggabungkan unsur belajar dan bermain, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ketertarikan siswa terhadap media Bamboozle didasari oleh adanya unsur permainan yang menyenangkan dalam proses belajar. Hal ini diungkapkan oleh Siswa 1 (M) yang menganggap media tersebut: “Sangat menarik karena kita bisa belajar sambil bermain juga.” (M.RM.2.3.1).⁹⁷ Ketertarikan siswa terhadap media Bamboozle didasari oleh adanya unsur permainan yang menyenangkan dalam proses belajar. Hal ini diungkapkan oleh Siswa 1 yang menganggap media tersebut: “lebih tertarik untuk mempelajari materi dengan ilustrasi seperti itu kita bisa membayangkan oh begini nih caranya.” (M.RM.2.3.2)⁹⁸

Respon serupa juga diberikan oleh Siswa 2 yang menilai media ini sangat menarik untuk meningkatkan kreativitas dan kerja sama: “Sangat

⁹⁷ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

⁹⁸ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

menarik sekali karena dengan metode pelajaran seperti itu selain meningkatkan kreativitas, kerjasama terus jadi meningkatkan semangat dan gak bikin bosan.” (O.RM.2.3.1).⁹⁹ . Siswa 2 juga menegaskan adanya kaitan erat antara penggunaan media ini dengan dorongan belajar yang lebih kuat: “Rasa ketertarikanku dengan materi itu jadi lebih tinggi saja jadi lebih semangat untuk belajarnya.” (O.RM.2.3.2)¹⁰⁰ Temuan ini mengungkapkan bahwa penilaian siswa terhadap media Bamboozle tidak sebatas pada aspek tampilan yang menarik, melainkan juga mencakup dampak nyata yang dirasakan dalam proses belajar mereka. Elemen interaktif, nuansa kompetitif, serta visualisasi yang disajikan media tersebut terbukti membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sekaligus mendorong keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Lebih jauh, media ini turut dinilai berkontribusi dalam menumbuhkan kreativitas, mempererat kerja sama antarsiswa, dan memperkuat semangat belajar, sehingga secara keseluruhan berperan dalam membentuk minat belajar yang lebih tinggi.

4) Pengetahuan

Pada aspek pengetahuan, siswa menunjukkan bahwa mereka telah memahami manfaat penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran. Media tersebut bukan sekadar membantu siswa memahami materi secara lebih cepat, tetapi juga mampu mengurangi rasa bosan serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Terkait persepsi siswa mengenai manfaat penggunaan media Bamboozle, Siswa 1 (M)

⁹⁹ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

¹⁰⁰ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

mengungkapkan bahwa media ini memberikan dampak pada efektivitas belajar dengan menyatakan: “Kita jadi cepat paham dan tidak bosan juga dan pembelajaran akan jadi lebih seru.” (M.RM.2.4.1).¹⁰¹ Lebih lanjut, ketika dikonfirmasi mengenai penguasaan teknis atau cara penggunaannya, ia menegaskan bahwa dirinya: “Sangat Bisa.” (M.RM.2.4.2).¹⁰²

Pandangan mengenai manfaat media juga diuraikan secara lebih luas oleh Siswa 2 yang merasa bahwa media ini mampu membangun karakter dan kompetensi positif di kelas: “Kita jadi lebih bisa untuk berpikir kritis terus dapat meningkatkan solidaritas antara teman sekelas terus punya rasa ingin berlomba-lomba mendapatkan nilai yang bagus jadi lebih semangat.” (O.RM.2.4.1).¹⁰³ Selain itu, terkait kemampuannya dalam mengoperasikan media tersebut, ia menyatakan kesiapannya dengan berujar: “Insyaallah bisa asalkan ya itu temen-temen juga bisa dikondisikan.” (O.RM.2.4.2).¹⁰⁴ Hal ini mengindikasikan bahwa siswa tidak sekadar memahami manfaat media pembelajaran secara teoretis, melainkan juga merasakannya secara langsung dalam pengalaman belajar mereka. Media Bamboozle dinilai dapat meningkatkan pemahaman, melatih kemampuan berpikir kritis, serta membangun kerja sama antar siswa. Di samping itu, keberhasilan pembelajaran turut didukung oleh pemahaman siswa terhadap cara penggunaan media, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara lebih interaktif dan efektif.

¹⁰¹ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

¹⁰² Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

¹⁰³ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

¹⁰⁴ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

5) Penerapan

Pada tahap penerapan, siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menggunakan media Bamboozle selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat mengikuti penggunaan media dengan lancar, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara interaktif. Terkait pengalaman siswa dalam mengoperasikan media saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, Siswa 1 memberikan konfirmasi atas kemampuannya dengan menyatakan: “Sangat bisa.” (M.RM.2.5.1).¹⁰⁵ Lebih lanjut, ketika ditanya mengenai keinginannya untuk menggunakan kembali media tersebut pada pertemuan berikutnya, ia memberikan respon positif: “Mau sih. Karena pembelajarannya jadi lebih efektif dan seru.” (M.RM.2.5.2).¹⁰⁶

Selaras dengan hal tersebut, Siswa 2 juga meyakini kemampuannya dalam mengikuti alur permainan dengan menyatakan: “Inshaallah bisa” (O.RM.2.5.1).¹⁰⁷ Siswa 2 juga menyatakan ketertarikannya untuk menggunakan kembali media ini namun dengan usulan pengembangan agar lebih kompetitif, sebagaimana ungkapannya: “Mau, tapi mungkin akan ada sedikit input agar lebih menantang lagi, seperti hukuman atau tantangan lainnya.” (O.RM.2.5.2).¹⁰⁸ Temuan tersebut memperlihatkan bahwa siswa bukan hanya mampu menggunakan media pembelajaran, tetapi juga menunjukkan ketertarikan untuk memanfaatkannya kembali

¹⁰⁵ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

¹⁰⁶ Wawancara dengan Siswa 1 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.40-12.46

¹⁰⁷ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

¹⁰⁸ Wawancara dengan Siswa 2 hari Kamis, 16 April 2026 pukul 12.46-12.52

pada pembelajaran berikutnya. Kondisi ini menandakan bahwa media Bamboozle dapat diimplementasikan secara baik dalam proses belajar mengajar. Di samping itu, masukan siswa mengenai penambahan tantangan menunjukkan adanya harapan terhadap pembelajaran yang lebih bervariasi dan menantang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya dinilai efektif, tetapi juga memiliki peluang untuk terus dikembangkan agar semakin selaras dengan kebutuhan serta minat siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh penggunaan media interaktif *Bamboozle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Blitar

Pelaksanaan eksperimen dalam penelitian ini melibatkan tiga kelas berbeda di MTsN 2 Blitar, yakni kelas VIII I yang difungsikan sebagai kelas uji validitas instrumen, kelas VIII J sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VIII H sebagai kelompok kontrol. Sebelum eksperimen utama dijalankan, uji validitas instrumen terlebih dahulu dilaksanakan pada kelas VIII I dengan jumlah 31 siswa guna memastikan angket minat belajar yang digunakan telah memenuhi kriteria valid dan reliabel. Tahap eksperimen pada masing-masing kelompok kemudian dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pada kelas eksperimen (VIII J) yang berjumlah 31 siswa, pembelajaran Fiqih dilaksanakan menggunakan media interaktif Bamboozle dengan bantuan perangkat laptop dan LCD sebagai sarana penayangan, dengan materi yang difokuskan pada bab sedekah, hibah, dan hadiah.

Sementara itu, pada kelas kontrol (VIII H) yang berjumlah 32 siswa, pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode konvensional berupa ceramah tanpa penggunaan media interaktif. Kedua kelompok diberikan materi yang sama dalam waktu pembelajaran yang setara untuk menjaga konsistensi perlakuan. Perbedaan utama terletak pada penggunaan media pembelajaran, di mana kelas eksperimen mendapatkan pengalaman belajar berbasis *game-based learning* melalui Bamboozle, sedangkan kelas kontrol tidak. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok kemudian diberikan angket minat belajar untuk mengukur

tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Fiqih, sehingga dapat diketahui perbedaan hasil antara kedua kelompok sebagai dasar dalam pengujian hipotesis penelitian.

Uji validitas instrumen yang dilaksanakan pada kelas VIII I dengan 31 responden menghasilkan nilai r_{tabel} sebesar 0,3550 pada taraf signifikansi 5%. Dari keseluruhan 50 butir pernyataan angket yang diujikan, sebanyak 43 butir dinyatakan valid karena nilai r hitung masing-masing melampaui r tabel, sementara 7 butir sisanya dinyatakan tidak valid dan dikeluarkan dari proses pengambilan data penelitian. Dengan terpenuhinya kriteria validitas tersebut, instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk mengukur minat belajar siswa..

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan nilai sebesar 0,945 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai tersebut mencerminkan bahwa instrumen angket memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik sehingga layak dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian. Sementara itu, uji linearitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menandakan adanya hubungan linear antara variabel penggunaan media interaktif Bamboozle dan minat belajar siswa. Pada pengujian normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 ($> 0,05$) yang mengindikasikan bahwa data penelitian berdistribusi normal serta memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis melalui uji t memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga penggunaan media interaktif Bamboozle dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Pemanfaatan media interaktif Bamboozle dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa..

Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian Triwulandari dan Rahmi yang turut membuktikan pengaruh signifikan Bamboozle terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Keselarasan ini mengindikasikan bahwa media berbasis game-based learning secara konsisten mampu memperkuat aspek afektif siswa, terutama pada dimensi minat belajar. Di sisi lain, penelitian Mochamad Hafiddhudin Wachid S turut memperkuat temuan ini meskipun menggunakan media yang berbeda, yakni Quizizz, dengan menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar melalui nilai p-value 0,000 dan kontribusi sebesar 59,1%. Hal ini mempertegas bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital, baik Bamboozle maupun Quizizz, memiliki efektivitas yang tinggi dalam menumbuhkan minat belajar siswa meskipun diterapkan pada konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Media interaktif Bamboozle terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, dan temuan ini konsisten dengan sejumlah penelitian sebelumnya. Triwulandari dan Rahmi membuktikan bahwa penerapan Bamboozle berdampak signifikan terhadap minat belajar.¹⁰⁹ Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Andini yang menggunakan uji t-test dan menghasilkan nilai signifikansi 0,000, sehingga menegaskan pengaruh signifikan media Bamboozle terhadap minat belajar siswa.¹¹⁰ Lebih lanjut, penelitian Mochamad Hafiddhudin menunjukkan konsistensi yang senada, di mana media interaktif berbasis game seperti Quizizz juga memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dengan p-

¹⁰⁹ Septi Triwulandari, "PENGARUH GAME BAAMBOOZLE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI."

¹¹⁰ Nur Aini Farida Andini, Iwan Hermawan, "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang," *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* 9, no. 2 (2024): 115–32.

value 0,000 serta kontribusi sebesar 59,1%. Konvergensi temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis game-based learning, baik melalui platform Bamboozle maupun media sejenis, secara umum efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa.¹¹¹

Di sisi lain, terdapat beberapa perbedaan mendasar yang memperkuat posisi kebaruan penelitian ini. Penelitian Rizkyta Amalinda menunjukkan bahwa Bamboozle mampu meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa, namun keduanya menggunakan pendekatan kualitatif sehingga tidak menguji pengaruh secara statistik terhadap minat belajar.¹¹² Sementara itu, penelitian Fatimah , lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan Bamboozle, bukan pada aspek minat belajar.¹¹³ Penelitian lain seperti Tasmara menekankan peningkatan motivasi belajar siswa sebagai dampak penggunaan media Bamboozle, yang secara konseptual berkaitan dengan minat belajar, namun tidak secara spesifik menguji variabel minat sebagai fokus utama.¹¹⁴

Penerapan media interaktif Bamboozle pada mata pelajaran Fiqih terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Temuan ini dapat dipahami melalui kerangka teori media pembelajaran interaktif yang memandang media sebagai wahana komunikasi yang mampu membangkitkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Dalam kerangka Cognitive Theory

¹¹¹ Wachid, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari."

¹¹² Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang."

¹¹³ Elly Hartatiek Dewi Fatimah , Agus Purnomo, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 3 (2025), <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p557-563>.

¹¹⁴ Afdol Tasmara et al., "Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Educatio* 11, no. 1 (2025): 9–14.

of Multimedia Learning yang dikemukakan Mayer, efektivitas pembelajaran meningkat secara substansial ketika informasi disampaikan melalui kombinasi modalitas visual dan verbal, sebab otak manusia memproses informasi dari kedua jalur tersebut secara bersamaan.¹¹⁵ Hal ini sejalan dengan karakteristik Bamboozle yang mengintegrasikan teks, gambar, serta interaksi langsung dalam bentuk kuis berbasis permainan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman sekaligus menarik perhatian siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga relevan dengan teori Self-Determination Theory yang menjelaskan bahwa minat belajar akan meningkat apabila kebutuhan psikologis dasar siswa terpenuhi, yaitu autonomy, competence, dan relatedness.¹¹⁶ Dalam konteks penggunaan Bamboozle, aspek autonomy tercermin dari kebebasan siswa dalam berpartisipasi dan memilih jawaban dalam permainan, competence muncul melalui pemberian skor atau umpan balik secara langsung yang menumbuhkan rasa percaya diri, sedangkan relatedness terbentuk melalui interaksi dan kerja sama antarsiswa selama permainan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa media Bamboozle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, sehingga mendorong munculnya minat belajar secara intrinsik.

Lebih lanjut, temuan penelitian ini juga didukung oleh konsep game-based learning dan joyful learning, yang menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan serta minat belajar siswa secara signifikan. Secara teoritis, menurut Plass, pembelajaran berbasis

¹¹⁵ Mayer, *Multimedia Learning*.

¹¹⁶ Richard M Ryan and Edward L Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68.

permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik karena menghadirkan tantangan, umpan balik, dan pengalaman belajar yang bermakna.¹¹⁷ Dukungan terhadap pandangan tersebut juga ditemukan dalam penelitian Deterding tentang gamifikasi menyebutkan bahwa unsur permainan seperti poin, kompetisi, dan sistem reward dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam suatu aktivitas.¹¹⁸ Dengan demikian, penggunaan Bamboozle sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan partisipatif, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih.

B. Persepsi Guru dan Siswa terhadap media pembelajaran bamboozle ini untuk meningkatkan minat belajar Siswa

1. Penyerapan terhadap rangsangan (Stimulus)

Berdasarkan hasil angket, aspek penyerapan terhadap rangsangan (stimulus) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Bamboozle mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang memberikan respons positif terhadap tampilan visual media, penggunaan warna, gambar, serta unsur audio dan audiovisual yang disajikan dalam Bamboozle. Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa ukuran teks dan gambar yang ditampilkan mudah dibaca dan dipahami, sehingga membantu mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Bamboozle

¹¹⁷ Jan L Plass, Bruce D Homer, and Charles K Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83.

¹¹⁸ Sebastian Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining" Gamification", in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011, 9–15.

mampu memberikan rangsangan awal yang efektif melalui kombinasi unsur visual dan interaktif yang menarik perhatian siswa terhadap materi Fiqih yang dipelajari.

Hasil angket tersebut diperkuat oleh data wawancara yang menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki pandangan yang serupa mengenai kemampuan Bamboozle dalam memberikan stimulus pembelajaran. Guru menilai bahwa penggunaan media ini menghadirkan variasi baru dalam pembelajaran Fiqih yang sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga mampu menarik perhatian siswa sejak kegiatan pembelajaran dimulai. Sementara itu, siswa mengungkapkan bahwa tampilan permainan, penggunaan laptop dan LCD, serta aktivitas kuis yang interaktif membuat suasana belajar terasa lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang biasa mereka ikuti. Selain itu, unsur permainan dan kompetisi yang terdapat dalam Bamboozle juga menumbuhkan rasa ingin tahu serta mendorong siswa untuk lebih fokus terhadap materi yang disampaikan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa stimulus yang dihadirkan melalui media pembelajaran interaktif Bamboozle tidak hanya mampu menarik perhatian siswa secara visual, tetapi juga membangun kesiapan belajar dari aspek kognitif dan afektif. Ketertarikan yang muncul sejak awal pembelajaran menjadi modal penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa, karena perhatian merupakan tahap awal terbentuknya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Bamboozle mampu memberikan rangsangan positif yang mendukung peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

2. Pemahaman (Interpretasi)

Pada aspek pemahaman, hasil angket, sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle dalam

membantu pemahaman materi Fiqih. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang menyatakan bahwa penyajian materi melalui Bamboozle memudahkan mereka memahami materi yang dipelajari. Selain itu, mayoritas siswa juga menilai bahwa gambar yang disajikan dalam soal membantu mereka memahami pertanyaan dan menemukan jawaban yang tepat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Bamboozle mampu membantu siswa menginterpretasikan informasi yang diterima sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil angket tersebut diperkuat oleh data wawancara yang menunjukkan bahwa guru dan siswa merasakan manfaat penggunaan Bamboozle dalam proses pemahaman materi. Guru mengungkapkan bahwa penyajian materi melalui kuis interaktif, gambar, dan aktivitas permainan membantu menyederhanakan konsep-konsep Fiqih yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak, seperti materi sedekah, hibah, dan hadiah. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa pembelajaran melalui permainan membuat mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih aktif dan bermakna.

Selain itu, pemahaman siswa juga didukung oleh adanya umpan balik langsung yang diberikan selama permainan berlangsung. Guru menilai bahwa fitur skor dan koreksi jawaban dalam Bamboozle membantu siswa mengetahui kesalahan serta memperbaiki pemahamannya secara cepat. Pandangan tersebut sejalan dengan pernyataan siswa yang merasa lebih mudah memahami materi karena dapat langsung mengetahui benar atau salahnya jawaban yang diberikan. Dengan

demikian, media Bamboozle tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, reflektif, dan berbasis pengalaman belajar secara langsung.

3. Penilaian atau Evaluasi

Pada aspek penilaian, hasil angket siswa memberikan penilaian yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Bamboozle lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran biasa, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi Fiqih. Selain itu, sebagian besar siswa menyatakan tertarik untuk kembali menggunakan Bamboozle pada pembelajaran berikutnya dan menilai media tersebut layak diterapkan dalam pembelajaran Fiqih. Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan evaluasi positif terhadap efektivitas dan kebermanfaatan media Bamboozle dalam mendukung proses pembelajaran.

Hasil angket tersebut diperkuat oleh data wawancara yang menunjukkan bahwa guru dan siswa memiliki penilaian yang positif terhadap penggunaan Bamboozle. Guru mengungkapkan bahwa sistem kuis yang terdapat dalam Bamboozle memudahkan proses evaluasi hasil belajar karena skor dapat muncul secara otomatis setelah siswa menjawab pertanyaan. Melalui fitur tersebut, guru dapat mengetahui tingkat penguasaan materi siswa secara langsung tanpa harus menunggu proses koreksi secara manual. Sementara itu, siswa menilai bahwa bentuk evaluasi yang dikemas dalam permainan terasa lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan

tekanan seperti tes tertulis pada umumnya, sehingga mereka lebih percaya diri dalam menunjukkan kemampuan yang dimiliki.

Selain digunakan untuk menilai hasil belajar, aspek evaluasi juga terlihat dari pandangan guru dan siswa terhadap keberlanjutan penggunaan media ini dalam pembelajaran Fiqih. Guru menilai bahwa Bamboozle mampu meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan ketergantungan pada perangkat teknologi. Di sisi lain, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan Bamboozle lebih mudah dipahami, lebih menyenangkan, dan diharapkan dapat digunakan kembali pada materi berikutnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Bamboozle tidak hanya memberikan manfaat dalam proses penilaian hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang positif sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran Fiqih di madrasah..

4. Pengetahuan

Pada aspek pengetahuan, hasil angket siswa menunjukkan persepsi yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle dalam membantu penguasaan materi Fiqih. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui Bamboozle. Selain itu, sebagian besar siswa juga menilai bahwa gambar, tampilan soal, serta penyajian materi dalam bentuk kuis membantu mereka memahami isi pelajaran dengan lebih baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga berkontribusi dalam

meningkatkan pemahaman dan penguasaan pengetahuan terhadap materi yang dipelajari.

Hasil angket tersebut diperkuat oleh data wawancara yang menunjukkan bahwa guru dan siswa merasakan manfaat penggunaan Bamboozle dalam memperkuat pengetahuan siswa. Guru mengungkapkan bahwa penyajian soal dalam bentuk kuis interaktif membantu siswa mengingat kembali konsep-konsep penting dalam materi Fiqih, seperti sedekah, hibah, dan hadiah, secara lebih sistematis. Melalui kegiatan menjawab pertanyaan yang dilakukan berulang selama permainan berlangsung, siswa secara tidak langsung melakukan penguatan (reinforcement) terhadap pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Sementara itu, siswa menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk pertanyaan yang bervariasi dan tidak monoton, sehingga membantu mereka menghubungkan konsep yang dipelajari dengan contoh-contoh yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, aspek pengetahuan juga terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru mengamati adanya peningkatan keaktifan siswa dalam memberikan jawaban serta perkembangan daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari. Dari sudut pandang siswa, penggunaan Bamboozle membantu mereka memahami materi secara bertahap melalui pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi aktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti Bamboozle tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mendukung penguatan aspek kognitif melalui peningkatan pemahaman dan penguasaan materi Fiqih secara lebih efektif..

5. Penerapan

Berdasarkan hasil angket, siswa memberikan penilaian positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif Bamboozle dalam pembelajaran Fiqih. Hal ini terlihat dari tingginya persentase siswa yang menyatakan bahwa penggunaan Bamboozle membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, sebagian besar siswa juga menilai bahwa fitur-fitur yang tersedia dalam Bamboozle mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Bamboozle dapat diterima dengan baik oleh siswa dan mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif.

Hasil angket tersebut diperkuat oleh data wawancara yang menunjukkan bahwa guru telah menerapkan Bamboozle dengan memanfaatkan perangkat laptop dan LCD untuk menampilkan kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi sedekah, hibah, dan hadiah. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara bergiliran. Guru menilai bahwa penerapan media ini mampu mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui aktivitas menjawab soal, berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompok.

Dari perspektif siswa, penerapan media Bamboozle memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa mengungkapkan bahwa mereka menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran karena terlibat secara langsung dalam permainan dan

diskusi kelompok. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif juga mendorong keberanian siswa untuk berpartisipasi serta meningkatkan interaksi sosial antarsiswa di dalam kelas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Bamboozle tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran Fiqih.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Bamboozle mampu membentuk persepsi positif guru dan siswa terhadap pembelajaran Fiqih. Temuan ini sejalan dengan teori persepsi yang menyatakan bahwa persepsi merupakan proses individu dalam menerima, mengorganisasi, dan menafsirkan stimulus sehingga menghasilkan makna tertentu . Dalam kajian psikologi pendidikan, persepsi terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu stimulus → interpretasi → respon.¹¹⁹ Pada tahap stimulus, media Bamboozle berperan sebagai rangsangan visual dan interaktif yang memusatkan perhatian peserta didik melalui unsur visual berupa game, kombinasi warna, serta kegiatan kuis interaktif. Temuan Susanti turut memperkuat pandangan tersebut dengan menegaskan bahwa penggunaan media game edukatif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena memberikan stimulus yang menarik secara visual dan interaktif.¹²⁰

Selanjutnya, pada tahap interpretasi, siswa mulai menafsirkan pengalaman belajar yang diperoleh dari penggunaan Bamboozle sebagai sesuatu yang menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan teori persepsi menurut Robbins dan Judge yang menyatakan bahwa persepsi

¹¹⁹ Walgito, "Pengantar Psikologi Umum."

¹²⁰ Susanti et al., "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI STIMULUS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR."

dipengaruhi oleh faktor stimulus, individu, dan situasi, di mana pengalaman belajar yang positif akan menghasilkan penilaian positif terhadap suatu objek pembelajaran.¹²¹ Penelitian Winaningsih dan Syarif juga menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle meningkatkan motivasi dan respon positif siswa dalam pembelajaran PAI.¹²² Dengan demikian, pengalaman belajar berbasis permainan membentuk interpretasi yang baik terhadap materi Fiqih yang sebelumnya dianggap sulit.

Pada tahap respon, persepsi yang telah terbentuk kemudian mempengaruhi sikap dan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori bahwa persepsi memiliki hubungan erat dengan sikap dan perilaku individu dalam belajar yang digagas oleh Slameto.¹²³ Penelitian Amalinda menunjukkan bahwa penggunaan Bamboozle meningkatkan partisipasi, keaktifan, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, persepsi positif yang terbentuk melalui media interaktif tidak hanya berhenti pada pengalaman sesaat, tetapi berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa secara berkelanjutan.¹²⁴ Hal ini membuktikan bahwa persepsi merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih.

¹²¹ Stephen P Robbins and A Timothy A Judge, "Organizational Behavior. 18th Editi. New York City, NY" (USA: Pearson, 2019).

¹²² Winaningsih, Syarif, and Pahrurroji, "Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies."

¹²³ Slameto Alfabeta, "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya," *Jakarta. PT. Rineka Cipta*, 2003.

¹²⁴ Amalinda, "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ditemukan bahwa penggunaan media interaktif Bamboozle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar Fiqih siswa kelas 8 di MTsN 2 Blitar. Data penelitian ini telah teruji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai koefisien yang sangat tinggi (0,945). Secara statistik, hasil pengujian memenuhi prasyarat analisis melalui uji linieritas dengan nilai signifikansi 0,000 dan uji normalitas sebesar 0,200. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t memperkuat temuan ini dengan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan minat belajar yang nyata antara siswa yang belajar menggunakan media interaktif berbasis gim dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional.
2. Implementasi media Bamboozle memperoleh penilaian yang sangat positif dari seluruh indikator penelitian, mulai dari aspek stimulus hingga penerapan. Guru mempersepsikan media ini sebagai instrumen yang praktis, adaptif, dan mampu memusatkan perhatian siswa tanpa ketergantungan pada gawai pribadi. Namun, dari sisi penerapan, guru mengakui adanya kendala berupa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis media interaktif akibat "lelah sistemik" yang dipicu oleh tingginya beban administrasi dan faktor usia. Di sisi lain, siswa memberikan respon yang sangat antusias karena media ini menghadirkan pengalaman belajar yang seru, memudahkan pemahaman materi melalui umpan

balik langsung, serta mampu meningkatkan semangat kompetisi dan solidaritas antar teman.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan terus mengembangkan serta memanfaatkan digitalisasi pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pihak madrasah dapat menyediakan fasilitas pendukung berbasis teknologi, seperti akses internet yang memadai, perangkat pembelajaran digital, serta platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, sekolah perlu mendorong peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi melalui pelatihan, workshop, maupun pendampingan terkait penggunaan media pembelajaran digital. Dukungan tersebut diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, serta meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

2. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk terus meningkatkan kompetensi pedagogik, khususnya dalam penguasaan teknologi pembelajaran. Mengacu pada hasil penelitian ini, guru hendaknya lebih sering mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan mudah diakses untuk meminimalisir kejenuhan siswa. Guru perlu melakukan update mandiri terhadap perkembangan media digital agar proses belajar tidak hanya terpaku pada metode konvensional atau pemberian tugas secara terus-menerus, untuk membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

3. Peneliti Selanjutnya

Mengingat penelitian ini memiliki keterbatasan yang hanya berfokus pada pengaruh media interaktif Bamboozle terhadap minat belajar (variabel afektif), disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan cakupan penelitian ini secara lebih luas. Peneliti masa depan dapat menambahkan variabel hasil belajar (variabel kognitif) untuk melihat efektivitas media secara lebih komprehensif. Dengan demikian, model penelitian dapat dikembangkan dengan menempatkan media interaktif sebagai variabel X, minat belajar sebagai variabel Y1, dan hasil belajar sebagai variabel Y2 untuk melihat korelasi antar ketiganya secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Rahman. "Persepsi Siswa Terhadap Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Materi Perdagangan Antarpulau Sumatera Dan Jawa Abad Ke 13-16 Masehi Di Smk Telenika Palembang." *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi* 1, no. 2 (2021): 1–18.
- Alfabeta, Slameto. "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya." *Jakarta. PT. Rineka Cipta*, 2003.
- Amalinda, Rizkyta. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 7 (2024): 2.
- Andini, Iwan Hermawan, Nur Aini Farida. "Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang." *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial* 9, no. 2 (2024): 115–32.
- Arikunto, Suharsimi. "Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik." (*No Title*), 2010.
- Aulia, Ghina, Amran Amran, and Raden Ridwan Hasan Saputra. "The Effect Of Baamboozle Media On Students' Interest In Learning Mathematics At MI Nurul Huda." *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 2 (2025): 105–14.
- Blinkoff, Elias, Kimberly T Nesbitt, Roberta Michnick Golinkoff, and Kathy Hirsh-Pasek. "Investigating the Contributions of Active, Playful Learning to Student Interest and Educational Outcomes." *Acta Psychologica* 238 (2023): 103983.
- Creswell, John W. *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches+ a Crash Course in Statistics*. Sage publications, 2018.
- Creswell, John W, and J David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications, 2017.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining" Gamification"." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15, 2011.
- DeVellis, Robert F, and Carolyn T Thorpe. *Scale Development: Theory and Applications*. Sage publications, 2021.
- Dewi Fatimah , Agus Purnomo, Elly Hartatiek. "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 3, no. 3 (2025). <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p557-563>.

- Eka Ariaty, Nur Ariandini, Evi Alfira, Ulul Azmi Mustari. “Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah.” *Jurnal Kependidikan Media* 14 (2025): 88–95.
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. “Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023).
- Febrianti, Revi Rezki, and Sepita Ferazona. “Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Sma Negeri 11 Pekanbaru Tahun Ajaran 2023/2024.” *Jurnal Citra Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 1746–54.
- Field, Andy. *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. Sage publications limited, 2024.
- Hamdani, Fikri. “Pengaruh Motivasi Eksterinsik Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Kelas Vii Di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Hidayah Pekanbaru.” *Al-Ihda’: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 20, no. 2 (2025): 2034–43.
- Hefter, Markus H, and Holger Nitsch. “Synchronous Distance Learning: Effects of Interest and Achievement Goals on Police Students’ Learning Engagement and Outcomes.” *Education Sciences* 14, no. 2 (2024): 118.
- Hidi, Suzanne, and K Ann Renninger. “The Four-Phase Model of Interest Development.” *Educational Psychologist* 41, no. 2 (2006): 111–27.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. “Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 3011–24.
- Isnaini, Lailatul Isnaini Lailatul, Nana Triana Winata, and Dadun Kohar. “Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas VII.” *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 52–60.
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons, 2012.
- Kerlinger, Fred Nichols. “Foundations of Behavioral Research.” 1966.
- kinkin karimah, farah fasifah, and sofyan iskandar. “Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21:Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, Dan Teknologi.” *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 1 (2025): 109–16.
- Mahmudi, Muhammad Barry, and Asmaiwaty Arief. “Strategi Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 96–103.

- Mayer, R E. *Multimedia Learning*. Multimedia Learning. Cambridge University Press, 2001. https://books.google.co.id/books?id=ymJ9o-w_6WEC.
- Mayer, Richard E. "The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning." *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.
- Mindo . M.J Sinaga, and Alexander Samosir. "Implementasi Media Pembelajaran Bamboozle Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ix Smp Negeri 4 Pantai Labu." *MUARA PENDIDIKAN : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan & Sosial Humaniora* 1, no. 3 (2025): 71–82. <https://doi.org/10.64365/muradik.v1i3.30>.
- Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 174–83.
- Navisah, Dewi. "Penggunaan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Sma Mamba ' Us Sholihin , Sanankulon , Blitar" 3 (2025): 577–86.
- Parlindungan Pardede, Sunarto. "Persepsi Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Tik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Menengah Di Jakarta Dan Sekitarnya." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 13, no. 3 (2020): 226–37. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i3.1295>.
- Plass, Jan L, Bruce D Homer, and Charles K Kinzer. "Foundations of Game-Based Learning." *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83.
- Putri, Afrida Eka, Nova Lizarni, Setria Yelni, and Kata Kunci. "Pengaruh Metode Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMPN 1 Lembah Gumanti" 1, no. 1 (2024): 580–85.
- Putri, Ajeng Santika, Trifia Safira Ristiani, Unsa Laini Rahmawati, and Siti Azizah Susilawati. "Hubungan Antara Persepsi Dan Tingkat Kesadaran Siswa SMAN 02 Wonogiri Dalam Menghadapi Bencana Klimatologis." *Jurnal Pendidikan Geosfer X*, no. Sinta 4 (2025). <https://doi.org/10.24815/jpg.v>.
- Putri, Febby Fema. "Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Matematika: Tinjauan Struktur Dan Implikasi." *EDUSAINS:Journal of Education and Science* 1, no. 2 (2024): 91–97.
- Putri, Mahdatul Aini, Herpratiwi Herpratiwi, and Rangga Firdaus. "The Influence of Game Based Learning on Student Motivation in the Digital Era: Literature Review." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 10, no. 1 (2025): 122. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.13814>.
- Renninger, K Ann, and Suzanne E Hidi. "Interest Development, Self-Related Information Processing, and Practice." *Theory into Practice* 61, no. 1 (2022): 23–34.

- Rizki, Agam Muhammad, and Muh Wasith Achadi. "Kurikulum Merdeka Di Madrasah Tsanawiyah: Tantangan Dan Problematika Pembelajaran Fikih." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 11 (2024): 13077–84.
- Robbins, Stephen P, and A Timothy A Judge. "Organizational Behavior. 18th Editi. New York City, NY." USA: Pearson, 2019.
- Rosyid, Abdul, and Fatkhul Mubin. "Pembelajaran Abad 21: Melihat Lebih Dekat Inovasi Dan Implementasinya Dalam Konteks Pendidikan Indonesia." *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2024): 1–12. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v7i1.586>.
- Ryan, Richard M, and Edward L Deci. "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being." *American Psychologist* 55, no. 1 (2000): 68.
- . "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being" 55, no. 1 (2000): 68–78.
- Sakdiyah, I.H., E.H. Maolida, and Vina Nurviyani. "Utilizing Baamboozle in Developing Students' English Grmmar Mastery." *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)* 8, no. 1 (2024): 132–42.
- Septi Triwulandari, Lailatur Rahmi. "Pengaruh Game Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 706–14.
- Sirait, Erlando Doni, Dwi Dani Apriyani, and Fajar Erlangga. "Analisis Minat Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP." *JURNAL Riset PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH* 9, no. 2 (2025): 32–42.
- Siregar, Maulina. "STRATEGI PEMBELAJARAN PAI KONTEKSTUAL." *JURNAL KUALITAS PENDIDIKAN* 2, no. 2 (2024): 280–86.
- Siti Aqilah Habibah, Sita Nurmasitah. "Persepsi Siswa Sebagai Indikator Evaluasi Program Makan Bergizi Gratis Di Sekolah Menengah Kejuruan." *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2026).
- Suarman, Suarman, and M Yogi Riyantama Isjoni. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1659–62.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, Bandung, 2016.
- Sugiyono, Dr. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta. Vol. 1, 2016.

- Susanti, Dwi, Ferisa Nuriasyifa Hasan, Nafisa Khira, and Nelly Astuti. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed* 15, no. 2 (2024): 380–92.
- Tasmara, Afdol, Delka Wahyuni, Intan Furwanti, Nissa Rahmawati, Syifa Claresta Fidella, and Ervinna Hasdawaty. "Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Educatio* 11, no. 1 (2025): 9–14.
- Ulum, M Bahrul. "Studi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Kelas IX Di MTs NU Slorok." *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2024): 84–92.
- Vo, Hoi, and Hang Ho. "Online Learning Environment and Student Engagement: The Mediating Role of Expectancy and Task Value Beliefs." *The Australian Educational Researcher* 51, no. 5 (2024): 2183–2207.
- Wachid, Mochamad Hafiddhudin. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025.
- Walgito, Bimo. "Pengantar Psikologi Umum." Yogyakarta: andi offset, 2010.
- Widiana, I Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1 (2022): 1–10.
- Winaningsih, Elis Tuti, Fajar Syarif, and Pahrurroji Pahrurroji. "Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 123–40.
- Wista, D, and E M Karima. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 5 Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 27404–10.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 130/Un.03.1/TL.01.04/01/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

12 Januari 2026

Kepada

Yth. Kepala MTs Negeri 2 Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mahdy Haidar Taufik
NIM : 220101110177
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Siswa Kelas 8 di MTsN 2 Blitar**
Lama Penelitian : Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Konfirmasi Telah Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 BLITAR**

JL. Singajaya no.33 Jeblog Talun 66183 Blitar Telepon (0342) 8176889
email:1.mtsn2blitar@yahoo.com 2.Mtsn2blitar@gmail.com Web:https://mtsn2blitar.sch.id

**SURAT KETERANGAN
Nomor: 248/Mts.13.31.02/05/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Mahmudi, M.Sc
NIP : 196710131998031001
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala MTsN 2 Blitar

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mahdy Haidar Taufik
NIM : 220101110177
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Mahasiswa tersebut di atas benar benar telah melakukan Penelitian di MTsN 2 Blitar dengan Tema "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, dan Hadiah Siswa Kelas VIII di MTsN 2 Blitar" dari 19 Januari – 27 Pebruari 2026.

Demikian surat keterangan kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 8 Mei 2026
Kepala,



Mahmudi

Lampiran 3. Instrumen Pengumpulan Data Uji Validitas

Nama		SS : Sangat Setuju S : Setuju N : Netral TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
No Absen		
Kelas		

Isilah kolom pernyataan dengan tanda centang!

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
Interaktivitas						
1	Media Bamboozle membuat saya lebih aktif dalam menjawab pertanyaan selama pembelajaran Fiqih.					
2	Saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar karena bisa berinteraksi langsung dengan isi materi melalui Bamboozle.					
3	Media Bamboozle memungkinkan saya untuk memberikan respon secara langsung terhadap materi yang disampaikan.					
4	Saya merasa lebih mudah memahami materi Fiqih karena ada interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung.					
5	Saya dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman saat menggunakan Bamboozle dalam pembelajaran.					
Umpan Balik cepat						
6	Media Bamboozle memberikan jawaban benar atau salah secara langsung setelah saya menjawab soal.					
7	Saya merasa terbantu karena bisa mengetahui kesalahan saya seketika saat menggunakan Bamboozle.					
8	Umpan balik yang cepat dari Bamboozle membantu saya memahami materi Fiqih dengan lebih baik					
9	Saya dapat memperbaiki pemahaman saya segera setelah melihat hasil jawaban di Bamboozle.					

10	Saya merasa lebih termotivasi untuk memperbaiki jawaban karena mendapat respon langsung dari media.					
Perpaduan Verbal dan Visual						
11	Informasi yang disajikan melalui gambar dan teks di Bamboozle memudahkan saya memahami materi Fiqih.					
12	Saya merasa isi pertanyaan dalam Bamboozle disampaikan secara jelas melalui tampilan visual dan verbal yang menarik.					
13	Perpaduan warna, ikon, dan tulisan dalam Bamboozle membantu saya lebih fokus saat belajar.					
14	Media Bamboozle menyajikan materi Fiqih secara ringkas dan mudah dipahami karena kombinasi teks dan visualnya.					
15	Saya merasa penjelasan dalam Bamboozle lebih mudah diingat karena didukung oleh tampilan visual yang menarik.					
Kemudahan Navigasi						
16	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan Bamboozle saat pembelajaran Fiqih.					
17	Tampilan menu dan pilihan dalam Bamboozle mudah dipahami oleh saya sebagai pengguna.					
18	Saya dapat berpindah antar pertanyaan atau sesi dalam Bamboozle dengan lancar.					
19	Petunjuk penggunaan Bamboozle cukup jelas sehingga saya bisa menggunakannya secara mandiri.					
20	Saya merasa nyaman menggunakan Bamboozle karena navigasinya sederhana dan tidak membingungkan.					
Keterlibatan dan Motivasi Belajar						
21	Saya merasa lebih semangat mengikuti pelajaran Fiqih ketika menggunakan media Bamboozle.					

22	Saya termotivasi untuk menjawab soal dengan benar karena tampilannya menarik dan menantang.					
23	Penggunaan Bamboozle membuat saya ingin lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.					
24	Saya merasa lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran Fiqih dengan bantuan Bamboozle.					
25	Saya terdorong untuk memahami materi lebih dalam agar bisa menjawab soal Bamboozle dengan baik.					
Efisiensi Kognitif						
26	Materi Fiqih yang disajikan dalam Bamboozle mudah saya pahami karena disusun secara sederhana dan terstruktur.					
27	Saya tidak merasa kewalahan dengan informasi yang ditampilkan di Bamboozle saat belajar.					
28	Bamboozle membantu saya mengingat kembali konsep Fiqih dengan lebih cepat.					
29	Informasi yang ditampilkan tidak membingungkan dan sesuai dengan topik yang sedang dibahas.					
30	Saya dapat memahami inti materi Fiqih tanpa perlu membaca ulang secara berlebihan saat menggunakan Bamboozle.					

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
Perhatian						
31	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran Fiqih menggunakan Bamboozle berlangsung.					
32	Saya tetap fokus mengikuti materi Fiqih meskipun ada gangguan di sekitar kelas.					
33	Saya mencatat hal-hal penting dari pembelajaran Fiqih saat menggunakan media Bamboozle.					
34	Selama kegiatan pembelajaran dengan Bamboozle, pikiran saya tidak mudah teralihkan ke hal lain.					

35	Media Bamboozle membantu saya lebih fokus dalam memahami materi Fiqih yang diajarkan.					
Ketertarikan						
36	Saya merasa senang dan bersemangat ketika pelajaran Fiqih dimulai dengan menggunakan media Bamboozle.					
37	Media Bamboozle membuat saya semakin ingin tahu tentang topik-topik baru dalam pelajaran Fiqih.					
38	Pembelajaran Fiqih melalui Bamboozle membuat saya tidak mudah merasa bosan.					
39	Saya selalu menantikan kegiatan belajar Fiqih dengan media Bamboozle di kelas.					
40	Saya merasa lebih tertarik mempelajari Fiqih sejak menggunakan media pembelajaran yang interaktif.					
Partisipasi						
41	Saya berani mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami materi Fiqih yang disampaikan melalui media Bamboozle.					
42	Saya percaya diri menjawab soal-soal yang disajikan dalam pembelajaran Fiqih menggunakan Bamboozle.					
43	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat menjawab pertanyaan dalam permainan Bamboozle.					
44	Saya segera menyelesaikan tugas-tugas Fiqih yang diberikan setelah sesi pembelajaran interaktif.					
45	Saya berpartisipasi secara aktif dalam seluruh kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran Fiqih menggunakan Bamboozle.					
Kepuasan						
46	Saya merasa puas karena mampu memahami materi Fiqih yang diajarkan melalui media Bamboozle.					

47	Saya merasa bangga ketika berhasil menjawab soal-soal Fiqih dengan benar dalam sesi pembelajaran interaktif.					
48	Saya merasakan manfaat yang besar dari mengikuti pelajaran Fiqih dengan media Bamboozle.					
49	Saya merasa senang dan puas setiap kali berhasil menyelesaikan tantangan atau tugas dalam Bamboozle.					
50	Saya merasa rugi jika melewatkan pelajaran Fiqih karena media pembelajarannya sangat membantu pemahaman saya.					

Lampiran 4 Data Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

[illegible]

No	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27
1	3	4	3	5	3	4	5	3	5
2	3	4	5	4	4	3	3	3	4
3	3	4	4	4	3	3	4	4	4
4	3	4	3	3	3	2	2	3	4
5	4	4	5	3	3	4	4	5	5
6	3	3	4	4	4	3	4	3	3
7	3	5	5	4	4	3	4	4	4
8	4	4	4	5	4	3	4	4	4
9	4	3	3	4	4	4	4	4	4
10	3	4	3	4	3	3	3	3	3
11	5	5	5	4	4	5	5	4	4
12	5	4	5	4	4	5	4	4	4
13	3	4	5	5	5	3	5	3	3
14	4	5	4	3	3	4	4	4	4
15	3	4	4	5	5	2	3	3	4
16	4	4	5	5	4	3	4	3	3
17	3	4	5	3	5	3	4	5	3
18	3	3	4	4	4	3	4	3	4
19	3	3	4	4	4	4	4	4	4
20	3	4	4	3	3	3	3	4	4
21	3	4	3	3	3	3	3	3	3
22	3	4	3	4	3	3	3	4	3
23	4	4	4	3	4	4	4	5	5
24	5	5	5	4	4	5	5	4	4
25	4	4	4	4	4	3	4	4	4
26	4	4	5	5	5	4	3	3	3
27	3	4	4	5	5	4	3	3	3
28	3	4	4	4	4	3	4	3	4
29	3	4	4	4	4	4	4	5	4
30	3	4	5	4	3	3	5	5	4
31	4	4	5	3	4	4	3	4	4
r Hitung	0,627	0,349	0,593	0,183	0,372	0,624	0,642	0,412	0,403
r Tabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355
Keterangan	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

No	Item 28	Item 29	Item 30	Item 31	Item 32	Item 33	Item 34	Item 35	Item 36
1	4	4	5	4	3	3	3	4	5
2	3	4	4	4	3	3	3	4	5
3	4	4	3	3	4	3	3	4	4
4	2	3	3	4	3	2	4	3	5
5	4	4	4	5	4	4	4	4	5
6	3	4	3	5	5	2	4	3	3
7	4	4	4	4	3	3	4	5	4
8	5	5	4	4	3	3	3	4	5
9	4	4	4	4	4	3	4	4	4
10	3	2	2	3	3	3	2	3	3
11	4	4	5	5	4	4	4	4	4
12	4	5	3	3	3	4	4	5	5
13	4	4	3	5	4	3	4	5	5
14	3	4	3	4	3	3	4	4	5
15	4	4	4	5	3	3	4	3	4
16	3	4	3	4	3	3	4	4	5
17	4	3	3	5	3	3	3	4	5
18	3	3	3	3	3	3	3	4	4
19	4	4	4	4	4	3	4	4	4
20	3	4	3	3	4	5	3	4	4
21	3	4	4	3	2	3	3	3	3
22	4	4	3	3	3	3	3	3	3
23	4	4	4	4	4	4	4	4	5
24	4	4	5	5	4	4	4	4	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	4	3	5	3	3	3	4	5
27	3	3	4	5	4	2	3	3	4
28	3	4	3	4	3	3	3	4	4
29	5	4	4	5	3	3	4	4	5
30	5	3	3	4	3	2	4	5	5
31	4	5	4	5	3	3	3	4	5
r Hitung	0,603	0,558	0,540	0,533	0,209	0,322	0,505	0,601	0,541
r Tabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid

No	Item 37	Item 38	Item 39	Item 40	Item 41	Item 42	Item 43	Item 44	Item 45
1	4	3	3	3	4	4	5	3	4
2	4	5	5	4	2	3	4	5	4
3	3	4	4	3	3	3	3	3	2
4	3	4	5	2	2	1	4	2	3
5	4	5	5	3	3	4	5	4	4
6	3	4	4	4	3	4	4	3	4
7	4	5	4	3	3	4	4	3	4
8	4	3	4	3	3	4	4	3	4
9	4	4	3	3	4	3	4	3	4
10	3	4	3	3	3	3	4	3	3
11	4	4	5	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	3	3	3	4	4	4
13	4	5	5	4	3	3	4	3	4
14	5	4	3	4	5	4	5	4	4
15	3	5	4	4	3	5	4	4	3
16	4	4	4	4	3	3	4	3	3
17	4	5	5	4	3	3	4	4	4
18	3	4	4	4	3	3	4	3	3
19	4	4	3	3	4	3	4	3	4
20	4	4	4	3	3	3	3	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	3	3	3	3	4	4	4	3	4
23	4	5	5	4	4	4	5	4	4
24	4	4	5	4	4	4	4	4	4
25	5	4	3	4	3	2	4	3	4
26	3	5	5	3	3	3	3	3	3
27	3	5	3	4	3	4	4	4	3
28	4	4	4	4	4	4	3	3	4
29	4	4	4	5	3	3	4	5	5
30	3	5	5	4	2	3	4	2	2
31	4	4	4	4	3	4	4	4	4
r Hitung	0,631	0,221	0,314	0,386	0,325	0,433	0,510	0,481	0,596
r Tabel	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355
Keterangan	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid

Lampiran 5. Instrumen Pengumpulan Data Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Nama		SS : Sangat Setuju
No Absen		S : Setuju
Kelas		N : Netral
		TS : Tidak Setuju
		STS : Sangat Tidak Setuju

Isilah kolom pernyataan dengan tanda centang!

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
Interaktivitas						
1	Pembelajaran Fiqih yang saya ikuti membuat saya lebih aktif dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran.					
2	Saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar Fiqih yang berlangsung di kelas.					
3	Saya merasa lebih mudah memahami materi Fiqih karena adanya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung.					
Umpan Balik Cepat						
4	Saya memperoleh umpan balik secara langsung setelah menjawab pertanyaan dalam pembelajaran Fiqih.					
5	Saya merasa terbantu karena dapat mengetahui kesalahan saya dengan segera selama proses pembelajaran Fiqih..					
6	Umpan balik yang saya terima dengan cepat membantu saya memahami materi Fiqih dengan lebih baik.					
Perpaduan Verbal dan Visual						
7	Saya merasa isi pertanyaan dalam pembelajaran Fiqih disampaikan secara jelas melalui penjelasan yang mudah dipahami.					
8	Penyajian materi dalam pembelajaran Fiqih membantu saya lebih fokus saat belajar.					
9	Materi Fiqih disajikan secara ringkas dan mudah dipahami sehingga membantu pemahaman saya selama pembelajaran.					

Kemudahan Navigasi					
10	Saya tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran Fiqih yang berlangsung di kelas.				
11	Penyajian materi dan kegiatan dalam pembelajaran Fiqih mudah saya pahami.				
12	Saya dapat mengikuti alur pembelajaran Fiqih dari awal hingga akhir dengan lancar.				
Keterlibatan dan Motivasi Belajar					
13	Saya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran Fiqih yang berlangsung di kelas.				
14	Pembelajaran Fiqih yang saya ikuti mendorong saya untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar di kelas.				
15	Saya merasa lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran Fiqih di kelas.				
Efisiensi Kognitif					
16	Materi Fiqih yang disampaikan dalam pembelajaran mudah saya pahami karena disusun secara sederhana dan terstruktur.				
17	Saya tidak merasa kewalahan dengan informasi yang disampaikan selama pembelajaran Fiqih berlangsung.				
18	Pembelajaran Fiqih membantu saya mengingat kembali konsep-konsep Fiqih dengan lebih cepat.				

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
Perhatian						
19	Saya memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh selama pembelajaran Fiqih berlangsung.					
20	Selama pembelajaran Fiqih, pikiran saya tidak mudah teralihkan ke hal lain.					
21	Pembelajaran Fiqih yang saya ikuti membantu saya lebih fokus dalam memahami materi yang diajarkan.					

Ketertarikan					
22	Saya merasa senang dan bersemangat ketika pelajaran Fiqih dimulai.				
23	Pembelajaran Fiqih yang saya ikuti membuat saya semakin ingin tahu tentang topik-topik baru.				
24	Saya merasa lebih tertarik mempelajari Fiqih sejak mengikuti pembelajaran di kelas.				
Partisipasi					
25	Saya percaya diri dalam menjawab soal-soal yang disajikan selama pembelajaran Fiqih.				
26	Saya aktif berdiskusi dengan teman selama kegiatan pembelajaran Fiqih di kelas.				
27	Saya berpartisipasi secara aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran Fiqih di kelas.				
Kepuasan					
28	Saya merasa puas karena mampu memahami materi Fiqih yang diajarkan dalam pembelajaran di kelas.				
29	Saya merasa bangga ketika berhasil menjawab soal-soal Fiqih dengan benar selama pembelajaran.				
30	Saya merasa rugi jika melewatkan pelajaran Fiqih karena pembelajaran tersebut membantu pemahaman saya.				

Lampiran 6 Data Hasil Post Test kelas Eksperimen (Kelas 8J)

No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
2	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5
3	5	3	5	4	5	4	5	5	5	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
6	4	3	4	3	4	5	4	4	5	5
7	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3
8	3	4	4	4	5	4	4	3	4	3
9	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	5	5	5	3	4	4	5	5	5	4
12	4	3	4	3	3	4	5	5	4	5
13	4	3	5	4	5	5	5	4	5	3
14	5	4	4	5	3	4	5	4	5	3
15	3	5	3	4	3	3	3	4	4	5
16	4	2	4	3	3	3	3	4	4	2
17	5	4	5	4	5	4	5	3	4	3
18	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5
19	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3
20	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4
21	4	3	5	3	4	4	4	4	3	4
22	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
23	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5
24	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
25	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5
26	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3
29	4	1	4	4	5	4	3	4	4	4
30	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
31	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5

Lampiran 7 Data Hasil Post Test kelas Kontrol (Kelas 8H)

No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4
2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3
4	5	3	5	4	4	4	5	3	3	4
5	4	3	4	3	3	3	4	4	5	3
6	3	5	4	3	5	5	5	5	5	3
7	3	3	5	4	4	4	5	5	5	4
8	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
9	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	5	5	4	4	5	5	3
12	5	4	4	3	3	4	4	5	4	5
13	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3
14	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4
15	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
16	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4
17	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
18	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4
19	3	5	3	4	3	3	3	4	4	5
20	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4
21	4	2	5	3	5	5	5	4	3	2
22	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
23	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3
24	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3
25	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5
26	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
27	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4
28	4	5	5	4	5	4	4	4	5	3
29	1	3	4	4	5	5	4	4	5	3
30	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
31	3	4	4	4	2	2	5	4	5	3
32	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5

No	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
1	4	4	4	5	5	4	5	5	4	3
2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3
3	3	3	3	4	3	5	4	4	4	3
4	4	3	3	3	3	4	3	3	5	3
5	3	3	3	5	4	3	3	3	3	3
6	5	5	5	3	3	5	4	5	4	4
7	4	4	5	3	3	4	4	3	4	3
8	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3
9	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4
10	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3
11	4	3	3	3	4	4	4	5	3	3
12	4	4	5	5	4	4	3	5	5	3
13	4	5	3	3	3	4	3	4	4	3
14	5	3	4	5	4	3	4	3	4	3
15	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
16	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
18	5	4	5	5	4	4	3	4	5	4
19	3	4	5	5	3	4	3	5	3	2
20	4	4	4	4	3	3	2	2	3	1
21	5	4	5	5	4	3	3	3	3	4
22	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3
23	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3
24	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4
25	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4
26	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3
27	4	4	4	4	5	4	2	3	3	4
28	3	3	3	4	3	3	4	3	5	3
29	4	5	3	3	4	4	5	4	5	3
30	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4
31	4	5	3	2	5	5	5	4	4	2
32	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4

No	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Total
1	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	129
2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	108
3	3	3	3	3	3	4	3	3	5	4	104
4	3	4	4	3	3	3	3	5	3	3	108
5	4	4	5	3	3	3	4	5	3	3	106
6	5	5	3	5	3	4	3	5	5	4	128
7	4	5	5	4	3	3	3	4	5	5	120
8	3	4	3	4	4	3	3	5	5	3	104
9	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	130
10	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	117
11	4	3	4	3	4	4	3	4	5	5	118
12	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	117
13	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	103
14	4	4	5	3	3	4	3	4	5	5	122
15	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	110
16	4	3	3	4	3	3	4	5	5	5	115
17	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	112
18	5	5	4	5	3	5	3	5	5	3	130
19	5	4	3	5	3	3	4	5	3	5	114
20	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	95
21	4	5	5	4	3	5	4	3	5	4	119
22	4	4	3	4	1	3	2	4	4	4	100
23	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	99
24	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	136
25	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	127
26	4	4	3	3	4	4	3	3	4	5	118
27	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	114
28	3	3	5	3	3	4	3	4	5	4	114
29	5	4	4	3	5	5	5	5	4	3	121
30	5	5	4	5	4	4	4	5	5	3	131
31	3	3	2	2	4	3	3	4	5	3	107
32	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	135

Lampiran 8. Instrumen Pengumpulan Data Persepsi

Nama		SS : Sangat Setuju S : Setuju N : Netral TS : Tidak Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
No Absen		
Kelas		

Isilah kolom pernyataan dengan tanda centang!

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
Penyerapan terhadap rangsangan (Stimulus)						
1	Tampilan visual dan warna-warni kuis pada media Bamboozle langsung menarik perhatian saya saat pertama kali melihatnya.					
2	Musik, efek suara, atau animasi dalam media Bamboozle membuat saya fokus mendengarkan penjelasan guru.					
3	Ukuran teks dan gambar yang ditampilkan di layar Bamboozle terlihat jelas dan sangat mudah ditangkap oleh mata saya.					
Pemahaman (Interpretasi)						
4	Materi Fiqih (Sedekah, Hibah, Hadiah) menjadi lebih mudah saya pahami karena dikemas dalam bentuk permainan tebak-tebakan di Bamboozle.					
5	Menu-menu permainan dan aturan skor dalam kuis Bamboozle sangat praktis dan mudah dipahami sejak pertama kali dicoba.					
6	Penjelasan soal Fiqih di dalam kuis Bamboozle disusun dengan bahasa yang sederhana dan tidak berbelit-belit.					
Penilaian atau Evaluasi						
7	Penggunaan kuis interaktif Bamboozle jauh lebih bermanfaat dan menyenangkan daripada metode belajar ceramah yang biasa digunakan.					
8	Belajar Fiqih menggunakan media Bamboozle membuat waktu belajar menjadi lebih efektif dan suasana kelas menjadi jauh lebih hidup.					

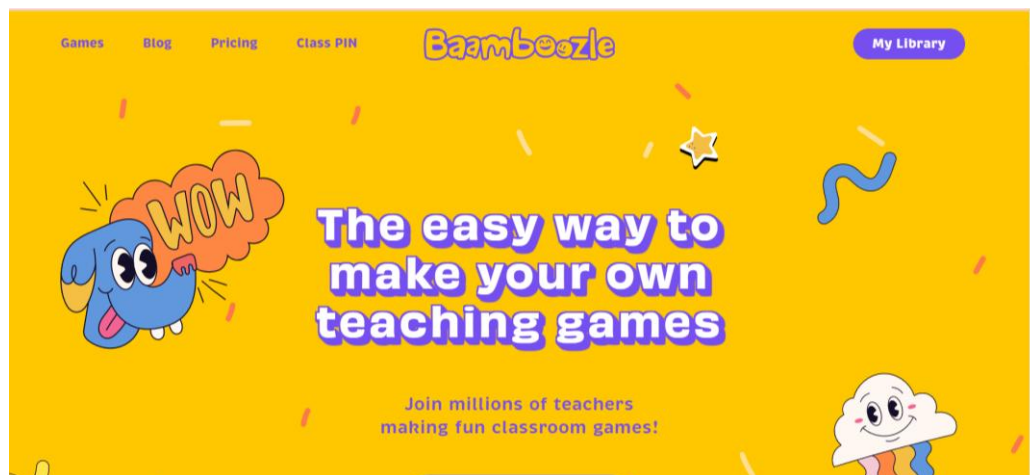
9	Sistem poin kelompok dalam Bamboozle dinilai adil dan memicu rasa ingin berlomba-lomba mendapatkan nilai yang bagus.					
Pengetahuan						
10	Setelah bermain Bamboozle, saya mengetahui bahwa media digital dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama kelompok.					
11	Saya mengetahui banyak keuntungan dan manfaat dari penggunaan media Bamboozle dalam mendukung proses belajar saya di kelas.					
12	Melalui game Bamboozle, saya menjadi lebih cepat mengingat kembali konsep-konsep penting tentang materi Fiqih.					
Penerapan						
13	Saya dapat mengikuti alur permainan, menekan tombol pilihan kuis, dan menjawab pertanyaan kuis Bamboozle dengan lancar di kelas.					
14	Saya merasa terampil dan percaya diri saat diminta oleh guru untuk berinteraksi langsung dengan media Bamboozle.					
15	Saya berharap guru mau menerapkan kembali media interaktif Bamboozle ini pada pertemuan-pertemuan pembelajaran Fiqih berikutnya.					

Lampiran 9. Data Hasil Instrumen Persepsi

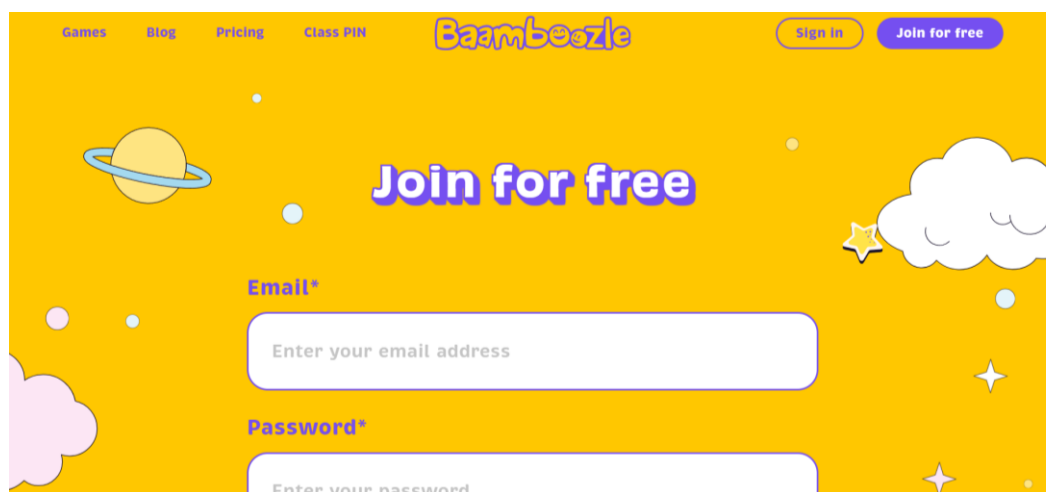
No	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5
2	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4
3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	3	3	3	4	3	4	3	3	4
5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
6	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4
7	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
8	3	4	5	3	5	3	3	4	5	5
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5
11	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
12	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
15	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5
17	5	3	4	4	2	3	4	2	5	2
18	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
19	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
20	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5
21	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4
22	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
23	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	3	3	4	4	4	3	4	5	4	4
26	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5
27	3	3	4	4	4	3	4	4	5	3
28	2	3	3	4	5	4	5	5	4	5
29	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4
30	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4
31	4	5	5	4	5	3	4	5	5	4

No	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Total
1	4	4	4	4	5	129
2	4	4	3	3	4	108
3	5	5	5	5	5	104
4	3	4	3	4	3	108
5	4	5	5	5	4	106
6	5	5	5	4	5	128
7	4	5	5	4	5	120
8	5	2	3	1	5	104
9	3	3	3	3	3	130
10	4	4	5	5	5	117
11	3	3	3	3	3	118
12	3	3	4	4	4	117
13	4	4	4	4	4	103
14	3	3	3	3	5	122
15	5	5	5	5	5	110
16	4	3	5	4	4	115
17	2	4	4	2	4	112
18	4	5	4	4	5	130
19	5	5	5	5	5	114
20	4	4	5	4	3	95
21	3	3	3	3	3	119
22	4	5	4	4	5	100
23	5	5	5	4	5	99
24	5	5	5	5	5	136
25	4	4	3	4	3	127
26	5	4	3	3	5	118
27	4	4	5	4	4	114
28	5	4	5	5	4	114
29	5	4	5	4	5	121
30	5	3	4	5	5	131
31	5	4	4	4	5	107

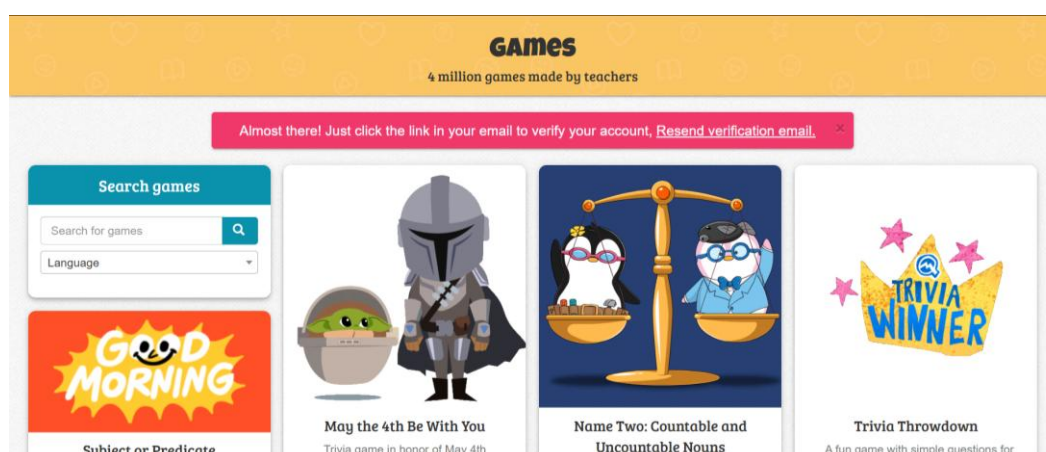
Lampiran 10. Media Interaktif Bamboozle



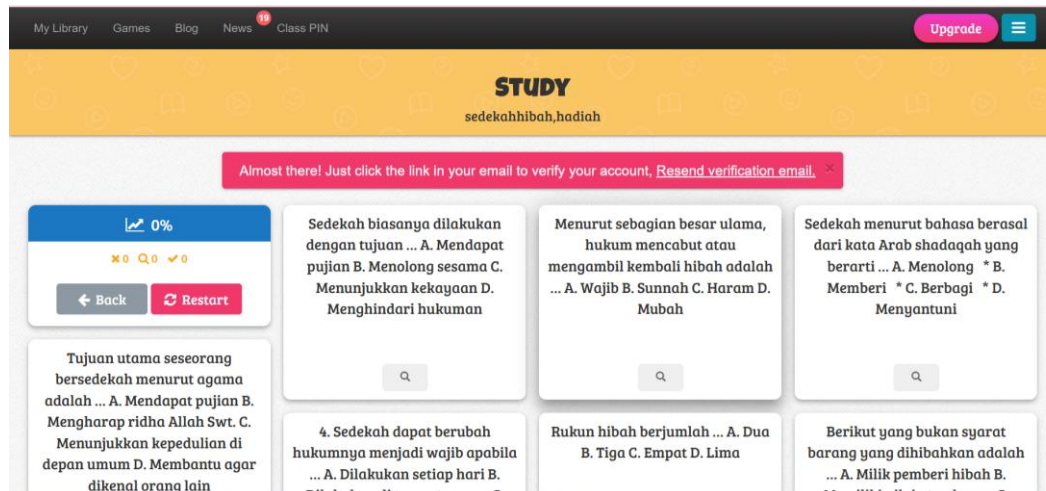
Gambar 1 Halaman Cover



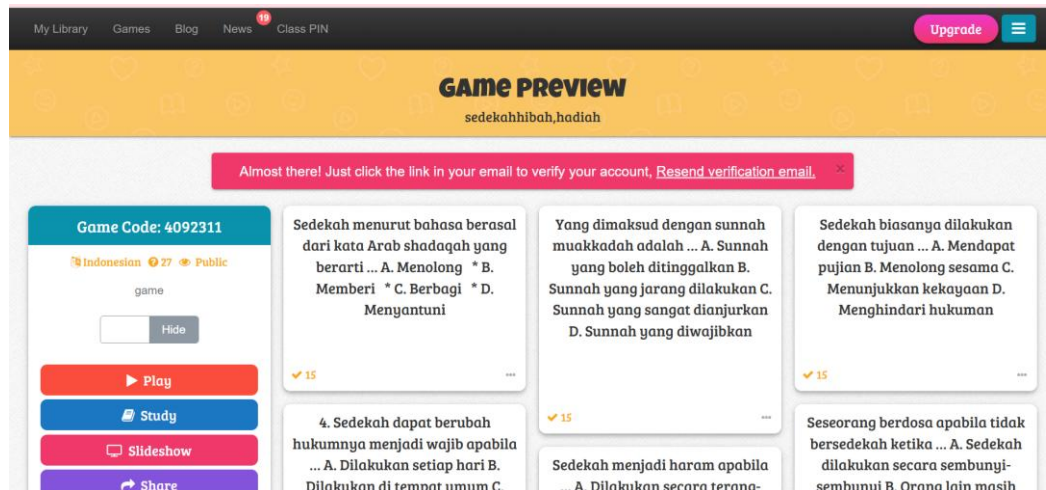
Gambar 2 Halaman Registrasi dan Login



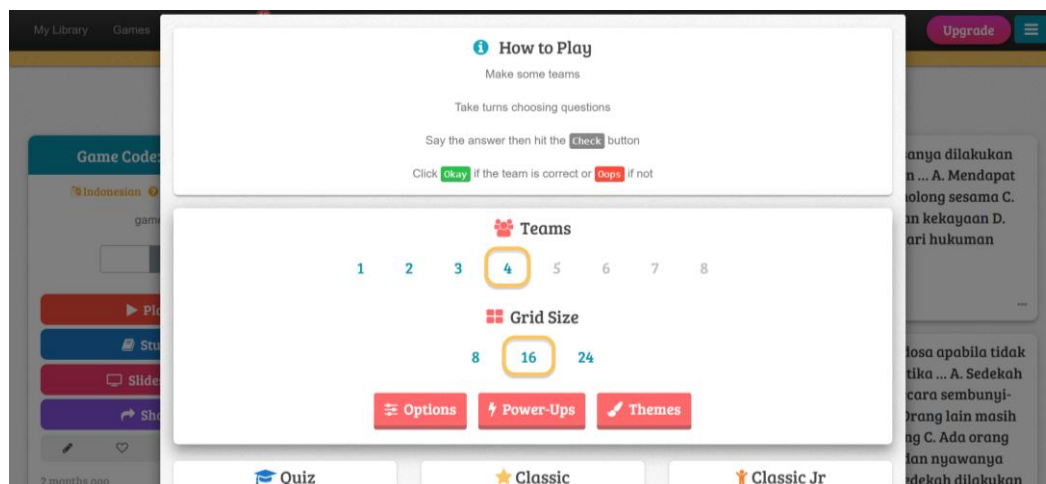
Gambar 3 Halaman Pilihan Game



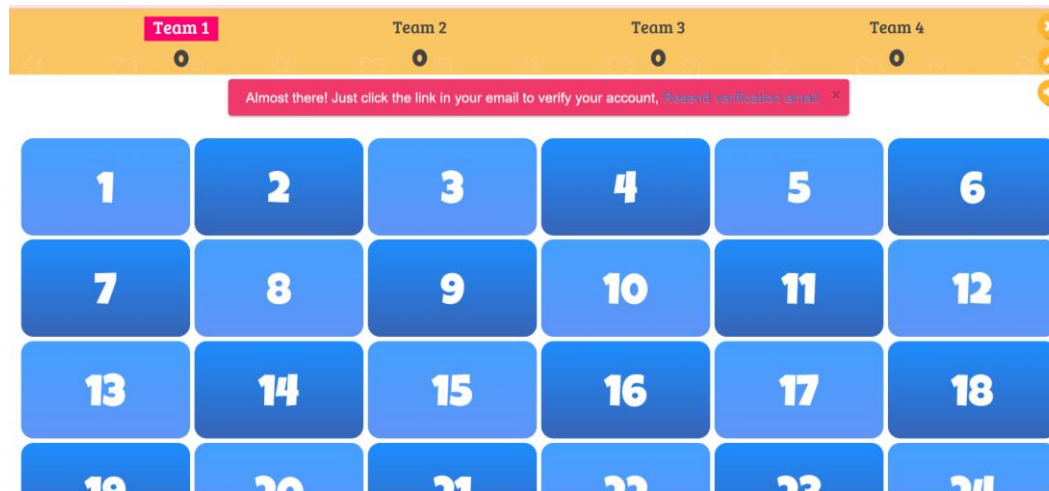
Gambar 4 Halaman Belajar



Gambar 5 Halaman Game Preview



Gambar 6 Halaman Berapa Team dan Soal



Gambar 7 Halaman Pemilihan Soal dengan Memilih Nomer



Gambar 8 Halaman Contoh Soal dan Jawaban

Lampiran 11. Transkrip Wawancara Dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban	Kondensasi	Kode
1	Bagaimana pandangan awal Bapak/Ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Bamboozle dalam kegiatan pembelajaran?	Gapapa bagus bagus tanpa perlu ketergantungan HP malah lebih bagus lagi	“bagus bagus tanpa perlu ketergantungan HP malah lebih bagus lagi”	(I.RM.2.1.1)
2	Menurut Bapak, sejauh mana media seperti Bamboozle berpotensi menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran?	lebih menarik juga anak anak lebih aware. misalnya ngantuk-ngantuknya bisa teralihkan	“lebih menarik juga anak anak lebih aware.Misalnya ngantuk ngantuknya bisa teralihkan”	(I.RM.2.1.2)
3	Bagaimana pendapat Bapak mengenai kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Bamboozle?	Media bamboozle ini inshaallah tidak sulit.Tapi bagi guru semakin tua semakin males,gurunya Lo ya bukan muridnya	“Media bamboozle ini inshaallah tidak sulit.”	(I.RM.2.2.1)
4	Menurut Bapak, apakah media Bamboozle berpotensi membantu dalam menjelaskan materi kepada siswa	lebih besar Karena ini menyesuaikan kondisi zaman di mana anak sekarang dengan anak dulu berbeda anak sekarang belajarnya harus lebih banyak bermainnya karena untuk masalah konsentrasi itu lebih sulit anak sekarang misalnya kalau dulu guru masuk anak langsung kalau sekarang nggak ada seperti itu memang memang zamannya sudah seperti itu anak-anak belajarnya sambil diajak bermain jadi otomatis lebih manjur ini daripada model lama model lama ceramah terus nanti anak anak ya bosan	“lebih besar Karena ini menyesuaikan kondisi zaman di mana anak sekarang belajarnya sambil diajak bermain jadi otomatis lebih manjur ini daripada model lama”.	(I.RM.2.2.2)
5	Bagaimana penilaian Bapak	“lebih menarik ini jelas.anak anak lebih aware. misalnya	“lebih menarik ini jelas”.	(I.RM.2.3.1)

	terhadap daya tarik media pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode konvensional?	ngantuk-ngantuknya bisa teralihkan		
6	Menurut pandangan Bapak, apakah media seperti Bamboozle dapat meningkatkan minat belajar siswa?	Ya bisa dan malah malah menurut saya harus secara berkala metode itu kan campur-campur campur-campur ya kadang memang ada harus ada ceramahnya kadang harus ada diskusinya kadang harus ada permainannya ini secara berkala kalau menurut saya setelah melihat ini ya wajib ,wajib digunakan.	“Ya bisa dan menurut saya harus secara berkala metode itu campur-campur kadang ceramah kadang diskusi kadang permainan ini secara berkala”.	(I.RM.2.3.2)
7	Sejauh mana Bapak mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Bamboozle?	sebelumnya juga sudah tau kalau ada media seperti ini tapi memang bukan disini.ketika seminar tapi buakn tentang pelajaran fikih,,itu ditampilkkan ketika ice breaking,ketika peserta seminar mulai bosan.tapi bukan tentang pelajaran waktu itu .nah ini kebetulan ga munafik ya untuk pelajaran PAI kebetulan untuk saat ini gurunya tua tua itu mesti konvensionalnya lebih besar ceramahnya lebih banyak itu pasti .ketikamakai seperti ini anak anak seperti mendapat angin segar gitu.	“sebelumnya juga sudah tau kalau ada media seperti ini ketika seminar ditampilkan ketika ice breaking”.	(I.RM.2.4.1)
8	Bagaimana kesiapan Bapak/ untuk mempelajari dan menggunakan media Bamboozle dalam pembelajaran?	ya itu tadi jadi kalau muda sampai menengah ya 100% oke bukan berarti yang tua ga bisa itu tergantung tergantung kembali ke pribadinya masing-masing jelas kalau ngelakoni tenan insya allah tetap bisa cuma kadang i arep nyiap nyiapne.	“kalau muda sampai menengah ya 100% oke bukan berarti yang tua ga bisa itu tergantung tergantung kembali ke pribadinya masing-masing jelas kalau ngelakoni tenan insya allah tetap bisa”	(I.RM.2.4.2)
9	Menurut Bapak, apa saja kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaan media Bamboozle ?	ada kendalanya mungkin kadang usia gurunya maksudnya .karena gimana ya yang saya lihat itu dulu dulu ketika saya masih muda itu melihat guru yang tua-tua itu modelnya kesan saya itu kadang mendapat sesuatu yang baru itu dijak maju angel (sulit). ada apa,pembaruan apa sedikit misalnya gitu	“kendalanya mungkin kadang usia gurunya maksudnya . mereka sulit diajak . guru itu kan dituntut administrasi seng buanyak . mungkin bisa jadi lelah sistemik . tapi bagi guru semakin tua semakin males	(I.RM.2.5.1)

		mereka sulit diajak yang sepuh sepuh ya.tapi saat ini ternyata saya mulai berada di posisi itu karena saya sudah termasuk senior tapi yang muda muda kelihatan aktif.mungkin mereka memandang saya itu mulai seperti dulu saya mandang sepuh sepuh .sebenarnya bukan ininya ,mungkin karna ininya,guru itu kan dituntut administrasi seng buanyak.nah mungkin bisa jadi lelah,lelah ojo yo jenenge ,lelah sistemik mungkin seperti itu.sistem yang ada itu embuat bapak ibu guru yang mulai senior itu lelah ,bukan lelah mengajar mboten .lek mengajarnya tetep saya jamin tetep berkualitas cuman ya kan guru ada administrasi dan itu harus ada pembaruan pembaruan trus ,suwe suwe koyok kesel.nah kadang akhirnya memandang media seperti itu maleh weh opo neh iki tapi akhirnya saya lihat sekolah media bamboozle ini inshaallah tidak sulit tapi bagi guru semakin tua semakin males,gurunya lo ya bukan muridnya.,mungkin juga karena gaptek.saya sendiri dulu ketika saya masih muda itu selain ngajar mapel pai juga ngajar tik.tapi sekarang saya juga banyak ketinggalan .jadi sebenarnya bukan karena itunya sendiri tapi kalau menurut saya karena guru itu banyak beban administrasi banyak sekali bukan hanya perangkat tapi ngisi dokumen bulanan,dokumen 3 bulan sekali juga ada ,dokumennya berupa file ,gambar modul,banyak mas kemudian secara berkala diupload, dokumen bulanan ada dokumen 3 bulan sekali ada dokumen tahunan sampai menjelang tua belum tua ya insya allah ini sangat-sangat mudah bukan berarti yang tua ga bisa tapi kadang arep nyapo nyapo kie males	mungkin juga karena gaptek”.	
--	--	---	-------------------------------------	--

10	Bagaimana pandangan Bapak terkait kemungkinan penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran di masa mendatang?	mungkin kedepan harapan kami dan harapan saya terutama dan mungkin sama dengan guru yang mulai sudah mulai tua ini misalnya dipakai Oke tapi mungkin mulai berpikir andaikan ada yang jasa yang membuat yang langsung jadi soal gitu mungkin .setiap hari saya ketemu laptop bukan untuk ngajar Lo ,untuk administrasi pribadi untuk ngurus kenaikan pangkat untuk ngurus gaji kadang tersita banyak waktunya disitu .seperti tadi ngajar sangu laptop kadang ketika menit menit awal menjelaskan nanti berikutnya anak anak mengerjakan itu sambil bukak laptop mulai apa review yawes laptop ditinggal ya seperti itu sampai kadang enggak mati ga shutdown alami laptopnya langsung tutup aja nanti buka lagi nyala lagi.ya itu saya tadi nyebutnya lelah sistemik untuk guru senior saya juga ngajar udah 20 tahun	“mungkin kedepan dipakai oke tapi mungkin mulai berpikir andaikan ada yang jasa yang membuat yang langsung jadi soal gitu mungkin.”	(I.RM.2.5.2)
----	--	--	--	--------------

Lampiran 12. Transkrip dengan Siswa 1

No	Pertanyaan	Jawaban siswa 1	Kondensasi	Kode
1	Apakah Anda merasa tertarik saat pertama kali mengikuti pembelajaran menggunakan media Bamboozle?	Saya tertarik karena dengan pembelajaran seperti itu pasti akan lebih efektif dan banyak yang minat.	“tertarik karena dengan pembelajaran seperti itu pasti akan lebih efektif dan banyak yang minat.”.	(M.RM.2.1.1)
2	Apakah Anda senang dengan penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran di kelas?	Suka sih karena kalau pembelajaran biasa pakai paper kan boring, bosen gitu ya. Tapi kalau pakai media dan kita bisa tahu poin-poin kita itu kayak seru	“Suka sih karena kalau pembelajaran biasa pakai paper kan boring, bosen gitu ya. Tapi kalau pakai media kita bisa tahu poin-poin kita itu kayak seru.”	(M.RM.2.1.2)
3	Apakah Anda memahami cara penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran?	Tahu	“Tahu”.	(M.RM.2.2.1)
4	Apakah media Bamboozle membantu Anda memahami materi pelajaran dengan lebih mudah?	Untuk pemahaman materinya itu lebih mudah ya karena kita bisa melihat oh kalau kita salah itu yang benar itu muncul di layar.	“lebih mudah ya karena kita bisa melihat kalau kita salah itu yang benar itu muncul di layar.”	(M.RM.2.2.2)
5	Apakah menurut Anda media Bamboozle merupakan media pembelajaran yang menarik?	Sangat menarik karena kita bisa belajar sambil bermain juga.	“Sangat menarik karena kita bisa belajar sambil bermain juga.”	(M.RM.2.3.1)
6	Apakah media Bamboozle membuat Anda lebih berminat untuk belajar?	Minat kita setelah pembelajaran materi dengan media seperti itu pastinya lebih tertarik untuk mempelajari pikir karena dengan ilustrasi seperti itu kita bisa membayangkan oh begini nih caranya.	“lebih tertarik untuk mempelajari materi dengan ilustrasi seperti itu kita bisa membayangkan oh begini nih caranya.”.	(M.RM.2.3.2)
7	Apakah Anda mengetahui manfaat penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran?	Kita jadi cepat paham dan tidak bosan juga dan pembelajaran akan jadi lebih seru.	“Kita jadi cepat paham dan tidak bosan juga dan pembelajaran akan jadi lebih seru.”	(M.RM.2.4.1)
8	Apakah Anda memahami bagaimana cara menggunakan media Bamboozle dengan baik?	Sangat bisa	“Sangat Bisa.”	(M.RM.2.4.2)
9	Apakah Anda mampu	Sangat bisa	“Sangat bisa.”	(M.RM.2.5.1)

	menggunakan media Bamboozle saat pembelajaran berlangsung?			
10	Apakah Anda ingin menggunakan kembali media Bamboozle pada pembelajaran berikutnya?	Mau sih. Karena pembelajarannya jadi lebih efektif dan seru karena kita juga sambil bermain dan kejar-kejaran poin sama kelompok sebelah.	“Mau sih. Karena pembelajarannya jadi lebih efektif dan seru.”	(M.RM.2.5.2)

Lampiran 13. Transkrip Wawancara dengan Siswa 2

No	Pertanyaan	Jawaban siswa ke 2	Kondensasi	Kode
1	Apakah Anda merasa tertarik saat pertama kali mengikuti pembelajaran menggunakan media Bamboozle?	Tentu sangat tertarik karena dengan media pembelajaran seperti itu saya rasa akan memicu semangat anak-anak untuk berlomba-lomba mendapatkan poin yang lebih tinggi gitu loh.	“sangat tertarik karena dengan media pembelajaran seperti itu akan memicu semangat anak-anak.”	(O.RM.2.1.1)
2	Apakah Anda senang dengan penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran di kelas?	Senang sekali. Karena kayak jadi semakin semangat gitu loh, apalagi berlomba-lomba, kayak semakin seru aja bisa kerjasama sama temen-temennya terus bisa apa ya, apalagi soalnya gak spoiler jadi kayak makin bikin deg-degan, bikin surprise kayak bikin semangat lah ya.	“Senang sekali karena jadi semakin semangat.”	(O.RM.2.1.2)
3	Apakah Anda memahami cara penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran?	Paham	“Paham.”	(O.RM.2.2.1)
4	Apakah media Bamboozle membantu Anda memahami materi pelajaran dengan lebih mudah?	Iya, soalnya dengan soal-soal itu kita jadi secara tidak langsung bisa menyimpulkan pelajaran-pelajaran yang telah dijelaskan kemarin.”	“Iya, soalnya dengan soal-soal itu kita jadi secara tidak langsung bisa menyimpulkan pelajaran yang telah dijelaskan kemarin.”	(O.RM.2.2.2)
5	Apakah menurut Anda media Bamboozle merupakan media pembelajaran yang menarik?	Sangat menarik sekali karena dengan metode pelajaran seperti itu selain meningkatkan kreativitas, kerjasama terus jadi meningkatkan semangat dan gak bikin bosan.	“Sangat menarik sekali karena dengan metode pelajaran seperti itu selain meningkatkan kreativitas, kerjasama terus jadi meningkatkan semangat dan gak bikin bosan.”.	(O.RM.2.3.1)
6	Apakah media Bamboozle membuat Anda lebih berminat untuk belajar?	Ada. Rasa ketertarikanku dengan materi itu jadi lebih tinggi saja jadi lebih semangat untuk belajarnya.	“Rasa ketertarikanku dengan materi itu jadi lebih tinggi saja jadi lebih semangat untuk belajarnya.”	(O.RM.2.3.2)
7	Apakah Anda mengetahui manfaat penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran?	Manfaatnya kita jadi lebih bisa untuk berpikir kritis terus dengan dibentuknya tim-tim seperti itu juga dapat meningkatkan solidaritas antara teman sekelas terus bisa kita tuh punya rasa kayak rasa ingin berlomba-lomba mendapatkan nilai	“kita jadi lebih bisa untuk berpikir kritis terus dapat meningkatkan solidaritas antara teman sekelas terus punya rasa ingin berlomba-lomba mendapatkan nilai	(O.RM.2.4.1)

		mendapatkan nilai yang bagus gitu loh jadi lebih semangat.	yang bagus jadi lebih semangat.”	
8	Apakah Anda memahami bagaimana cara menggunakan media Bamboozle dengan baik?	Insyaallah bisa asalkan ya itu temen-temen juga bisa dikondisikan.	“Insyaallah bisa asalkan ya itu temen-temen juga bisa dikondisikan.”	(O.RM.2.4.2)
9	Apakah Anda mampu menggunakan media Bamboozle saat pembelajaran berlangsung?	Insyaallah bisa.	Inshaallah bisa	(O.RM.2.5.1)
10	Apakah Anda ingin menggunakan kembali media Bamboozle pada pembelajaran berikutnya?	Mau, tapi mungkin akan ada sedikit input agar lebih menantang lagi,seperti hukuman atau tantangan lainnya.	“Mau, tapi mungkin akan ada sedikit input agar lebih menantang lagi,seperti hukuman atau tantangan lainnya..”	(O.RM.2.5.2)

Lampiran 14. Dokumentasi Observasi



Gambar 10. Tampak Depan MTsN 2 Blitar



Gambar 11. Halaman Depan MTsN 2 Blitar



Gambar 12. Ruang PTSP MTsN 2 Blitar



Gambar 13. Ruang Waka MTsN 2 Blitar



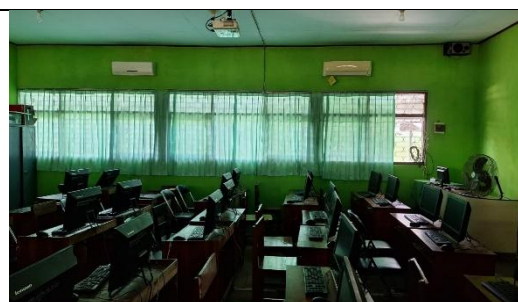
Gambar 14. Kantor Guru MTsN 2 Blitar



Gambar 15. Kantin 1 MTsN 2 Blitar



Gambar 16. Kantin 2 MTsN 2 Blitar



Gambar 17. Lab. Komputer MTsN 2 Blitar



Gambar 15. Lapangan MTsN 2 Blitar



Gambar 19. Gedung MTsN 2 Blitar



Gambar 20. Perpustakaan MTsN 2 Blitar



Gambar 21. UKS MTsN 2 Blitar



Gambar 22. Koperasi MTsN 2 Blitar



Gambar 23. Tempat Parkir Guru dan Staff MTsN 2 Blitar



Gambar 24. Piket 1 MTsN 2 Blitar



Gambar 25. Piket 2 MTsN 2 Blitar



Gambar 26. Piket 3 MTsN 2 Blitar



Gambar 27. Aula MtsN 2 Blitar



Gambar 28. Lapangan Indoor MtsN 2 Blitar



Gambar 29. Lapangan outdoor MtsN 2 Blitar



Gambar 30. Musholla MtsN 2 Blitar



Gambar 31. Kelas 8I MtsN 2 Blitar



Gambar 32. Kelas 8J MtsN 2 Blitar



Gambar 33. Kelas 8H MtsN 2 Blitar

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



Gambar 24. Mahasiswa melakukan Uji Validitas di Kelas 8I



Gambar 25. Mahasiswa Melaksanakan penelitian Kelas Eksperimen di Kelas 8J



Gambar 26. Mahasiswa Melaksanakan penelitian Kelas Kontrol di Kelas 8H



Gambar 27. Mahasiswa melakukan Wawancara terhadap Guru



Gambar 28. Mahasiswa melakukan Wawancara terhadap Siswa 1



Gambar 28. Mahasiswa melakukan Wawancara terhadap Siswa 2

Lampiran 16. Sertifikat Bebas Plagiasi Turnitin

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
	SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026 diberikan kepada:
Nama NIM Program Studi Judul Karya Tulis	: Mahdy Haidar Taufik : 220101110177 : Pendidikan Agama Islam : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 di Mtsn 2 Blitar
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 20 Mei 2026 a.n. Bekan Ketua  Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 17. Jurnal Bimbingan Skripsi

13/05/2026, 13:42

Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110177
Nama : MAHDY HAIDAR TAUFIK
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Bamboozle Terhadap Minat Belajar Fiqih Pada Bab Sedekah, Hibah, Dan Hadiah Siswa Kelas 8 di Mtsn 2 Blitar

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	12 September 2025	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa menemui Dosen Pembimbing untuk konsultasi judul proposal skripsi Arahkan dosen pembimbing, Mahasiswa diminta untuk observasi awal dan meyakinkan diri dalam mengambil penelitian kuantitatif	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	16 Oktober 2025	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa diminta untuk memperbaiki Sub-Bab Sub-Bab pada daftar isi dan juga memperbaiki penulisan yang berantakan dan juga memperbaiki bagian latar belakang	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	22 Oktober 2025	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa diminta untuk memperbaiki daftar tabel, daftar gambar dan juga memperbaiki teori pada bab 2 dan dianjurkan oleh dosen mengutamakan teori dari buku seperti sugiyono, cresswell atau yang selaras dengan penelitian mahasiswa	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	11 November 2025	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Cross Check dan saran perbaikan draft proposal mulai dari Bab I - III. Masukan dari dosen pembimbing. Dalam penelitian jumlah sampel harus jelas, kemudian alasan kamu mengambil sampel dengan purposive sampling juga harus jelas.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	21 November 2025	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Revisi pada bagian kerangka berpikir (X berhubungan dengan Y) apa saja indikator pada X dan apa saja indikator pada Y. Dosen menjelaskan bahwa indikator indikator inilah yang akan dibuat untuk membuat instrumen Angketnya	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	24 November 2025	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Finalisasi proposal skripsi dan persetujuan dosen pembimbing	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	23 Februari 2026	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan konsultasi mengenai penyusunan instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa. Dosen pembimbing memberikan arahan terkait indikator variabel, penyusunan skala Likert, serta kesesuaian item angket dengan teori penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	02 Maret 2026	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan bimbingan terkait teknik pengumpulan data dan prosedur penelitian di MTsN 2 Blitar. Dosen pembimbing memberikan masukan agar observasi, wawancara, dan penyebaran angket dilakukan secara sistematis sesuai jadwal sekolah.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	09 Maret 2026	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan konsultasi hasil revisi Bab III mengenai populasi, sampel, dan teknik analisis data penelitian. Dosen pembimbing memberikan arahan terkait penggunaan uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji hipotesis menggunakan SPSS.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	16 Maret 2026	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan bimbingan mengenai pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dosen pembimbing memberikan saran terkait penerapan media Bamboozle agar proses pembelajaran berjalan efektif dan data penelitian dapat diperoleh secara maksimal.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	25 Maret 2026	Prof. Dr. TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa menyerahkan hasil pengumpulan data penelitian berupa angket minat belajar siswa. Dosen pembimbing memberikan arahan terkait proses input data dan pengecekan kelengkapan jawaban responden sebelum dianalisis lebih lanjut.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

13/05/2026, 13:42

:: Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

12	06 April 2026	Prof. Dr.TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan konsultasi terkait hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian menggunakan SPSS. Dosen pembimbing memberikan masukan mengenai interpretasi hasil Cronbach's Alpha dan kelayakan item instrumen penelitian.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	13 April 2026	Prof. Dr.TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan bimbingan terkait hasil uji normalitas dan linearitas data penelitian. Dosen pembimbing memberikan arahan mengenai interpretasi hasil pengujian serta hubungan variabel penggunaan media Bamboozle terhadap minat belajar siswa.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	20 April 2026	Prof. Dr.TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan konsultasi hasil uji hipotesis penelitian menggunakan uji T. Dosen pembimbing memberikan masukan terkait penafsiran nilai signifikansi dan penyusunan hasil penelitian pada Bab IV.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	04 Mei 2026	Prof. Dr.TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa menyerahkan draft Bab IV dan Bab V serta melakukan konsultasi pembahasan penelitian. Dosen pembimbing memberikan revisi terkait penguatan analisis hasil penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	11 Mei 2026	Prof. Dr.TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.	Mahasiswa melakukan finalisasi keseluruhan isi skripsi mulai dari Bab I sampai Bab VI. Dosen pembimbing memberikan arahan terkait perbaikan penulisan, daftar pustaka, lampiran, serta persiapan menuju tahap ujian skripsi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang,

Dosen Pembimbing 1

Prof. Dr.TRIYO SUPRIYATNO, M.Ag.

Kajur / Kaprodi,

*Lampiran 18. Biodata Peneliti***BIODATA PENELITIAN**

Nama : Mahdy Haidar Taufik

NIM : 220101110177

Tempat, Tanggal Lahir : Blitar, 09 April 2003

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat :Jalan Kresno Desa Bendowulung
Kec.Sanankulon Kab Blitar

Email : 220101110177@student.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan : SD Muhammadiyah 1 Kota Blitar

SMP Muhammadiyah 1 Kota Blitar

SMAS MBS Yogyakarta

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang