

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BAAMBOOZLE* BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK PADA SISWA KELAS XI MAN
2 MALANG**

OLEH

SALSABILA RAUDHATUZ ZAHRO

NIM. 220101110068



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BAAMBOOZLE* BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK PADA SISWA KELAS XI MAN
2 MALANG**

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh

Salsabila Raudhatuz Zahro

NIM. 220101110068



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 Baamboozle Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang"** oleh Salsabila Raudhatuz Zahro ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 04 Juni 2026.

Pembimbing,



M. Mutahid, M.Ag

NIP. 197501052005011003

Mengetahui

Ketua Program Studi,



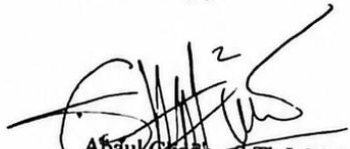
Dr. Laily Nur Aulfa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang” oleh Salsabila Raudhatuz Zahro ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 Juni 2026.

Dewan Penguji


Abaul Chudha, S.Th.I, M.A
NIP. 198601062025211039

Penguji


Dr. H. M. Mujro, M.A
NIP. 196611212002121001

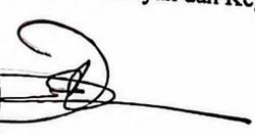
Ketua


Mujtahid, M.Ag
NIP. 197501052005011003

Sekretaris

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM : 220101110068
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi
terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas IX
MAN 2 Malang
Email : salsabilazahro59@gmail.com
Dosen Pembimbing : Mujtahid, M.Ag.
NIP : 197501052005011003

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 18 Mei 2026

Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM. 220101110068

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 04 Juni 2026

Mujtahid, M.Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Hal : Skripsi Salsabila Raudhatuz Zahro

Lamp. : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang
di Malang.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

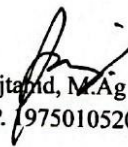
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM : 220101110068
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi
terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas IX MAN 2
Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 04 Juni 2026
Dosen Pembimbing


Mujtahid, M.Ag
NIP. 197501052005011003

LEMBAR MOTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

(Q.S. Al-Mujadalah:11)

If a child can't learn the way we teach, maybe we should teach the way they learn

“Jika seorang anak tidak dapat belajar dengan cara kita mengajar, mungkin kita harus mengajar dengan cara mereka belajar”

(Ignacio Estrada)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan rasa syukur yang sedalam-dalamnya kepada Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya serta dengan senantiasa menghaturkan terimakasih atas doa dan restu kedua orang tua, penyelesaian skripsi ini akhirnya dapat terwujud. Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Subiantoro dan Ibu Nurhidayani yang senantiasa mendoakan penulis tanpa henti. Segala nasihat serta bimbingan yang diberikan menjadi pedoman berharga bagi penulis dalam menjalani kehidupan maupun menempuh pendidikan. Penulis menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam atas segenap dedikasi dan pengorbanan yang telah diberikan, baik berupa tenaga, waktu, maupun dukungan materi yang telah diberikan dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Meskipun beliau tidak pernah merasakan pendidikan di bangku perguruan tinggi, namun dengan penuh perjuangan beliau mampu mengantarkan putrinya hingga mencapai jenjang tersebut. Kiranya Allah senantiasa mencurahkan ganjaran yang berlipat atas setiap amal kebaikan yang telah diberikan sekaligus menganugerahkan keberkahan yang berlimpah, baik dalam kehidupan di dunia maupun di akhirat kelak.
2. Dua adik penulis, Arin dan Kayla yang senantiasa menghadirkan doa, perhatian, serta dukungan dengan penuh ketulusan. Kehadiran dan semangat yang mereka berikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam melalui setiap tahapan, baik dalam proses pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Ucapan terimakasih disampaikan atas kasih sayang dan doa yang terus menyertai setiap langkah penulis.
3. Seluruh keluarga besar PAI H, Amelia, Nabila, Anis, Ninis, Faiqoh, Zahra, Indah, Wanda, Gita, Kunzita, serta rekan-rekan lainnya yang senantiasa menghadirkan keceriaan, kebersamaan, serta tidak pernah ragu untuk saling membantu dan memberikan dukungan

baik dalam keadaan senang maupun sulit sejak masa perkuliahan hingga mencapai tahap ini.

4. Penulis ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada teman penulis khususnya Aminatul Fauziyah dan Annisa yang dengan penuh kesediaan telah meluangkan waktu, tenaga, dan perhatiannya untuk membantu serta mengantarkan penulis menuju lokasi penelitian. Terlaksananya penelitian ini dengan lancar tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak yang turut memberikan kontribusi dan dukungan nyata selama proses berlangsung.
5. Sahabat penulis sejak menempuh pendidikan MTS hingga saat ini, Defitri Ramadhini yang selalu hadir memberikan dukungan secara konsisten baik dalam bentuk bantuan materi maupun non-materi, serta turut berperan dalam memberikan semangat, motivasi, dan dorongan positif selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Dukungan yang mengalir tanpa henti dari keluarga dan sahabat-sahabat terdekat menjadi fondasi penting dalam perjalanan studi penulis. Kehadiran mereka bukan sekadar menemani, melainkan juga menjadi ruang bagi penulis untuk mencurahkan pikiran, berbagi suka dan duka, serta memperoleh kekuatan di setiap tahapan proses akademik yang dijalani hingga studi ini pada akhirnya dapat dituntaskan dengan hasil yang memuaskan. Dukungan moral, perhatian, dan kebersamaan yang mereka berikan menjadi sumber semangat yang sangat berarti bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama masa pendidikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadiran Allah Swt. Tuhan seluruh alam atas curahan rahmat, karunia, serta kasih sayang-Nya yang tiada terbatas, sehingga penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang” dengan baik. Semoga rahmat dan salam senantiasa terlimpahkan kepada nabi Muhammad Saw. sosok teladan agung yang menjadi penerang bagi umat manusia membawa mereka keluar dari belenggu kejahiliyahan menuju kehidupan yang disinari cahaya keimanan dan ajaran Islam.

Merupakan suatu kebahagiaan sekaligus rasa syukur yang mendalam bagi penulis karena telah berhasil melewati berbagai tahapan panjang dalam penyusunan tugas akhir ini. Dalam proses perjalanan panjang penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak sekali bimbingan, masukan, dan dukungan yang sangat berarti. Dengan kerendahan hati, penulis menghaturkan rasa terimakasih yang tulus atas segala bantuan dan apresiasi yang telah diterima, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si sebagai Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang bersama seluruh jajaran staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A yang menjabat sebagai Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I. yang menjabat sebagai ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang bersama seluruh tenaga pengajar di lingkungan Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Mujtahid, M.Ag sebagai dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu serta membagikan ilmu dalam membimbing, memberikan motivasi, dan mengarahkan peneliti hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Ibu Hidayatul Muthoyibah, S,Pd.I selaku guru Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Malang yang telah memberikan banyak waktu dan dukungan kepada peneliti dalam pelaksanaan penelitian di kelas yang beliau ampu.
6. Seluruh civitas MAN 2 Malang yang telah menyambut peneliti dengan baik, memberikan kesempatan, serta membantu selama proses pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna dan terbuka sepenuhnya terhadap berbagai masukan serta saran yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan pada kesempatan berikutnya. Semoga tulisan ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi khalayak luas serta memberi pengalaman berharga bagi penulis sendiri.

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
LEMBAR PENGAJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN BERKAS	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
LEMBAR MOTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
مستخلص البحث	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Orisinalitas Penelitian	9
E. Definisi Operasional	14
F. Manfaat Penelitian	17
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Media Pembelajaran.....	20
B. Media Baamboozle	27
C. Minat Belajar	30
D. Pembelajaran Akidah Akhlak.....	37
E. Kerangka Berpikir.....	46
F. Hipotesis Penelitian	46

BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	48
B. Lokasi penelitian.....	49
C. Variabel Penelitian	51
D. Populasi dan Sampel Penelitian	51
E. Data dan Sumber Data	52
F. Instrumen Penelitian	53
G. Validitas dan Reliabilitas Penelitian.....	56
H. Teknik Pengumpulan Data	60
I. Analisis Data.....	61
J. Prosedur Penelitian	62
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	64
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	64
B. Hasil Penelitian	69
BAB V PEMBAHASAN	77
A. Analisis Tahapan Penyiapan Media Baamboozle pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Menghindari Akhlak Tercela di Kelas XI MAN 2 Malang	77
B. Analisis Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Menghindari Akhlak Tercela di Kelas XI MAN 2 Malang.....	80
C. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Menghindari Akhlak Tercela di MAN 2 Malang	81
BAB VI PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	96
RIWAYAT HIDUP	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3. 1 Skala Pengukuran.....	54
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Penggunaan Media Baamboozle.....	54
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar	55
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Penggunaan Media Baamboozle	57
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Minat Belajar	57
Tabel 3. 6 Nilai Cronbach's Alpha	59
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Media Baamboozle	59
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar.....	60
Tabel 4. 1 Data Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test	73
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 4. 3 Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Ranks Test.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi MAN 2 Malang	67
Gambar 4. 2 Grafik Minat belajar Siswa Kelas XI-4 MAN 2 Malang	74
Gambar 5. 1 Bagan Hasil Temuan Penelitian	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jurnal Bimbingan	96
Lampiran 2 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	97
Lampiran 3 Surat Izin Survey	98
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	99
Lampiran 5 Surat Penelitian dari Sekolah	100
Lampiran 6 Hasil Observasi.....	101
Lampiran 7 Angket Penggunaan Media Baamboozle.....	102
Lampiran 8 Angket Minat Belajar	104
Lampiran 9 Transkrip Wawancara	106
Lampiran 10 Soal dalam Baamboozle	108
Lampiran 11 Data Hasil Minat Belajar Siswa	109
Lampiran 12 Data Hasil Jawaban Responden	110
Lampiran 13 Analisis Data SPSS.....	111
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	113

ABSTRAK

Zahro, Salsabila Raudhatuz. 2026. Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Mujtahid, M.Ag.

Kata kunci: *Akidah Akhlak, Gamifikasi, Media Baamboozle, Minat Belajar,*

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak menjadi permasalahan serius di era digital yang menuntut pembelajaran lebih inovatif. Laporan Balitbang Kemenag RI tahun 2022 menunjukkan tingkat ketuntasan nasional Akidah Akhlak hanya 72,5%, dan kondisi serupa ditemukan di MAN 2 Malang di mana siswa kelas XI cenderung pasif dan tidak antusias. Sebagai solusi, penelitian ini memanfaatkan media Baamboozle berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tahapan implementasi dan penyiapan media Baamboozle pada materi menghindari akhlak tercela kelas XI MAN 2 Malang; (2) mendeskripsikan penggunaan media Baamboozle berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran; serta (3) mengetahui pengaruh penggunaannya terhadap minat belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen model one group pre-test post-test. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas XI 4 MAN 2 Malang. Instrumen yang digunakan berupa angket 37 butir pernyataan yang mencakup indikator penggunaan media Baamboozle dan minat belajar, dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed Ranks Test karena data tidak berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penyiapan media Baamboozle dilaksanakan secara sistematis melalui empat tahap: analisis materi, perancangan konten permainan, pembuatan akun dan inputan soal, serta persiapan teknis; (2) media Baamboozle berbasis gamifikasi terbukti menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta meningkatkan partisipasi siswa; (3) terdapat pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor dari 95,50 pada pre-test menjadi 121,71 pada post-test, dengan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, media Baamboozle berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Malang.

ABSTRACT

Zahro, Salsabila Raudhatuz. 2026. The Effect of Using Gamification-Based Baamboozle Media on Students' Interest in Learning Akidah Akhlak in Class XI at MAN 2 Malang. Thesis, Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Mujtahid, M.Ag.

Keywords: *Akidah Akhlak, Baamboozle Media, Gamification, Learning Interest*

The low interest of students in learning Akidah Akhlak (Islamic Morality and Creed) has become a serious problem in the digital era, which demands more innovative learning approaches. The 2022 report by the Research and Development Agency of the Ministry of Religious Affairs of the Republic of Indonesia (Balitbang Kemenag RI) shows that the national mastery rate for Akidah Akhlak is only 72.5%, and a similar condition was found at MAN 2 Malang, where Grade XI students tend to be passive and unenthusiastic. As a solution, this study utilizes Baamboozle, a gamification based learning media, as an interactive instructional tool that integrates game elements into teaching and learning activities.

This study aims to: (1) describe the stages of implementation and preparation of Baamboozle media on the topic of avoiding blameworthy character traits for Grade XI students at MAN 2 Malang; (2) describe the use of gamification based Baamboozle media in the learning process; and (3) determine the effect of its use on the learning interest of Grade XI students at MAN 2 Malang.

This study employs a quantitative approach with a pre-experimental design using the one-group pre-test post-test model. The research subjects consisted of 24 students from Class XI-4 at MAN 2 Malang. The instrument used was a questionnaire consisting of 37 statement items covering indicators of Baamboozle media use and learning interest, analyzed using the Wilcoxon Signed Ranks Test due to the non-normal distribution of the data.

The results of the study indicate that: (1) the preparation of Baamboozle media was carried out systematically through four stages: material analysis, game content design, account creation and question input, and technical preparation; (2) gamification based Baamboozle media was proven to create an active and enjoyable learning atmosphere and to increase student participation; (3) there was a significant effect on student learning interest, as evidenced by an increase in the average score from 95.50 on the pre-test to 121.71 on the post-test, with a significance value of < 0.05 , thus the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_0) was rejected. Therefore, gamification-based Baamboozle media has been proven effective in improving the learning interest in Akidah Akhlak among Grade XI students at MAN 2 Malang.

مستخلص البحث

الزهرة، سلسبيلا روضة. ٢٠٢٦. أثر استخدام وسيلة القائمة على التلعيب في اهتمام الطلاب بتعلم مادة العقيدة والأخلاق لطلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الحكومية الثانية مالانج. البحث العلمي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: مجتهد الماجستير.

الكلمات المفتاحية: وسيلة، التلعيب، اهتمام التعلم، العقيدة والأخلاق

يُعدّ انخفاض اهتمام الطلاب بتعلم مادة العقيدة والأخلاق مشكلةً جديدةً في العصر الرقمي الذي يستوجب أساليب تعليمية أكثر ابتكاراً وإبداعاً. وقد كشف تقرير مركز البحث والتطوير التابع لوزارة الشؤون الدينية في جمهورية إندونيسيا لعام ٢٠٢٢ أن معدل الإلتقان الوطني لمادة العقيدة والأخلاق لم يتجاوز 72,5%، وقد رُصدت حالة مماثلة في مدرسة ثانوية حكومية ثانية مالانج، حيث يميل طلاب الصف الحادي عشر إلى السلبية وعدم الحماس. وكحلٍ لهذه المشكلة، تستعين هذه الدراسة بوسيلة *Baamboozle* القائمة على التلعيب بوصفها أداةً تعليميةً تفاعلية تدمج عناصر الألعاب في أنشطة التعليم والتعلم.

تسعى هذه الدراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية: (١) وصف مراحل تطبيق وإعداد وسيلة *Baamboozle* في موضوع تجنّب الأخلاق المذمومة لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة ثانوية حكومية ثانية مالانج؛ (٢) وصف توظيف وسيلة *Baamboozle* القائمة على التلعيب في العملية التعليمية؛ (٣) التعرف على أثر استخدامها في الاهتمام بالتعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة ثانوية حكومية ثانية مالانج.

اعتمدت هذه الدراسة المنهج الكمي بتصميم شبه تجريبي وفق نموذج المجموعة الواحدة ذات الاختبار القبلي والبعدي. وتكوّنت عينة الدراسة من ٢٤ طالباً من الفصل الحادي عشر الرابع في مدرسة ثانوية حكومية ثانية مالانج. واستُخدمت استبانة مؤلفة من ٣٧ عبارة تشمل مؤشرات توظيف وسيلة *Baamboozle* والاهتمام بالتعلم، وجرى تحليل البيانات باستخدام اختبار *Wilcoxon Signed Ranks* نظراً لعدم اتباع البيانات التوزيع الطبيعي.

أسفرت نتائج الدراسة عمّا يلي: (١) إعداد وسيلة *Baamboozle* بصورة منهجية عبر أربع مراحل: تحليل المادة العلمية، وتصميم محتوى اللعبة، وإنشاء الحساب وإدخال الأسئلة، والإعداد التقني؛ (٢) إثبات قدرة وسيلة *Baamboozle* القائمة على التلعيب على توفير بيئة تعلم نشطة وممتعة مع تعزيز مشاركة الطلاب؛ (٣) وجود أثرٍ معنوي دالٍ على الاهتمام بالتعلم لدى الطلاب، يتجلّى في ارتفاع متوسط الدرجات من 95,50 في الاختبار القبلي إلى 121,71 في الاختبار البعدي، بقيمة دلالة إحصائية أقل من 0,05، مما أدّى إلى قبول الفرضية البديلة (H_a) ورفض الفرضية الصفرية (H_0). وعليه، فقد ثبتت فاعلية وسيلة *Baamboozle* القائمة على التلعيب في تنمية الاهتمام بتعلم مادة العقيدة والأخلاق لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة ثانوية حكومية ثانية مالانج.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi Arab-Latin pada penelitian ini mengacu pada Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U/1987.

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	=	dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	th	و	=	w
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
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
إي	=	Î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dua dekade terakhir akselerasi pesat dalam pengembangan teknologi digital telah menciptakan pengaruh yang besar di semua aspek kehidupan. Sektor pendidikan merupakan salah satu bidang yang paling merasakan dampak signifikan dari perkembangan ini. Transformasi ini telah mengubah paradigma pengajaran dari pendekatan tradisional yang bergantung pada guru menjadi pendekatan yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berbasis teknologi.¹ Hal ini secara langsung mempengaruhi cara siswa dalam menyerap informasi, membangun pemahaman, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Khususnya untuk generasi Z yang sejak kelahirannya sudah berkembang di tengah lingkungan berbasis digital membuat pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton dan minim interaktivitas cenderung kurang diminati.

Pendidikan agama secara strategis mempengaruhi karakter dan akhlak siswa di Indonesia, terutama pada tingkat Madrasah Aliyah. Menurut Badan Pusat Statistik tingkat partisipasi di sekolah menengah atas dan madrasah aliyah pada tahun 2023 mencapai 73,42 persen.² Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa adanya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan formal termasuk Pendidikan Agama Islam. Namun demikian, laporan Balitbang Kemenag RI tahun 2022 data menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan nasional untuk mata pelajaran Akidah Akhlak hanya

¹ Kholid Abdullah Harras, "Transformasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra: Inovasi, Implementasi, Dan Tantangan," Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia 3, no. 1 (2025): 28–36.

² Badan Pusat Statistik, Statistik Pendidikan 2023, Badan Pusat Statistik, vol. 12, 2023, <https://www.bps.go.id/publication/2023/11/24/54557f7c1bd32f187f3cdab5/statistics-of-education-2023.html>.

mencapai 72,5% yang mengindikasikan bahwa ketertarikan belajar peserta didik terhadap subjek ini masih berada dalam kategori rendah.

Fakta bahwa siswa tidak terlalu tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran Akidah Akhlak dapat berdampak pada kurangnya pemahaman siswa tentang nilai-nilai dasar keyakinan dan budi pekerti dalam aktivitas keseharian. Ini adalah perbedaan nyata antara harapan siswa untuk meningkatkan karakter melalui pelajaran Akidah Akhlak dan fakta bahwa siswa tidak terlalu tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. Selain itu banyak guru menghadapi kesulitan menemukan strategi dan sumber daya pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara aktif dan merasa senang saat belajar. Faktor internal yang menyebabkan kesulitan guru dalam menemukan metode dan media pembelajaran yang inovatif termasuk kebiasaan tidak menggunakan media, ketidakmampuan untuk menelaah materi pembelajaran yang sulit, kesulitan memahami gaya belajar siswa, dan kurangnya pemanfaatan sarana yang disediakan sekolah. Tidak hanya kendala internal yang melekat pada diri guru, kesulitan dalam menciptakan metode dan media pembelajaran yang inovatif juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari luar. Keterbatasan alokasi waktu yang tersedia bagi tenaga pengajar sering kali menjadi kendala eksternal yang cukup signifikan, khususnya dalam upaya pengembangan maupun penyusunan media pembelajaran secara mandiri.³ Akibatnya, proses internalisasi nilai akhlak melalui pembelajaran menjadi kurang optimal yang berpotensi memengaruhi pembentukan karakter religius peserta didik di era digital saat ini.

Fenomena tersebut nyata terlihat di MAN 2 Malang khususnya di kelas XI.

Berdasarkan hasil observasi awal dan pengalaman yang diberikan beberapa siswa

³ Muhammad David Hendra Manisa Octasyavira, Nurlizawati Nurlizawati, "Kesulitan Guru Dalam Merancang Media Inovatif Digital Untuk Pembelajaran Sosiologi," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 4 (2022): 437–45, <https://doi.org/10.24036/nara.v1i4.87>.

kepada peneliti ditemukan adanya indikasi bahwa banyak peserta didik menunjukkan kurangnya keterlibatan aktif atau tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar Akidah Akhlak. Beberapa siswa terlihat pasif, kurang merespon pertanyaan guru, bahkan cenderung mengantuk atau sibuk dengan aktivitas lain saat pembelajaran berlangsung. Guru pun mengakui bahwa penyampaian materi sering kali terhambat karena minimnya keterlibatan siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kurang optimalnya internalisasi nilai-nilai moral yang ditanamkan.

Pemilihan mata Pelajaran Akidah Akhlak, lokasi penelitian di MAN 2 Malang, serta subjek siswa kelas XI didasari oleh beberapa pertimbangan khusus. Pertimbangan pertama berkaitan dengan peran strategis mata pelajaran Akidah Akhlak dalam pembentukan karakter religius dan akhlak peserta didik. Peran strategis tersebut justru berbanding terbalik dengan tingkat ketuntasan nasionalnya yang masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh Balitbang Kemenag RI. Kesenjangan antara pentingnya peran mata pelajaran ini dan rendahnya capaian ketuntasannya itulah yang menjadikan Akidah Akhlak dipandang paling relevan dan mendesak untuk dikaji lebih lanjut.

Pertimbangan berikutnya merujuk pada uraian orisinalitas penelitian, di mana kajian terdahulu tentang penerapan media *Baamboozle* cenderung terfokus pada mata pelajaran Matematika, Sosiologi, dan Bahasa Arab. Sejauh penelusuran yang dilakukan belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media tersebut pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Kekosongan inilah yang menjadi *research gap* sekaligus dasar akademik bagi penetapan mata pelajaran ini sebagai fokus penelitian.

Penentuan MAN 2 Malang sebagai lokasi penelitian tidak terlepas dari sejumlah pertimbangan khusus yang relevan dengan kondisi nyata di lapangan. Pertimbangan pertama berkaitan dengan status madrasah ini sebagai madrasah aliyah negeri yang

memiliki peserta didik dalam jumlah relatif besar dengan latar belakang yang beragam, sehingga kondisi tersebut dinilai mampu mempresentasikan dinamika minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, berdasarkan observasi awal serta wawancara yang dilakukan dengan guru pengampu, diketahui bahwa ketersediaan sarana pendukung pembelajaran berbasis digital di madrasah ini mencakup jaringan internet, proyektor, dan gawai pribadi milik siswa sudah tergolong memadai. Namun, optimalisasi pemanfaatan sarana tersebut dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak masih belum tercapai, mengingat metode ceramah masih mendominasi kegiatan pembelajaran, sehingga kondisi inilah yang menjadikan MAN 2 Malang sebagai lokasi yang tepat untuk menguji penerapan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi. Hal ini sejalan dengan pertimbangan praktis lainnya, yakni adanya keterbukaan dan kesediaan pihak madrasah, terutama guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dalam memberikan izin dan dukungan terhadap keberlangsungan penelitian yang turut memperkuat alasan pemilihan lokasi tersebut.

Penentuan kelas XI sebagai subjek penelitian tidak terlepas dari adanya dua pertimbangan utama, yaitu aspek akademik dan aspek psikologis. Dari sisi akademik, pokok bahasan menghindari akhlak tercela yang terdapat dalam materi Akidah Akhlak kelas XI memiliki sifat aplikatif serta keterkaitan yang kuat dengan berbagai persoalan moral yang dihadapi remaja dalam kehidupan sehari-hari, sehingga topik ini dinilai relevan apabila dikaji dalam kerangka upaya peningkatan minat belajar melalui pemanfaatan media interaktif. Adapun dari sisi psikologis, pada jenjang ini siswa berada pada masa remaja pertengahan yang rentan terhadap tantangan degradasi moral seperti perundungan, hedonisme, dan penyalahgunaan media sosial, sehingga penguatan akhlak melalui pembelajaran yang menarik menjadi kebutuhan yang mendesak pada usia tersebut. Hal ini juga sejalan dengan temuan observasi awal yang

dilakukan di MAN 2 Malang, di mana rendahnya minat belajar serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak justru paling terlihat pada kelas XI dibandingkan jenjang lainnya, sehingga atas dasar itulah kelas ini dipandang sebagai subjek yang paling representatif untuk penelitian ini

Selain itu, isu-isu pendidikan kontemporer juga memperkuat urgensi inovasi pembelajaran. Hasil laporan UNESCO menegaskan pentingnya literasi digital di sekolah. Di era digital yang terus maju literasi digital menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Implementasi kebijakan atau langkah ini tidak semata-mata didasarkan pada keharusan mengikuti laju perkembangan zaman melainkan juga didukung oleh sasaran strategis yang terdefinisi dengan baik. Dengan adanya literasi digital siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan zaman, sekolah bisa lebih efektif dalam mengelola proses belajar, dan secara umum pendidikan dapat berjalan lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini.⁴ Namun kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih sering terjebak dalam metode konvensional sehingga tidak menarik bagi generasi digital.

Tantangan degradasi moral remaja di era digital seperti perundungan, hedonisme, hingga penyalahgunaan media sosial menunjukkan bahwa pembentukan karakter melalui pendidikan akhlak menjadi kebutuhan mendesak. Degradasi moral dapat dipahami sebagai kondisi menurunnya kualitas karakter dan akhlak seseorang yang ditunjukkan dengan perilaku menyimpang dari norma atau aturan yang berlaku. Fenomena ini umumnya dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan perubahan lingkungan sosial yang begitu cepat, sehingga nilai moral yang seharusnya dijunjung

⁴ Febriani Safitri et al., "Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan," ed. Ida Kumala Sari (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025).

tinggi menjadi terabaikan.⁵ Jika pembelajaran tidak dikemas secara menarik siswa justru akan semakin jauh dari nilai-nilai yang ditanamkan.

Kebijakan Merdeka Belajar juga mengharuskan tenaga pengajar untuk menampilkan kreativitas yang lebih tinggi dalam memanfaatkan instrumen pembelajaran yang bersifat inovatif. Namun, realitanya di madrasah penerapannya masih terbatas sehingga perlu ada langkah baru dengan memanfaatkan teknologi. Dalam konteks pendidikan, inovasi bukan lagi pilihan melainkan sebuah keharusan untuk menghasilkan perubahan yang signifikan baik bagi siswa maupun sekolah. Inovasi ini ditujukan untuk mengoptimalkan efektivitas, mutu, serta capaian dari kegiatan dan hasil belajar.⁶ Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berinovasi dalam pendidikan perlu terus dikembangkan tidak hanya pada guru tetapi juga pada siswa.

Dalam konteks peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), rendahnya minat belajar siswa menjadi tantangan yang menuntut hadirnya strategi pembelajaran yang lebih segar dan adaptif. Salah satu solusi yang kini mendapat perhatian luas adalah penerapan gamifikasi. Gamifikasi merupakan pemanfaatan unsur-unsur permainan di dalam konteks pendidikan yang bertujuan utama untuk mendorong motivasi serta meningkatkan partisipasi peserta didik.⁷ Gamifikasi terbukti mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa lebih antusias dalam menyerap materi. Dalam konteks inovasi media pembelajaran, *Baamboozle* hadir sebagai salah satu platform

⁵ Krisdayanti Zai et al., "Pendidikan Karakter Dan Kewarganegaraan Sejak Dini: Sebuah Upaya Mengatasi Degradasi Moral Di Era 4.0," ANTHOR: Education and Learning Journal 2, no. 6 (2023): 792–99, <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.278>.

⁶ Roberto W. Marpaung, "Implementasi Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Siswa Di Era Digital," Indonesian Research Journal on Education 4, no. 2 (2024): 550–58, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.677>.

⁷ Purwati Zisca Diana Risa Aprilasari, "Evaluasi Kelayakan Gamifikasi Dalam Membangun Minat Siswa Pada Teks Cerita Rakyat," Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya) 6, no. 1 (2024): 192–207, <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9895>.

yang kini semakin diminati. Keunggulannya terletak pada pendekatan gamifikasi yang diterapkan yakni perpaduan antara elemen permainan dan muatan edukatif dalam satu antarmuka yang interaktif.⁸ Media ini membantu guru menyajikan pertanyaan dalam bentuk permainan tim yang tidak hanya menguji pemahaman siswa tetapi juga menumbuhkan kerja sama antar siswa. Elis dan Fajar (2023) dalam studi mereka menemukan bukti bahwa *Baamboozle* sebagai sebuah platform memiliki potensi untuk membantu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa khususnya dalam konteks mata pelajaran PAI.⁹ Oleh karena itu, pengenalan dan pemanfaatan media seperti *Baamboozle* menjadi solusi strategis dan potensi inovatif yang patut dikembangkan dalam pembelajaran PAI di era digital ini.

Ditemukan dalam beberapa kajian bahwa aplikasi edukatif yang menerapkan elemen gamifikasi seperti *Kahoot*, *Baamboozle*, dan *Quizizz* ternyata berperan signifikan dalam mendorong peningkatan motivasi serta capaian belajar siswa. Penelitian oleh Sukmay et al. (2022) menemukan bahwa menggunakan aplikasi *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 34,5%.¹⁰ Sementara itu, studi dari S. Halimah (2021) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media ajar terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat dan antusiasme siswa untuk

⁸ V. D. S. Putri, Y. Hartono, and S. Nurkholipah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 5 Madiun," LPPM: Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK) 6 6 (2024): 9–14, <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/9300>.

⁹ Elis Tuti Winaningsih and Fajar Syarif, "Konstruk Media Pembelajaran Baamboozle Pada SD Islam Sinar Cendekia," MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah 8, no. 2 (2023): 165–76, <https://doi.org/10.33511/misykat.v8n2.165-176>.

¹⁰ Sukmay Wijayanti, Ika Ratih Sulistiani, and Indhra Musthofa, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 4 MALANG," Jurnal Pendidikan Islam 7, no. 2 (2022): 240–48, <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/17309>.

mengikuti kegiatan belajar.¹¹ Dengan menggunakan pendekatan permainan yang menyenangkan *Kahoot* terbukti tidak hanya mampu meningkatkan kesenangan dalam suasana belajar namun juga berfungsi sebagai alat yang mendukung siswa dalam mencapai kedalaman pemahaman terhadap substansi yang disampaikan oleh pendidik. Penelitian oleh A. Santidar (2025) menunjukkan game edukasi *Baamboozle* menjadi bukti bahwa teknologi jika dimanfaatkan dengan tepat dapat menjadi sarana yang sangat berguna dalam dunia pendidikan.¹²

Namun demikian, masih terdapat *research gap* yang cukup signifikan khususnya terkait penggunaan *Baamboozle* dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di jenjang menengah. Meskipun minat belajar adalah faktor esensial yang memicu keterlibatan dan menentukan kesuksesan siswa dalam menguasai materi, studi spesifik mengenai dampak penggunaan media *Baamboozle* terhadap variabel tersebut masih terbatas. Penelitian ini mengambil peran untuk meneliti secara mendalam sejauh mana pemanfaatan media *Baamboozle* yang menerapkan prinsip gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa. Kajian ini difokuskan pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang sering kali dipandang kurang menarik oleh beberapa siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan penyiapan media *Baamboozle* untuk ketuntasan materi menghindari akhlak tercela pada mata pelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas XI di MAN 2 Malang?

¹¹ Siti Halimah, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan," *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): 20–30, <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>.

¹² Ario Dwi Santidar, "Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Assure Untuk Fikih Kelas X Di MA Hidayatul Insan," *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025): 417–26, <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3514>.

2. Bagaimana penggunaan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Malang khususnya pada materi menghindari akhlak tercela?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI mata pelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela di MAN 2 Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan prosedur penyusunan media *Baamboozle* sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak khususnya dalam pembahasan menghindari akhlak tercela untuk peserta didik kelas XI di MAN 2 Malang.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan media *Baamboozle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 2 Malang khususnya dalam materi menghindari akhlak tercela.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela.

D. Orisinalitas Penelitian

Fungsi dari orisinalitas penelitian adalah untuk membandingkan studi yang kini sedang dilakukan dengan penelitian terdahulu baik dari sisi persamaan maupun perbedaan yang ada. Analisis ini penting supaya tidak terjadi pengulangan topik dan agar penelitian yang dikerjakan benar-benar mempunyai kontribusi baru. Dengan membandingkan berbagai aspek bisa terlihat bagian-bagian yang membuat penelitian ini berbeda dan lebih unik dibanding penelitian terdahulu. Terdapat lima temuan dari

riset sebelumnya yang menunjukkan hubungan atau relevansi signifikan dengan subjek yang sedang diteliti oleh peneliti.

Pertama, studi Nur Khoiroh yang mengkaji sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran *Baamboozle* berkontribusi terhadap tumbuhnya minat siswa dalam mempelajari Matematika. Dari sisi metodologi, penelitian tersebut dirancang menggunakan pendekatan *pre-eksperimen* di mana pengujian dilakukan dua kali sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok subjek yang sama. Temuan penelitian menunjukkan adanya dampak positif dari pemanfaatan media *Baamboozle* terhadap ketertarikan siswa dalam mempelajari Matematika. Uji *Paired Sampel T-Test* memberikan dukungan lebih lanjut dengan diperolehnya nilai signifikansi 0,001. Nilai ini lebih rendah dari batas signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05.¹³

Kedua, penelitian Vio Arinda, dkk meneliti bagaimana media *Baamboozle* memengaruhi minat belajar siswa tentang materi bangun datar. Dalam penelitian ini pendekatan yang dipilih bersifat kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi-experimental design*) sebagai kerangka metodologisnya. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa bukti statistik yang diperoleh cukup kuat untuk menggugurkan hipotesis nol (H_0), sehingga hipotesis alternatif (H_a) dapat dinyatakan diterima. Bukti statistik yang diperoleh hipotesis nol (H_0) dibatalkan, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Bukti kuat ini didukung oleh perbandingan nilai t_{hitung} (5,073) lebih besar dari t_{tabel} (2,015) serta nilai signifikansi $0,0001 < 0,05$. Oleh karena itu, analisis data mengarah pada kesimpulan bahwa implementasi *Baamboozle* sebagai media ajar berbentuk

¹³ Nur Khoiroh and Suci Perwita Sari, "The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 44–53, <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>.

permainan sangat efektif dalam memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan minat belajar siswa.¹⁴

Ketiga, studi yang dilakukan Ingke yang membahas bagaimana model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki peran dalam memengaruhi keterampilan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis berbantuan media *Baamboozle*. Metode yang diadopsi dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen* menggunakan rancangan *Pre-test post-test control group*. Analisis hasil menunjukkan adanya nilai signifikansi 0,001 yang berada di bawah batas 0,05 dan nilai t_{hitung} 4,323 yang melampaui nilai t_{tabel} yaitu 4,183. Artinya, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan yang diperoleh dari penelitian ini memberikan gambaran yang cukup jelas bahwa integrasi platform *Baamboozle* ke dalam proses pembelajaran membawa dampak yang berarti. Tidak hanya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar yang mengalami peningkatan, tetapi kemampuan mereka dalam menganalisis dan menyelesaikan berbagai persoalan matematis pun turut berkembang secara signifikan.¹⁵

Keempat, studi oleh Nurul Afida yang menjelaskan bagaimana penggunaan *Baamboozle* dalam kelas Sosiologi memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Secara metodologis, studi ini dirancang dalam kerangka pendekatan kuantitatif yang pelaksanaannya bertumpu pada metode eksperimental. Adapun desain yang diterapkan termasuk ke dalam kategori *quasi eksperimental design* dengan model *nonequivalent control group design* sebagai pola spesifik yang dipilih untuk mengorganisasi jalannya penelitian. Dalam penelitian penjelasan diberikan tentang bagaimana penggunaan

¹⁴ Vio Arinda Rahmania, A. Heryanto, and Sunedi, "Pengaruh Media Games Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025), <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27653>.

¹⁵ Ingke Joanna and Khoirul Anwar, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 03 (2024): 321–30, <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3680>.

Baamboozle sebagai alat pengujian memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa. Bukti temuan ini disajikan melalui nilai *post-test* kelas eksperimen memperoleh rata-rata 54,7 angka yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan perolehan rata-rata kelas kontrol hanya berhasil mendapatkan rata-rata 28,5.¹⁶

Kelima, penelitian yang dilakukan Najih tentang pengaruh game *Baamboozle* terhadap ketertarikan siswa dalam mempelajari Bahasa Arab. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan *cross sectional*. Kesimpulan dari studi ini menunjukkan adanya pengaruh yang kuat dari game *Baamboozle* di mana kontribusinya mencapai 54,76% dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab.¹⁷ Untuk mempermudah melihat hasil penelitian terdahulu, dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nur Khoridah dan S. Perwita Sari, (2025), "The Influence of Baamboozle Learning Media on Student's Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia"	1) Menggunakan media Baamboozle 2) Menguji pada minat belajar siswa	1) Penelitian dilakukan di jenjang SD 2) Menggunakan materi Matematika	1) Penelitian menggunakan media Baamboozle 2) Penelitian dilakukan di jenjang SMA/MA 3) Penelitian menguji pada minat belajar siswa
2.	Vio Arinda Rahmania et.al, (2025), "Pengaruh Media Game Baamboozle terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang"	1) Menggunakan media Baamboozle 2) Menguji pada minat belajar	1) Penelitian dilaksanakan pada jenjang SD 2) Penelitian menguji pada mata pelajaran Matematika khususnya	4) Penelitian menguji pada mata pelajaran Akidah Akhlak 5) Lokasi penelitian di

¹⁶ Nurul Alfida and Eka Asih Febriani, "Pengaruh Penggunaan Baamboozle Sebagai Media Test Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI Di SMAN 2 Pariaman," Naradidik: Journal of Education and Pedagogy 4, no. 1 (2025): 121–30, <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.299>.

¹⁷ Najih Anwar Midi Hamidatusya'diyah, "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat," JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) 8, no. 1 (2025): 169–76, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6507>.

			materi bangun datar	MAN 2 Malang
3.	Ingke Joanna dan Khoirul Anwar, (2024), “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa”	1) Penelitian menggunakan media Baamboozle	1) Penelitian dilakukan di jenjang SD/MI 2) Penelitian menguji pada pemecahan matematis dan motivasi belajar siswa	
4.	Nurul Afida dan Eka Asih F., (2025), “Pengaruh Penggunaan Baamboozle sebagai Media Test terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI di SMAN 2 Pariaman”	1) Penelitian menggunakan media Baamboozle 2) Lokasi pelaksanaan studi ini adalah institusi pendidikan SMA/MA	1) Penelitian menguji pada mata pelajaran Sosiologi 2) Penelitian menguji pada kemampuan berpikir kritis siswa	
5.	Mida H. dan Najih Anwar, (2025), “Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat”	1) Penelitian menggunakan media Baamboozle 2) Penelitian menguji terhadap minat belajar siswa 3) Penelitian dilakukan di jenjang SMA/MA	1) Penelitian menguji pada mata pelajaran Bahasa Arab	

Paparan terhadap lima penelitian terdahulu di atas mengarah pada teridentifikasinya celah penelitian yang melatari dilaksanakannya penelitian ini. Penggunaan media *Baamboozle* dalam penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak dikaji pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI) serta mata pelajaran umum seperti Matematika, Sosiologi, dan Bahasa Arab. Sedangkan penerapannya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama Akidah Akhlak masih jarang menjadi objek kajian. Di samping itu, fokus kajian terdahulu umumnya tertuju pada pengukuran

minat belajar atau kemampuan kognitif siswa secara umum tanpa adanya keterkaitan khusus dengan materi penentuan akhlak. Kekosongan inilah yang berusaha diisi melalui penelitian ini dengan mengkaji prosedur penyusunan dan penerapan media *Baamboozle* beserta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela di MAN 2 Malang.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Istilah media merupakan bentuk plural dari *medium* yang pada dasarnya merujuk pada perantara atau penghubung. Menurut definisi yang dikemukakan oleh *National Education Association* (NEA) media dapat diartikan sebagai segala elemen yang dapat membantu dalam proses penyebaran informasi. Media biasanya berwujud sebagai objek yang dapat divisualisasikan atau didengar.¹⁸

Istilah media jika merujuk pada proses pengajaran dapat dipahami sebagai beragam perangkat atau alat, pendekatan, serta prosedur yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan peserta didik.¹⁹ Dengan bantuan media pembelajaran kegiatan pembelajaran dan pengajaran dapat berlangsung dengan tingkat efektivitas yang lebih tinggi karena konten atau bahan ajar yang disampaikan oleh guru menjadi semakin transparan dan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.

¹⁸ Septy Nurfadhillah, "Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran," ed. Resa Awahita (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), [https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAQBAJ&lpg=PP1&ots=LS0Nd82wL2&dq=pengertian media pembelajaran&lr&hl=id&pg=PA7#v=onepage&q=pengertian media pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAQBAJ&lpg=PP1&ots=LS0Nd82wL2&dq=pengertian%20media%20pembelajaran&lr&hl=id&pg=PA7#v=onepage&q=pengertian%20media%20pembelajaran&f=false).

¹⁹ Ainiyah Hidayanti Yusup et al., "Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi* 3, no. 5 (2023): 209–17, <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>.

2. Media *Baamboozle*

Baamboozle adalah sarana belajar yang diakses melalui jaringan internet yang mirip dengan permainan cerdas cermat dan dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok agar bisa membuat suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di kelas. Guru dapat menggunakan *Baamboozle* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan menawarkan aktivitas yang tidak hanya mendidik tetapi juga menghibur.²⁰ Penelitian ini melibatkan pemanfaatan media *Baamboozle* sebagai instrumen dalam pengajaran Akidah Akhlak yang diselenggarakan pada kelas XI MAN 2 Malang.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah kombinasi dari minat dan belajar. Minat adalah perasaan tertarik atau kecenderungan alami seseorang terhadap suatu kegiatan atau objek yang sepenuhnya muncul dari inisiatif internal dan bukan disebabkan oleh tekanan atau dorongan eksternal. Individu yang memiliki minat tersebut biasanya mengalami rasa kepuasan, antusiasme, dan motivasi internal untuk terlibat dalam suatu kegiatan. Sementara belajar merupakan proses yang disengaja dan sistematis yang dilaksanakan oleh individu untuk meraih pengetahuan, keahlian, atau perilaku baru. Dengan demikian, minat belajar merupakan dorongan dalam diri individu untuk secara sukarela dan penuh semangat mengikuti proses pembelajaran guna mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru.²¹

²⁰ 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): 1–7, <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.

²¹ Diny Kristianty Wardany Nurul Insani Putri Aulia, Nuruddin Araniri, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Al-Mau'izhoh* 3, no. 1 (2021): 9–22, <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3194>.

4. Pembelajaran Akidah Akhlak

Pemahaman umum mengenai akidah adalah bahwa ia merupakan keyakinan yang tertanam kokoh pada individu. Keyakinan tersebut kemudian diekspresikan secara nyata baik dalam bentuk sikap maupun perbuatan. Dalam konteks agama islam akidah berarti kepercayaan penuh terhadap keesaan Allah yang diyakini sebagai pemegang kekuasaan tertinggi sekaligus pengatur seluruh alam semesta dan segala isinya.²² Akhlak dapat dipahami sebagai sifat yang menetap dalam diri seseorang yang diperoleh baik secara alami (sejak kelahiran) maupun melalui proses pembiasaan dan usaha. Sifat ini kemudian tercermin dalam sikap dan tindakan sehari-hari sehingga menghasilkan perilaku yang bisa bernilai baik ataupun buruk.²³

Dari pemahaman mengenai konsep akidah dan akhlak yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan Akidah Akhlak didefinisikan sebagai proses pendidikan melalui upaya yang disengaja dan berfokus untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki kemampuan mengidentifikasi, mencerna, serta mengimani Allah Swt. Proses ini tidak hanya sebatas menambah pengetahuan tetapi juga terlihat dari sikap dan perilaku sehari-hari melalui pembiasaan berakhlak baik.²⁴

²² Fatimatul Asroriah, "Internalisasi Nilai Karakter Religius Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di MI Muhammadiyah Pucangan," *JURNAL AL-ILMU Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2022): 46–54, <https://ejournal.stitmuhgawi.ac.id/index.php/Al-Ilmu/article/view/86>.

²³ Muhammad Izzudin Alqosam, Ali Maulida, and Muhammad Priyatna, "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Tingkat SMP," *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah* 2, no. 2 (2022): 287–96, <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/cendikia.v2i2.2990>.

²⁴ Dewi Laila Nadiyah, "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS NU Banat Kudus," *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2021): 225–412, <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.393>.

F. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dalam pengembangan teori maupun dalam penerapan nyata seperti dijelaskan pada bagian berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menyumbang pada kemajuan teori pembelajaran yang didasarkan pada gamifikasi dalam kerangka Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya yang berfokus pada ranah Akidah Akhlak.
- b. Menjadi acuan ilmiah bagi studi-studi mendatang yang bertujuan untuk menyelidiki dampak media digital interaktif seperti *Baamboozle* terhadap peningkatan minat belajar siswa.
- c. Mengisi celah penelitian (*research gap*) yang masih minim dalam penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran PAI di jenjang madrasah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah / Madrasah

Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan yang kuat bagi para pemangku kebijakan dalam merancang strategi pemanfaatan media digital yang inovatif, sehingga kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat ditingkatkan secara lebih efektif. Hal ini menjadi relevan mengingat rendahnya motivasi belajar siswa di MAN 2 Malang merupakan tantangan nyata yang perlu diatasi melalui pendekatan berbasis teknologi yang tepat sasaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan kajian ini dapat memberikan sumbangan berupa gagasan inspiratif dan petunjuk pelaksanaan yang aplikatif khususnya dalam upaya

merancang proses belajar mengajar yang lebih memikat serta mendorong keterlibatan siswa secara maksimal, dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka masing-masing khususnya melalui pemanfaatan media *Baamboozle*.

c. Bagi Siswa

Kehadiran media pembelajaran turut membentuk atmosfer belajar yang kondusif, sekaligus berperan dalam menumbuhkan motivasi siswa khususnya dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai akidah serta akhlak yang menjadi inti dari mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Malang.

d. Bagi Penelitian Lain

Temuan dari kajian ini dapat dijadikan pijakan konseptual bagi para peneliti berikutnya yang menaruh perhatian pada efektivitas pemanfaatan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi ketika diterapkan dalam mata pelajaran yang berbeda, pada jenjang pendidikan yang lebih luas, maupun dikombinasikan dengan variabel-variabel pendidikan lain yang belum dikaji.

G. Sistematika Penulisan

Struktur penulisan ini disusun dengan tujuan untuk menyajikan peta ringkas tentang keseluruhan pembahasan dan konten utama dari studi ini:

BAB I Pendahuluan

Sebagai kerangka awal yang menopang keseluruhan penelitian, bab ini menguraikan gambaran menyeluruh mengenai latar belakang permasalahan, ruang lingkup kajian, sasaran yang hendak diwujudkan, kontribusi yang diharapkan, serta kebaruan yang membedakan penelitian ini dari karya-karya sebelumnya. Di dalamnya

juga terdapat penjelasan mengenai definisi istilah, sistematika pembahasan, dan uraian singkat struktur penulisan skripsi.

BAB II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini disajikan uraian mendalam mengenai konsep dan teori-teori yang relevan yang berfungsi untuk memperkuat pelaksanaan penelitian khususnya terkait media pembelajaran secara umum, media *Baamboozle*, minat belajar, dan pembelajaran Akidah Akhlak.

BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini akan dipaparkan prosedur riset yang diimplementasikan, meliputi tinjauan tentang pendekatan yang dipakai dan klasifikasi jenis penelitian yang dipilih, lokasi pelaksanaan penelitian, variabel yang diteliti, populasi serta sampel yang ditetapkan, jenis data beserta sumbernya, instrumen yang digunakan, pembahasan mengenai validitas dan reliabilitas perangkat penelitian, disusul dengan penjabaran teknik yang diterapkan untuk pengumpulan data, dan penjabaran metode analisis data, hingga tahapan atau prosedur penelitian secara keseluruhan.

BAB IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Temuan empiris yang diperoleh selama proses pengumpulan data di lapangan diuraikan secara menyeluruh dalam bab ini. Cakupan pembahasannya meliputi empat aspek utama: gambaran umum mengenai kondisi dan konteks MAN 2 Malang sebagai lokasi penelitian, proses persiapan serta langkah-langkah penerapan media *Baamboozle* yang dirancang dengan pendekatan gamifikasi, pemanfaatan media tersebut dalam proses pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak khususnya pada topik penghindaran akhlak tercela, serta hasil olah data yang menggambarkan pengaruh

penggunaan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas XI-4 sebagaimana tercermin dari perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*.

BAB V Pembahasan

Sebagai inti dari kajian ini, pembahasan yang disajikan bertujuan untuk memaknai secara mendalam hasil-hasil yang telah ditemukan sebelumnya yakni dengan menghubungkan data empiris dari bab sebelumnya ke dalam kerangka teoritis yang telah dibangun pada bab II sekaligus membandingkan dengan temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi. Fokus pembahasan diarahkan pada tiga aspek utama: bagaimana tahapan penerapan media *Baamboozle* berlangsung dalam praktik pembelajaran, sejauh mana pendekatan gamifikasi yang melekat pada media tersebut terwujud dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela, dan pengaruh dari penggunaan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi ini terhadap tumbuhnya minat belajar pada peserta didik kelas XI MAN 2 Malang.

BAB VI Penutup

Sebagai penutup karya ilmiah ini, bab terakhir menyajikan dua komponen utama: simpulan yang dirumuskan dari temuan dan analisis penelitian sebagai jawaban atas pertanyaan yang menjadi fokus kajian, serta rekomendasi yang dialamatkan kepada berbagai pemangku kepentingan. Rekomendasi tersebut mencakup pihak sekolah, tenaga pengajar, peserta didik, maupun peneliti berikutnya dengan harapan dapat menjadi rujukan dalam merancang media pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan gamifikasi sekaligus membuka ruang bagi peneliti lanjutan yang berkesinambungan dengan topik ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media bersumber dari bahasa latin yakni kata “*medius*” yang maknanya adalah “tengah, perantara, atau pengantar pesan”. Peran media dalam konteks pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Hubungan ini bersifat fungsional: guru menempati posisi sebagai sumber dan penyalur pengetahuan, sedangkan siswa berkedudukan sebagai subjek yang menerima dan mengolah informasi tersebut. Kehadiran media membuat penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami, menarik perhatian, dan memberikan arti yang lebih mendalam bagi siswa.²⁵ Dalam kerangka konseptual yang dikemukakan oleh *Association for Education and Communication Technology* (AECT) pengertian media dirumuskan secara luas sebagai keseluruhan bentuk perantara yang berperan menjembatani proses penyampaian pesan maupun informasi kepada penerima.²⁶ Peran media dalam komunikasi pembelajaran jauh melampaui fungsi fisik semata, melainkan menempati posisi sentral sebagai penghubung esensial antara pesan dan penerimanya. Cakupannya pun tidak terbatas pada papan tulis, gambar, atau video, tetapi meluas ke seluruh teknologi dan pendekatan komunikasi yang mampu menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

National Education Association (NEA) menegaskan bahwa keberadaan media dalam konteks belajar mengajar bukan bersifat aksidental, melainkan dirancang

²⁵ Siti Aisyah, “Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam,” *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2022): 9–29, <https://doi.org/10.61456/tjie.v2i2.19>.

²⁶ Shoffan Shoffa, *Media Pembelajaran*, ed. Sriwardona and Rahma Yani, CV. Afasa Pustaka, November, 2023.

secara intentional untuk memfasilitasi tercapainya tujuan pendidikan. Media ini memiliki tujuan instruksional yaitu dirancang membantu mencapai tujuan pembelajaran.²⁷ Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran merujuk pada semua instrument yang memiliki kegunaan untuk menyampaikan data atau pesan dalam rangka menunjang aktivitas pengajaran dan pembelajaran. Tujuannya adalah agar informasi lebih mudah dipahami serta efektif dalam menumbuhkan antusiasme dan memusatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran. Gagasan yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs menegaskan bahwa media pembelajaran pada dasarnya merupakan seperangkat sarana fisik yang difungsikan sebagai perantara dalam penyampaian konten atau materi kepada peserta didik. Ragam alat yang termasuk dalam kategori ini sangat luas mencakup media cetak (buku, foto, gambar, grafik) dan media elektronik atau visual (alat perekam suara, kaset, kamera, video, pemutar video, film, slide, televisi, dan komputer).²⁸

Rossi dan Breidle berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup semua jenis sarana atau instrumen yang memiliki fungsi utama untuk memfasilitasi proses belajar khususnya dalam penyaluran informasi atau pengetahuan. Mereka menyebutkan bahwa media seperti televisi, radio, koran, majalah, hingga buku jika digunakan dengan tepat dan disesuaikan untuk tujuan pendidikan maka semuanya bisa disebut sebagai media pembelajaran. Miarso, menegaskan bahwa keberadaan media pembelajaran memiliki peran strategis yakni sebagai wadah yang secara efektif mampu menciptakan atmosfer belajar yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik tetapi juga menumbuhkan rasa senang dalam mengikuti kegiatan

²⁷ Gunawan; Selamat Pasaribu, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

²⁸ Arita Marini Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 365–76, <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>.

pembelajaran. Media ini tidak hanya menyentuh aspek kognitif tetapi juga menarik perhatian, membangkitkan perasaan, serta menumbuhkan ketertarikan peserta didik.²⁹

Menurut Hindle dalam *Making Presentation*, segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam proses penyampaian pengetahuan baik berupa alat, materi, maupun pendekatan tertentu terlepas dari apakah melibatkan peran manusia atau tidak dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.³⁰ Media ini digunakan guru untuk membantu mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran termasuk gangguan seperti kebisingan. Dengan bantuan media ini guru dapat menjelaskan, menggambarkan, menyampaikan, dan menyebarluaskan materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif dibanding jika hanya mengandalkan penjelasan secara verbal.

Dari berbagai rumusan definisi yang telah dikaji, satu pemahaman mendasar dapat disimpulkan media pembelajaran pada hakikatnya mencakup seluruh perangkat maupun sarana yang memegang peran krusial dalam menjembatani penyampaian materi atau informasi edukatif kepada peserta didik. Pemanfaatan sarana ini bertujuan agar kegiatan pengajaran dan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan berdaya guna. Media tidak terbatas pada benda-benda fisik seperti buku, video, atau komputer tetapi juga meliputi pendekatan, strategi maupun teknik penyampaian materi yang dirancang untuk memperjelas dan mempermudah dan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Peran media tidak hanya sebatas sebagai alat pendukung, ia juga krusial dalam memikat fokus peserta didik, membangkitkan semangat dan dorongan belajar, serta

²⁹ Juhaeni; Safaruddin; R. Nurhayati; Aulia Nur Tanzila, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Islamic Education at Elementary School 1*, no. 1 (2020): 38–46, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

³⁰ Abdurrahman, "Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar: Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits," *Jurnal Pendidikan Islam 13*, no. 1 (2023): 16–34, <https://doi.org/https://doi.org/10.38073/jpi.v13i1.995>.

membentuk proses interaksi yang lebih hidup antara pengajar dan siswa. Proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih efektif berkat pemanfaatan media yang sesuai. Penggunaan media dalam pembelajaran berperan penting dalam memastikan bahwa informasi yang disampaikan oleh pendidik dapat ditangkap dan dipahami oleh siswa secara lebih efektif. Efektivitas penyampaian pesan inilah yang pada akhirnya mendorong tercapainya penguasaan materi secara lebih mendalam, sekaligus menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang dirasakan lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan tinjauan Leshin, Pollock, dan Reigeluth, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima jenis kategori utama yang didasarkan pada bentuk dan cara penyajiannya.³¹ Kelima jenis media tersebut meliputi:

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah media pembelajaran yang mengandalkan peran langsung individu sebagai penyampai, fasilitator, atau pendukung proses belajar. Kehadiran sosok seperti guru, instruktur, maupun tutor menjadi wujud nyata dari media ini, sebagaimana halnya berbagai aktivitas yang mengedepankan interaksi antar individu seperti simulasi peran dan diskusi atau kerja kelompok.

b. Media berbasis cetak

Menurut Rhenald Khazali media cetak biasanya berupa lembaran yang mengandung kombinasi kata, gambar, atau foto yang disusun dengan tata warna tertentu di atas halaman putih dan berfokus pada penyampaian pesan secara visual.³²

³¹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Bintang Sutabaya, 2016.

³² Laila Silmi Kaffah; Deni Setiawan; Edi Waluyo, "Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9, no. 16 (2023): 482–92, <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>.

c. Media berbasis visual

Segala bentuk sarana yang memanfaatkan tampilan gambar atau bentuk visual untuk menyampaikan pesan atau informasi dikenal sebagai media visual. Media ini mencakup berbagai contoh seperti buku, bagan, grafik, peta, gambar, bahkan hingga slide presentasi.

d. Media berbasis audio visual

Menurut Barbara, media audio visual didefinisikan sebagai perangkat yang memfasilitasi produksi dan penyaluran materi pelajaran. Media ini mengandalkan pemanfaatan peralatan baik yang bersifat mekanik maupun elektronik sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima melalui gabungan unsur suara dan gambar.³³

e. Media berbasis komputer

Media berbasis komputer merupakan alat pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai sarana utama dalam proses belajar mengajar. Bentuknya dapat berupa pembelajaran dengan bantuan komputer, video interaktif, maupun *hypertext*.

Seiring pesatnya kemajuan teknologi berbagai jenis media pembelajaran kini semakin beragam. Kemajuan teknologi ini memungkinkan para pengajar untuk merancang instrumen atau media pembelajaran yang inovatif dan atraktif. Saat ini, beberapa guru memiliki ponsel android. Perangkat tersebut dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan beragam media pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dan bervariasi. Media belajar yang memanfaatkan unsur game menjadi salah satu pendekatan yang sangat populer digunakan pada masa kini. Penerapannya bisa

³³ Hasan Mubarak; Moh. Umar Aliansyah; Sofiyatun Maimunah; Magfirotul and Hamdiah, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Ssiswa Di Pesantren Ainul Hasan," Syntax Fusion : Jurnal Nasional Indonesia 1, no. 7 (2021): 119–24.

memanfaatkan teknologi informasi maupun tanpanya. Guru bisa menciptakan game edukatif tanpa teknologi dengan membuat permainan sederhana yang bisa dimainkan langsung di kelas. Sementara itu, guru dapat membuat game berbasis teknologi dengan menggunakan berbagai aplikasi permainan yang tersedia secara online.³⁴

3. Fungsi Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam tiga fungsi pokok yang menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar, yaitu:³⁵

a. Memotivasi minat dan tindakan

Media ajar yang memanfaatkan drama atau format hiburan lain memiliki fungsi utama untuk mengalihkan dan memfokuskan atensi siswa. Penggunaan ini juga bertujuan meningkatkan ketertarikan mereka serta memicu dorongan untuk berinisiatif dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.³⁶

b. Menyajikan informasi

Sebagai alat bantu media pembelajaran dapat digunakan untuk mengomunikasikan materi ajar kepada sejumlah siswa secara bersamaan. Penyajiannya bisa beragam dan umum baik sebagai pengantar, rangkuman, maupun untuk memberikan latar belakang pengetahuan.

c. Memberi intruksi

Fungsi media sebagai pemberi intruksi berarti media digunakan untuk menyampaikan arahan, petunjuk, atau langkah-langkah pembelajaran secara jelas

³⁴ Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini : Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 1 (2021): 176–81, <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.

³⁵ Isop Syaifei; Nelly Husni Laely, "Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Maharat Al-Kalam Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton," *Tsaqofiya :Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 2 (2020): 396–406, <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i2.19>.

³⁶ Tania Salsabila; Fadilla Andina; Tiasyah Hasibuan, "Peran Dan Fungsi Media Dan Sumber Belajar Untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD," *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)* 5, no. 2 (2025): 766–78, <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>.

kepada peserta didik. Dalam peranannya media tidak hanya berfungsi sebagai penyalur informasi melainkan turut mengambil bagian penting sebagai penuntun atau fasilitator dalam keseluruhan proses pembelajaran.

4. Media Belajar Perspektif Islam

Surah Al-baqarah ayat 31 memberi isyarat penting terkait media pembelajaran.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”

Pertama, ayat tersebut terdapat kata *al-asmaa* menunjukkan bahwa benda-benda dapat dijadikan media belajar misalnya melalui media visual, audio, maupun audio-visual. Kedua, terdapat kata yang artinya “*sebutkanlah nama semua benda ini*” menegaskan bahwa segala objek yang tersedia di sekitar lingkungan sekolah memiliki potensi untuk dapat digunakan secara efektif oleh pendidik sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pengajaran. Hal ini akan berdampak positif pada keragaman metode, suasana yang menyenangkan, serta peningkatan gairah belajar pada diri peserta didik.³⁷

Dalam penelitian ini, platform *Baamboozle* difungsikan sebagai sarana pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Perlu dipahami bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media komunikasi khususnya dalam konteks pendidikan sesungguhnya telah memiliki landasan konseptual yang jauh lebih tua dari era modern. Landasan tersebut dapat ditelusuri hingga ke sumber ajaran islam sebagaimana tercermin dalam firman Allah pada surah An-naml ayat 29-30.

³⁷ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur’an Surah Al-Baqarah Ayat 31,” *Jurnal Masagi* 2, no. 1 (2023): 1–7, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

لَا
 قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أَتِيْتُ كِتَابًا مِنْ رَبِّي إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٢٩﴾

Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.” (29) Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. (30)

Dalam ayat tersebut diceritakan bagaimana Ratu Balqis menerima surat dari nabi Sulaiman. Dari sini bisa dipahami bahwa komunikasi melalui media (dalam ayat tersebut adalah surat) sudah menjadi bagian penting dalam menyampaikan pesan. Jika dikaitkan dengan zaman sekarang, surat itu bisa diibaratkan sebagai bentuk awal dari pemanfaatan teknologi komunikasi yang kemudian berkembang pesat hingga kita kenal berbagai media modern termasuk yang digunakan dalam proses pembelajaran.³⁸

B. Media Baamboozle

1. Pengertian Baamboozle

Game *Baamboozle* merupakan aplikasi berbasis web yang dimaksudkan untuk mengadakan kuis secara interaktif. Dengan fitur permainan kuis yang menyenangkan dan pendekatan yang menarik, pemanfaatan platform ini tidak hanya sebagai alat bantu ajar tetapi juga memperbaiki suasana belajar.³⁹ Dampak positifnya adalah meningkatnya motivasi dan antusiasme peserta didik dalam keikutsertaan pada kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran *Baamboozle* memiliki empat tampilan utama yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran interaktif. Pertama, tampilan awal yang terdapat halaman depan aplikasi lengkap dengan informasi profil pengguna seperti foto dan nama lengkap. Selanjutnya, ketika permainan dimulai tampilan pertanyaan

³⁸ Duta Anggoro et al., “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist,” *Journal of Student Research* 1, no. 5 (2023): 286–306, <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5>.

³⁹ Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar, “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 816–24, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>.

atau kuis akan muncul menampilkan folder soal yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Jika ingin melihat soal lebih jelas tersedia tampilan pertanyaan yang diperbesar sehingga siswa dapat lebih fokus memahami isi pertanyaan. Terakhir, terdapat tampilan tombol jawaban yang memungkinkan siswa memilih jawaban secara langsung dan mendapatkan umpan balik secara real-time. Keempat tampilan ini dirancang agar proses belajar terasa lebih seru, interaktif, dan mudah dijangkau oleh para siswa.⁴⁰

2. Kelebihan dan Kekurangan Baamboozle

a. Kelebihan media *Baamboozle* dalam pembelajaran adalah:⁴¹

1) Tanpa perlu akun

Siswa maupun guru dapat langsung mengakses dan menggunakan *Baamboozle* tanpa harus membuat akun terlebih dahulu sehingga lebih praktis dan cepat digunakan.

2) Soal yang variatif

Tersedia beragam jenis soal yang menarik dan interaktif, mulai dari pilihan ganda, essay, hingga tantangan kelompok. Beberapa pilihan tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

3) Cocok untuk semua jenjang

Baamboozle memiliki fleksibilitas untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dari beragam tingkatan pendidikan mencakup jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA).

⁴⁰ Rida Mariska Sari; Ratih Purnama Pertiwi; Sri Enggar Kencana Dewi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri," *Finger: Journal of Elementary School* 3, no. 2 (2024): 58–64, <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/finger.v3i2.976>.

⁴¹ Nabhana Aida Tsurayya; Fitria Sukmawati, "Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* 6, no. 2 (2023): 81–92, <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.

4) Mendorong diskusi kelompok yang menyenangkan

Fitur permainan dalam *Baamboozle* mendorong interaksi dan kerjasama timbal balik antar siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, seru, dan penuh tantangan.

5) Akses mudah dan cepat

Perangkat *Baamboozle* tersedia untuk diakses secara fleksibel selama koneksi internet tersedia tanpa mengharuskan pengguna menginstal aplikasi tambahan.

6) Mendukung pembelajaran mandiri

Selain digunakan secara kelompok siswa juga dapat mengakses *Baamboozle* secara individu sebagai sarana belajar mandiri yang menyenangkan.

b. Kekurangan media Baamboozle antara lain:⁴²

1) Batasan jumlah kata dalam pembuatan soal

Guru harus menyesuaikan isi soal dengan jumlah karakter yang terbatas sehingga sulit untuk menyampaikan soal yang kompleks atau membutuhkan penjelasan panjang.

2) Tidak mendukung akun individu untuk siswa

Setiap siswa tidak bisa menjawab kuis menggunakan akun masing-masing sehingga pelacakan hasil belajar secara personal menjadi kurang maksimal.

⁴² Sopa Siti Marwah; Zulfa Nurul Ain, “Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif,” *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)* 1, no. 2 (2022): 69–75.

3) Tidak bisa melempar soal ke kelompok lain

Jika satu kelompok tidak bisa menjawab maka soal tersebut tidak dapat dilemparkan ke kelompok lain. Hal ini mengurangi dinamika dan interaksi antar kelompok.

4) Jawaban dilakukan secara bergiliran

Sistem permainan yang bergiliran sesuai urutan kelompok membuat sebagian siswa harus menunggu lama sehingga bisa mengurangi antusiasme dan partisipasi aktif.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah istilah yang secara etimologis berakar dari kata bahasa Inggris "*interest*". Kata ini mengandung pengertian sebagai perasaan senang, fokus perhatian, atau daya tarik yang dimiliki individu terhadap subjek atau objek tertentu. Sebagai faktor pendorong yang signifikan minat dianggap esensial dalam pembelajaran karena memotivasi siswa agar berpartisipasi dan berkontribusi secara proaktif selama kegiatan belajar berlangsung. Ketika siswa senang dengan apa yang dipelajarinya maka mereka akan lebih mudah untuk fokus, menunjukkan antusiasme, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Tanpa minat proses belajar cenderung terasa membosankan dan kurang bermakna bagi siswa.

Menurut Ahmadi, minat bukan sekedar ketertarikan biasa tetapi merupakan sikap batin seseorang yang melibatkan pikiran, kehendak, dan perasaannya secara utuh terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu. Dalam hal ini, unsur perasaan memegang peran yang sangat penting karena menjadi penggerak yang kuat dalam arah perhatian seseorang. Sementara itu, Djaali mendefinisikan minat sebagai

sensasi kesenangan dan ketertarikan yang muncul secara spontan (alami) terhadap objek tertentu atau sebuah kegiatan. Ketertarikan tersebut timbul secara mandiri bukan karena adanya tekanan atau stimulus dari pihak luar melainkan berasal dari dorongan keinginan internal individu itu sendiri.⁴³

Dalam kerangka pemikiran Gagne, aktivitas belajar tidak dapat direduksi sekadar menjadi upaya menghafal atau menyerap informasi. Lebih dari itu, belajar dipandang sebagai sebuah proses transformatif yang secara aktif mendorong individu untuk membangun kapasitas dirinya mencakup penguasaan pengetahuan, pengembangan keterampilan, pembentukan kebiasaan, hingga pergeseran pola perilaku secara menyeluruh.⁴⁴ Dengan kata lain belajar adalah usaha menyeluruh yang mendorong pertumbuhan pribadi secara bertahap dan bermakna. Menurut Cronbach, perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman menunjukkan belajar. Sementara itu, Harold Spears menjelaskan bahwa belajar mencakup berbagai aktivitas yang dapat dilakukan meliputi proses observasi, membaca materi, menyimak informasi (mendengarkan), dan mematuhi instruksi yang diberikan.⁴⁵

Dalam konteks pembelajaran, Hansen dalam Susanto menjelaskan bahwa minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh sejumlah aspek penting seperti kepribadian, motivasi, cara mengekspresikan diri, konsep diri, serta faktor keturunan dan lingkungan sekitar. Minat belajar pada dasarnya tidak muncul begitu saja melainkan

⁴³ Dwi Kurnia Sari, "Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Belutu," *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 59–71, <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.59-71>.

⁴⁴ Yani Sukriah Siregar et al., "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan," *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 1, no. 2 (2022): 69–75, <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>.

⁴⁵ Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 27–48, <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>.

tumbuh dari pengalaman, keterlibatan, serta kebiasaan yang terbentuk selama proses belajar berlangsung.⁴⁶

Minat belajar siswa dapat dipahami sebagai kecenderungan internal berupa dorongan dan kemauan yang kuat disertai fokus perhatian keterlibatan aktif yang dilakukan secara sadar dalam proses pembelajaran. Crow and Crow dalam bukunya Psikologi Pendidikan, minat belajar berhubungan dengan kekuatan pendorong yang mengarahkan siswa untuk berinteraksi dengan individu lain, berbagai kegiatan, objek, serta pengalaman belajar yang terbentuk sebagai akibat dari keterlibatan tersebut.⁴⁷ Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa ketertarikan siswa untuk belajar selalu berkaitan dengan kebutuhan dan keinginan mereka yang merupakan dorongan utama untuk mewujudkan target belajar.

2. Indikator Minat Belajar

Ningsih mendefinisikan bahwa indikator merupakan alat instrumen pemantauan yang perannya adalah menyajikan petunjuk atau keterangan tertentu. Dalam konteks minat belajar siswa indikator dapat digunakan untuk sarana untuk memantau dan memberikan gambaran mengenai sejauh mana siswa memiliki ketertarikan atau dorongan dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴⁸ Menurut Slameto minat belajar seseorang dapat diamati melalui sejumlah indikator, seperti adanya perasaan senang, daya tarik, sikap menerima, dan partisipasi aktif dari siswa.⁴⁹

⁴⁶ Hani Nurhayanti, Hendar, and Santika Dewi, "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Kelas IV MI Hidayatul Muta' Alimin Kota Bekasi," Jurnal Tahsinia 1, no. 2 (2020): 108–16, <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.170>.

⁴⁷ Roro Kurnia Nofita Rahmawati, *MINAT BELAJAR Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor Yang Memengaruhi*, 1st ed. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2024).

⁴⁸ Mohd Idris Dalimunthe, "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area," Jurnal Mutiara Akuntansi 5, no. 2 (2020): 99–108, <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMA/article/view/1381>.

⁴⁹ Nur Syamsuriana, A Indah Anggerwati, and Nurul Hikma, "Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa," YUME : Journal of Management 5, no. 3 (2022): 452–62, <https://doi.org/10.2568/yum.v5i3.3067>.

Apabila siswa merasa senang saat belajar mereka cenderung menunjukkan respon yang positif terhadap proses tersebut, merasa lebih nyaman, dan terhindar dari perasaan tertekan selama mengikuti kegiatan belajar. Ketertarikan siswa muncul karena mereka menganggap topik yang dipelajari menarik, berhubungan erat dengan kebutuhan mereka (relevan), atau dikarenakan penyampaian materi yang menyenangkan sehingga memunculkan rasa ingin tahu untuk mempelajarinya lebih dalam. Penerimaan berarti siswa menyadari bahwa pembelajaran yang diikuti bermanfaat bagi dirinya bukan hanya sekadar memenuhi kewajiban sekolah. Terakhir keterlibatan siswa tampak dari partisipasi aktif mereka baik dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun mengerjakan tugas dengan antusias. Keempat indikator ini saling berkaitan dan menjadi penanda kuat bahwa siswa memiliki minat yang tinggi dalam belajar.

3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa tidak terbentuk begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang bekerja secara bersamaan. Faktor-faktor tersebut lazimnya dikelompokkan ke dalam dua dimensi besar yaitu dimensi internal yang bersumber dari kondisi psikologis dan karakteristik pribadi siswa itu sendiri, serta dimensi eksternal yang datang dari pengaruh lingkungan sekitarnya.

a. Faktor internal

1) Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu adalah dorongan dalam diri siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang suatu hal sehingga mereka bisa lebih fokus terhadap objek yang dipelajari. Oleh karena itu, pendidik perlu mendesain proses pembelajaran yang menarik, menantang, dan tidak monoton agar dapat membangkitkan minat belajar siswa. Di samping itu diperlukan pula

penggunaan gaya bahasa yang sederhana dan mudah dicerna juga penting supaya tidak terjadi kesalah pahaman antara guru dengan pemahaman siswa.⁵⁰

2) Motivasi

Motivasi merupakan semangat atau kekuatan pendorong yang bersemi dari dalam diri individu yang ditujukan untuk melakukan aksi demi tercapainya target atau hasil akhir yang didambakan. Motivasi ini menjadi alasan utama seseorang ingin berusaha dan tetap konsisten dalam melakukan sesuatu.

3) Jasmani

Aspek jasmani merujuk pada keadaan tubuh atau tingkat kesehatan individu. Kondisi jasmani ini memiliki dampak signifikan terhadap minat seseorang dalam belajar. Jika kesehatan terganggu maka semangat dan konsentrasi belajar juga menurun.⁵¹

b. Faktor eksternal

1) Keluarga

Dalam rangka memastikan tercapainya hasil positif secara maksimal dalam proses belajar mengajar maka dukungan dari keluarga khususnya yang berasal dari orang tua menjadi faktor penentu utama yang memegang kunci keberhasilan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa karena kesibukan beberapa orang tua kurang terlibat. Dukungan orang tua akan memperkuat

⁵⁰ Christ Sarah, I Nyoman Karma, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Gugus III Cakranegara," *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 13–19, <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.60>.

⁵¹ Janet Sartika Sihombing et al., "Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 2 (2024): 106–18, <https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.106-118>.

keberhasilan belajar siswa sedangkan kurangnya keterlibatan orang tua dapat menjadi hambatan dalam perkembangan belajar anak.⁵²

2) Sekolah

Sekolah merupakan tempat di mana siswa menjalani proses pembelajaran formal. Faktor-faktor yang berkontribusi dalam membentuk minat siswa untuk belajar meliputi aspek pendekatan yang digunakan dalam pengajaran, perangkat media, serta tersedianya sarana dan prasarana.

Di luar kedua faktor yang telah diuraikan sebelumnya yakni faktor internal maupun eksternal, terdapat dimensi lain yang tak kalah berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Dimensi tersebut berkaitan erat dengan pendekatan yang ditempuh dalam proses pembelajaran yang pada intinya merujuk pada ragam cara maupun strategi yang secara sadar dipilih oleh siswa guna memperlancar pemahaman mereka terhadap suatu materi pelajaran. Dengan pendekatan belajar yang tepat siswa bisa lebih efektif dan efisien dalam belajar. Misalnya, ada siswa yang lebih suka membuat rangkuman, ada yang belajar lewat diskusi, atau ada juga yang menggunakan media interaktif seperti game edukasi.⁵³

4. Minat Belajar Perspektif Islam

Dalam perspektif Islam, belajar tidak sekadar dimaknai sebagai upaya perubahan tingkah laku melainkan menempati kedudukan yang jauh lebih luhur yakni sebagai wujud ideal dari proses penuntutan ilmu itu sendiri. Pandangan ini berakar kuat pada nilai-nilai yang termaktub dalam Al-qur'an maupun hadits sebagai sumber utama ajaran Islam. Proses belajar dalam Islam juga memberikan

⁵² Jeshica Febiwanty and Dea Mustika, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu," *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2024): 18–25.

⁵³ Nurlina Ariani Hrp et al., "Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran," in *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, ed. N. Rismawati (Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA, 2022).

pengalaman psikologis baru yang positif misalnya pengalaman batin yang bisa menumbuhkan berbagai sifat, sikap, serta keterampilan yang bermanfaat.⁵⁴

Di dalam al-qur'an termuat berbagai firman yang menyoroti pentingnya memperoleh pengetahuan. Salah satu indikasi paling kuat akan hal ini terdapat dalam surah Al-alaaq ayat 1-5:

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

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

Ayat tersebut berisi perintah untuk belajar yang sangat ditekankan dalam Islam. Pesan utamanya adalah betapa pentingnya membaca, menuntut ilmu, dan memperdalam pemahaman lewat proses pembelajaran. Perintah Allah kepada manusia untuk membaca dengan menyebut nama-Nya mengandung implikasi bahwa semua pengetahuan dan ilmu yang dikaji harus senantiasa didasarkan pada kebenaran hakiki. Selain itu, ilmu tersebut seharusnya berfungsi untuk memperkuat keimanan individu terhadap Allah.⁵⁵

Dari perspektif psikologi pendidikan Islam minat bisa dipahami sebagai dorongan dari dalam diri yang membuat seseorang tertarik, aktif, dan antusias dalam mempelajari agama Islam. Minat tidak hanya sebatas rasa suka atau ketertarikan biasa tetapi merupakan kecenderungan yang lebih mendalam untuk benar-benar

⁵⁴ Turham AG, "Konsep Dan Teori Belajar: Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Konseling," TA'DIB : Pemikiran Pendidikan 11, no. 1 (2021): 1–9, <https://doi.org/https://doi.org/10.54604/tdb.v11i1.14>.

⁵⁵ Ayilzi Putri et al., "Perintah Belajar Dan Mengajar Dalam Q. S. Al-'Alaaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ath-Thabari," Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan 7, no. 3 (2023): 158–69.

menghayati secara mendalam, memahami secara utuh, serta mempraktikkan segala tuntunan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁶

Dengan demikian, konsep minat belajar dalam konteks keislaman mengandung implikasi yang lebih luas ketimbang pengertian minat belajar yang bersifat umum. Minat tidak hanya berhubungan dengan rasa suka atau ketertarikan tetapi juga bernilai ibadah karena terkait dengan kewajiban menuntut ilmu yang akan mengantarkan seorang muslim pada derajat yang lebih tinggi di sisi Allah. Hal tersebut sudah dijelaskan dalam al-qur'an surah Al-mujadalah ayat 11:⁵⁷

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

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

D. Pembelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Secara bahasa, akidah dapat diartikan sebagai suatu ikatan atau perjanjian yang mengikat. Sementara secara istilah, akidah dipahami sebagai keyakinan yang dibenarkan oleh hati, diyakini dengan penuh kepuasan, serta tertanam kuat dalam jiwa sehingga tidak mudah digoyahkan oleh keraguan apa pun.⁵⁸ Menurut Abu Bakar al-Jazairy yang dikutip oleh Yunahar Ilyas, akidah dipahami sebagai

⁵⁶ Akhmad; Mutawali and H M; Ramli, “Minat, Perhatian, Komunikasi Dan Partisipasi, Disiplin Dalam Psikologi Pendidikan,” *Journal Islamic Education* 3, no. 4 (2024): 159–66.

⁵⁷ Dewi Fatimah Putri Arum Sari and Diah Ayu Retnaningsih, “Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11,” *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2023): 118–29, <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>.

⁵⁸ Zubaidi Hasan and Zubairi, “Strategi Dan Metode Pembelajaran Akidah Akhlak,” *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 38–47, <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.312>.

sekumpulan kebenaran yang dapat dijangkau oleh manusia bersumber dari tiga jalur utama, yaitu akal, wahyu, dan fitrah.⁵⁹

Secara etimologis, istilah akhlak berasal dari bahasa arab yaitu kata *khuluq* (bentuk tunggal) yang dalam bentuk jamaknya disebut *akhlaq*. Secara sederhana akhlak dapat dipahami sebagai budi pekerti, watak, atau tingkah laku seseorang.⁶⁰ Dalam karyanya *Tahdzib al-Akhlaq* Ibnu Miskawaih mengemukakan, akhlak merujuk pada kualitas batin yang telah mengakar dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kepribadian seseorang. Sifat mendasar ini menjadi pemicu munculnya berbagai perbuatan secara otomatis atau spontan tanpa harus melalui proses pertimbangan yang lama. Dari sifat tersebut lahir berbagai macam perbuatan, baik yang bernilai positif maupun negatif tanpa harus melalui proses berpikir panjang atau pertimbangan.⁶¹

Pemahaman yang dapat dirumuskan dari hal ini adalah bahwa pembelajaran Akidah Akhlak pada dasarnya merupakan sebuah proses pembentukan karakter yang menyentuh dua dimensi sekaligus, dimensi lahiriah maupun batiniah peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan sejati tidak hanya berorientasi pada perubahan perilaku yang tampak dari luar tetapi juga pada penguatan nilai-nilai yang tertanam dalam diri. Lebih jauh, keberhasilan pembelajaran semacam ini diukur dari terwujudnya keseimbangan dalam diri

⁵⁹ Rahmat Solihin, "Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah," ed. Abdul (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021), [https://books.google.co.id/books?id=9dIeEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=rHkpEk0XR5&dq=pengertian pembelajaran akidah akhlak menurut ahli&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=pengertian pembelajaran akidah akhlak menurut ahli&f=false](https://books.google.co.id/books?id=9dIeEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=rHkpEk0XR5&dq=pengertian%20pembelajaran%20akidah%20akhlak%20menurut%20ahli&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=pengertian%20pembelajaran%20akidah%20akhlak%20menurut%20ahli&f=false).

⁶⁰ Sugita, "Pelaksanaan Pembelajaran Dan Penilaian Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mts," ed. Muhammad Suhardi (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2025), [https://www.google.co.id/books/edition/PELAKSANAAN_PEMBEAJARAN_DAN_PENILAIAN_MA/aaVyEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian akidah akhlak&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PELAKSANAAN_PEMBEAJARAN_DAN_PENILAIAN_MA/aaVyEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20akidah%20akhlak&pg=PR3&printsec=frontcover).

⁶¹ Muhiyi Shubhie, "Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak" (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), [https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM_AKIDAH_AKHLAK/_SiuEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian akidah akhlak&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM_AKIDAH_AKHLAK/_SiuEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian%20akidah%20akhlak&pg=PR3&printsec=frontcover).

individu, baik dalam relasi mereka terhadap sesama maupun dalam pengenalan dan pengelolaan diri sendiri.⁶²

2. Elemen Pembelajaran Akidah Akhlak

Menurut SK Dirjen Nomor 3211 Tahun 2022 mata pelajaran Akidah Akhlak membahas beberapa hal penting dalam kehidupan seseorang. Di dalamnya ada kajian tentang akidah, akhlak, adab, dan kisah keteladanan.⁶³

Tabel 2. 1 Elemen Pembelajaran Akidah Akhlak

Elemen	Deskripsi
Akidah	Akidah memiliki peran krusial karena terkait dengan dasar-dasar keyakinan yang bertujuan memperkuat keimanan. Penguatan ini dicapai melalui pendalaman materi secara intensif untuk meraih pemahaman yang utuh, akurat, dan menyeluruh. Akidah inilah yang kemudian berfungsi sebagai pondasi dan pendorong utama bagi setiap amal shaleh yang dilakukan baik dalam konteks beragama, bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara sehingga semua aktivitas tersebut bernilai ibadah yang berdimensi ukhrawi.
Akhlak	Akhlak adalah hasil nyata ilmu dan pondasi keimanan (akidah). Dalam ruang lingkup akidah akhlak nilai-nilai moralitas ini berfungsi sebagai mahkota yang mewarnai seluruh aspek. Ilmu akhlak membimbing peserta didik untuk membedakan antara akhlak mulia (<i>mahmudah</i>) dan tercela (<i>madzmumah</i>), berlandaskan kecintaan kepada Allah Swt. (<i>mahabbah fillah</i>) diharapkan dapat menjaga diri dari perbuatan buruk serta menginternalisasi kebiasaan baik dalam segala aspek kehidupan sehari-hari baik itu dalam lingkup pribadi maupun dalam hubungan sosial.
Adab	Adab merupakan realisasi operasional dari akhlak diwujudkan dalam bentuk tata krama dan sopan santun yang diterapkan dalam interaksi sehari-hari. Penerapan adab ini mencakup ranah pribadi maupun sosial dan senantiasa merefleksikan nilai-nilai ajaran Islam.

⁶² Nila Sari, Januar, and Anizar, "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa," *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 78–88, <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.107>.

⁶³ Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3211 Tahun 2022

Kisah Keteladanan	Kisah keteladanan berfungsi menguraikan perjalanan hidup para nabi, rasul, sahabat nabi, dan orang-orang saleh. Hal ini bertujuan sebagai teladan dan pelajaran (<i>ibrah</i>) bagi peserta didik. Tujuan pokok dari pembelajaran kisah keteladanan adalah menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menelaah, serta mengambil pelajaran dari peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Nilai-nilai yang diperoleh dari kisah tersebut diharapkan mampu menjadi sumber inspirasi bagi mereka dalam menghadapi serta menemukan jalan keluar terhadap berbagai persoalan dan tantangan yang muncul di masa kini maupun di masa mendatang.
-------------------	--

3. Capaian Pembelajaran Akidah Akhlak

Berikut capaian pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI fase F menurut SK Dirjen Nomor 3211 Tahun 2022:

Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran Akidah Akhlak

Elemen	Capaian Pembelajaran
Akidah	Peserta didik diharapkan mampu mengkaji secara mendalam sejarah perkembangan ilmu kalam, tokoh utama dan ajaran pokok aliran-aliran ilmu kalam (<i>Khawarij, Syiah, Murji'ah, Jabariyah, Qadariyah, Mu'tazilah, ahl as-sunnah wa al-jama'ah, Asy'ariyah</i> dan <i>Maturidiyah</i>). Tujuan dari pengkajian ini adalah untuk menumbuhkan sikap toleransi sekaligus memperkuat keyakinan akidah yang shahih yang keduanya berfungsi sebagai panduan hidup sehari-hari. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat mengamalkan makna kandungan <i>Asma al-Husna (al-afuww, al-rozaq, al-malik, al-hasib, al-hadi, al-khalik, dan al-hakim)</i> ; menganalisis dalil dan fakta kematian, <i>husnul khatimah, su'ul khatimah</i> , dan alam barzakh. Pemahaman ini penting sebagai pengingat dan landasan dalam menanggapi pola hidup yang cenderung hedonis dan materialistis di era global.
Akhlak	Peserta didik diharapkan memiliki kompetensi untuk mengkaji secara mendalam empat dimensi utama ajaran Islam, yaitu <i>syariat, tarikat, hakikat, dan makrifat</i> . Pengkajian ini juga mencakup analisis terhadap inti ajaran tasawuf menurut tokoh (Imam Junaid al-Baghdadi, Rabiah al-Adawiyah, al-Ghazali, Syekh Abdul Qadir al-Jailani). Selain itu, siswa juga diharapkan mampu menginternalisasikan dan menunjukkan sikap mulia, yaitu <i>tasamuh</i> (toleransi), <i>musawah</i> (persamaan derajat), <i>tawasuth</i> (moderat), <i>ukhuwah</i> (persaudaraan), bekerja keras, kolaboratif, <i>fastbiq al-khairat</i> , optimis, dinamis, kreatif, inovatif, etika dalam berorganisasi dan bekerja. Selain itu peserta didik mampu menghindari berbagai perbuatan tercela

	membunuh, <i>liwath</i> , LGBT, meminum khamr, judi, mencuri, durhaka, meninggalkan shalat, memakan harta anak yatim, korupsi, <i>israf</i> , <i>tabzir</i> , <i>bakhil</i> , <i>nifaa</i> , keras hati, <i>ghadlab</i> , fitnah, hoaks, namimah, <i>tajassus</i> , dan ghibah. Keseluruhan tujuan dari mewujudkan individu yang memiliki kesalehan personal dan kesalehan sosial dalam kerangka kehidupan berbangsa dan bernegara.
Adab	Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk membiasakan diri dan melakukan evaluasi terhadap adab-adab tertentu, meliputi cara berpakaian, berhias, berpergian, bertamu, dan menerima tamu. Selain itu, mereka juga perlu menguasai etika bergaul dengan teman sebaya, yang lebih tua, yang lebih muda, maupun dengan lawan jenis. Pembiasaan ini merupakan langkah strategis untuk menciptakan generasi yang beradab, bermoral, dan berbudaya di tengah arus digitalisasi dan globalisasi sehingga terhindar dari perilaku pergaulan bebas, hedonisme, dan materialisme.
Kisah Keteladanan	Peserta didik diharapkan dapat menganalisis dan mengambil teladan dari riwayat hidup Fatimah az-Zahra r.a., Uways al-Qarni, Abdurrahman bin Auf, Abu Dzar al-Gifari r.a., kesufian Imam Hanafi, Imam Malik, Imam Asy-Syafi'i, Imam Ahmad bin Hambal. Selain itu, siswa juga mempelajari sifat-sifat positif seperti kedermawanan, kesetiaan pada prinsip, serta penegakan amar ma'ruf dan nahi munkar yang dilakukan oleh Kyai Kholil al-Bangkalani, Kyai Hasyim Asy'ari, dan Kyai Ahmad Dahlan. Dengan demikian, mereka mampu memperoleh inspirasi untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di tengah keberagaman global.

4. Tujuan pembelajaran Akidah Akhlak

Secara garis besar, pendidikan akhlak memiliki dua orientasi tujuan yang saling melengkapi yakni tujuan yang berlaku secara universal dan tujuan yang bersifat lebih spesifik sesuai konteks tertentu. Tujuan umum dari pengajaran akhlak adalah membentuk individu muslim yang memiliki kepribadian mulia baik dari aspek perilaku (lahiriah) maupun hati (batiniah). Sementara tujuan khususnya antara lain, yaitu memahami misi utama diutusny Nabi Muhammad SAW. sebagai teladan akhlak, menghubungkan antara nilai akhlak dengan pelaksanaan ibadah agar tidak terjadi pemisahan antara keduanya, dan menerapkan pengetahuan tentang akhlak

dalam kehidupan sehari-hari sehingga benar-benar tercermin dalam sikap dan perilaku.⁶⁴

5. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Berdasarkan pandangan Hasan al-Banna, terdapat berbagai dimensi yang menjadi cakupan atau ranah telaah dalam ilmu akidah, yaitu:⁶⁵

- a. *Ilahiyat*, mencakup penelaahan mendalam atas berbagai aspek ketuhanan, mulai dari keberadaan-Nya, nama-nama yang melekat pada-Nya, hingga seluruh wujud tindakan dan perbuatan-Nya di alam semesta.
- b. *Nubuwwat*, merupakan kajian yang membahas berbagai hal yang berkaitan dengan para nabi dan rasul. Di dalamnya mencakup pembahasan mengenai kitab-kitab yang diturunkan oleh Allah kepada para nabi, mukjizat yang diberikan kepada para nabi, serta karamah atau keistimewaan yang Allah anugerahkan kepada para hamba-Nya. Selain itu juga meliputi topik-topik lain yang menjelaskan peran, sifat, dan misi kenabian dalam menyampaikan ajaran Allah kepada umat manusia.
- c. *Ruhaniyat*, yaitu kajian tentang dunia metafisika atau hal-hal ghaib seperti malaikat, jin, iblis, setan, dan roh.
- d. *Sam'iyat*, merupakan cabang pembahasan dalam kajian keislaman yang berkaitan dengan hal-hal ghaib yaitu segala hal yang berada di luar batas pemikiran nalar manusia atau tidak bisa dideteksi oleh indra namun informasinya hanya bisa diperoleh melalui wahyu Allah yang termaktub dalam Al-qur'an dan hadits. Dalam konteks ini *sam'iyat* mencakup topik-topik seperti kehidupan

⁶⁴ Helyatul Zahra, Ahmad Dzaky, and Syahrani, "Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Di MIN 24 Hulu Sungai Utara," *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 3, no. 1 (2023): 12–25, <https://doi.org/10.69900/ag.v3i1.153>.

⁶⁵ Iroh Suhiroh and Ade Fakih Kurniawan, "Hakikat Dan Ruang Lingkup Kajian Multidisipliner Materi Aqidah Akhlak (Analisis Aqidah Akhlak Perspektif Agamis Normatif Dan Sosiologis)," *Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan Dan Hukum* 1, no. 1 (2022): 20–29, <https://doi.org/10.59818/jps.v1i1.243>.

setelah kematian (alam barzakh), peristiwa akhir zaman dan tanda-tanda kiamat, adzab dan nikmat kubur, serta keberadaan surga dan neraka.

Nurhayati mengemukakan bahwa cakupan akhlak sesungguhnya bersifat luas dan menyeluruh, tidak hanya terpusat pada satu dimensi tertentu. Berbagai bidang kehidupan turut tercakup di dalamnya dan antara satu bidang dengan bidang lainnya terdapat keterkaitan yang erat satu sama lain, diantaranya yaitu.⁶⁶

a. Akhlak terhadap Allah SWT.

Dalam hubungannya dengan Allah Swt. akhlak kepada-Nya mencerminkan sikap batin dan perilaku nyata yang seharusnya ditunjukkan seorang hamba terhadap tuhan-Nya. Di dalamnya terkandung berbagai kewajiban penting seperti menunaikan ibadah dengan penuh keikhlasan, meyakini keesaan Allah, memanjatkan doa dan dzikir, serta bersyukur atas segala nikmat yang diberikan. Selain itu, akhlak kepada Allah juga menuntut manusia untuk tunduk, patuh, dan taat sepenuhnya pada perintah-Nya serta menjauhi larangan-Nya. Allah menegaskan dalam firman-Nya QS. Adz-Dzariyat ayat 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Tidaklah Aku menciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku.

b. Akhlak terhadap manusia

Dalam konteks hubungan antar manusia, akhlak mulia dapat dipahami melalui tiga dimensi yang saling berkaitan. Ketiganya meliputi bagaimana seseorang memperlakukan dirinya sendiri, membangun relasi yang sehat dalam lingkup keluarga, serta menjalin interaksi yang bermartabat dengan masyarakat

⁶⁶ Suhiroh and Kurniawan. "Hakikat Dan Ruang Lingkup Kajian Multidisipliner Materi Aqidah Akhlak (Analisis Aqidah Akhlak Perspektif Agamis Normatif Dan Sosiologis)," *Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan Dan Hukum* 1, no. 1 (2022): 20–29, <https://doi.org/10.59818/jps.v1i1.243>.

di sekitarnya. Akhlak terhadap diri sendiri mencerminkan bagaimana seseorang bersikap dan memperlakukan dirinya secara bijaksana. Dalam hal ini kita dituntut untuk bersikap adil terhadap diri sendiri dengan menjaga kesehatan fisik, mengendalikan emosi, dan tidak memaksa diri melakukan sesuatu yang justru merugikan atau membahayakan.⁶⁷

c. Akhlak terhadap keluarga

Akhlak terhadap keluarga pada dasarnya berkaitan dengan bagaimana kita menumbuhkan kasih sayang di antara sesama anggota keluarga. Kasih sayang ini biasanya diwujudkan melalui komunikasi yang hangat dan tulus. Jika komunikasi dalam keluarga dilandasi oleh rasa sayang yang ikhlas maka setiap anggota akan merasakannya secara nyata.⁶⁸ Seperti terdapat dalam ayat QS. An-Nisa ayat 36

﴿وَاعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنْبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا﴾^{٣٦}

Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Berbuat baiklah kepada kedua orang tua, karib kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga jauh, teman sejawat, ibnusabil, serta hamba sahaya yang kamu miliki. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri.

d. Akhlak terhadap masyarakat

Dalam kehidupan bermasyarakat akhlak mulia dapat dipandang sebagai perhiasan yang paling indah sekaligus memiliki nilai yang sangat tinggi bagi seorang muslim. Adapun wujud akhlak dalam lingkungan masyarakat antara

⁶⁷ Nathania Putri Ismalia and Siti Masyitoh, "Pengertian Dan Bentuk Implementasi Akhlak Kepada Allah, Rasulullah, Orang Tua Dan Terhadap Diri Sendiri," *Pipulus Edu: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 72–78, <https://journal.albadar.ac.id/index.php/JPIcipulus/index>.

⁶⁸ Yenni Yunita, Pendidikan Akhlak Bagi Siswa, ed. M. Hidayat and Miskadi (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023).

lain tercermin dalam sikap saling menghormati, membantu sesama, menjaga lisan, serta mampu menempatkan diri secara bijak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku.⁶⁹

e. Akhlak terhadap lingkungan

Kesadaran manusia untuk menjaga keselarasan dengan alam merupakan cerminan nyata dari akhlak lingkungan yang sesungguhnya. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa tanggung jawab moral seseorang tidak hanya tertuju pada sesama manusia melainkan juga mencakup bagaimana ia membangun relasi yang harmonis dengan alam di sekitarnya. Setiap individu punya tanggung jawab moral untuk melestarikan dan merawat lingkungan hidup karena dari sanalah sumber kehidupan manusia berasal.⁷⁰

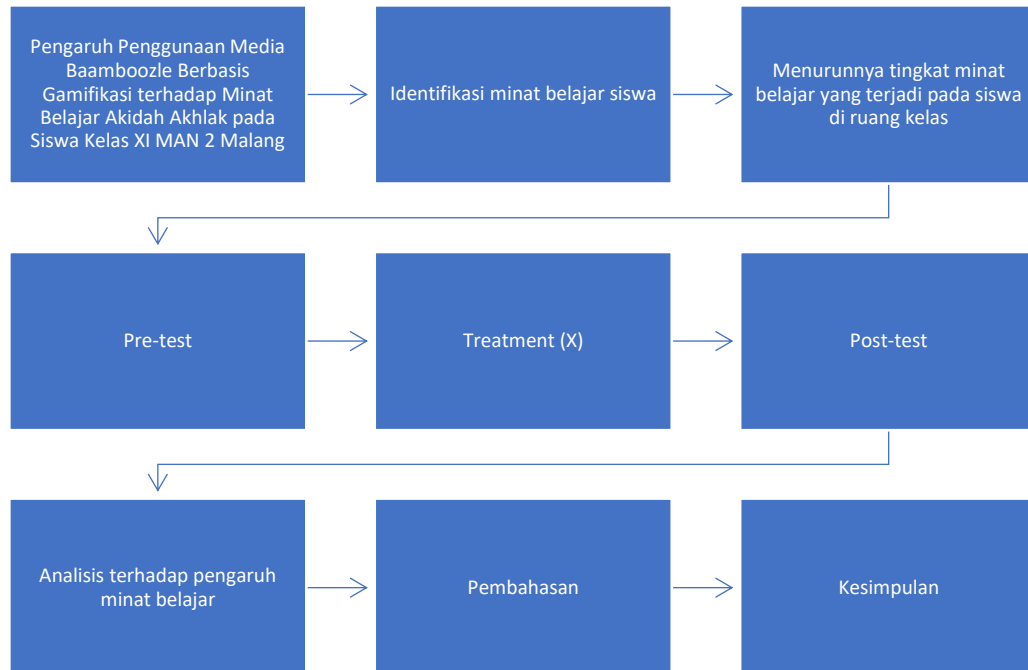
⁶⁹ Lukman Hakim, Muhajirul Fadhli, and Mulmustari, "Nilai Akhlak Qur'ani Dalam Kehidupan Masyarakat," *Tafse: Journal of Qur'anic Studies* 7, no. 2 (2022): 261–71.

⁷⁰ Akhmad Akromusyuhada, "Akhlak Terhadap Lingkungan Perspektif Islam," *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2, no. 04 (2023): 1103–9.

E. Kerangka Berpikir

Gunan memudahkan pemahaman terhadap alur penelitian ini, berikut disajikan

kerangka berpikir yang menjadi landasan analisis:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Dalam praktik penelitian ilmiah, hipotesis pada dasarnya merupakan dugaan awal yang diajukan peneliti sebagai respon sementara terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi dan dirumuskan sebelumnya. Disebut sementara karena hipotesis belum memiliki bukti nyata dari hasil penelitian di lapangan melainkan berdasarkan pada teori-teori, konsep, atau hasil dari kajian yang sudah ada dan memiliki keterkaitan dengan topik yang menjadi fokus penelitian. Dengan demikian, hipotesis lebih bersifat teoritis daripada empiris sebab belum teruji melalui hasil observasi maupun penelitian langsung.

Studi ini mengaplikasikan dua bentuk hipotesis dalam analisisnya, yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

H_0 : Penggunaan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi tidak memberikan pengaruh terhadap minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Malang.

H_a : Penggunaan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 2 Malang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Keputusan ini diambil guna memungkinkan pengukuran secara terperinci mengenai seberapa besar pengaruh penerapan media *Baamboozle* terhadap minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI di MAN 2 Malang. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada peneliti dalam perolehan data yang sifatnya objektif dan dapat dihitung secara numerik, seperti skor hasil angket. Kemudian data tersebut dianalisis secara statistik untuk menguji sejauh mana hubungan atau pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat.

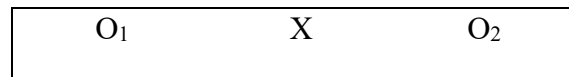
Penelitian ini dirancang menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimental* yang dipilih bukan secara sembarangan, melainkan karena kesesuaiannya dengan orientasi kajian yang hendak dicapai. Secara substansial fokus utama penelitian ini tertuju pada pengujian ada tidaknya pengaruh serta penelusuran sebab akibat di antara variabel-variabel yang menjadi objek pengamatan. Penelitian ini dirancang untuk mengukur sejauh mana penggunaan media *Baamboozle* mampu memengaruhi tingkat ketertarikan siswa kelas XI MAN 2 Malang dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak, sehingga pemilihan jenis penelitian pun disesuaikan dengan kebutuhan pengujian tersebut. Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah jenis *one group pre-test post-test*.

Pemilihan desain penelitian ini didasari oleh pertimbangan bahwa pelaksanaan studi hanya mencakup satu kelompok saja tanpa disertai kelas pembanding sehingga penentuan subjek tidak dilakukan melalui prosedur acak. Hal ini sejalan dengan karakteristik desain eksperimen satu kelompok, di mana kelompok tunggal tersebut sekaligus mengemban peran ganda baik sebagai objek perlakuan maupun sebagai acuan

evaluasi hasil tanpa kehadiran kelompok kontrol sebagai pemanding eksternal. Keberadaan tes awal (*pre-test*) dalam desain ini difungsikan untuk memperoleh gambaran kondisi subjek sebelum intervensi diberikan. Setelah perlakuan diberikan kelompok yang sama kemudian mengikuti *posttest* guna melihat perubahan atau hasil setelah perlakuan.

Secara sederhana desain ini bertujuan membandingkan kondisi peserta sebelum dan sesudah perlakuan. Di bawah ini menyajikan representasi skematis dari desain penelitian yang menjadi dasar studi ini:

Gambar 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest



Keterangan:

$O_1 = \text{pretest}$

$X = \text{perlakuan}$

$O_2 = \text{posttest}$

B. Lokasi penelitian

Lokasi pelaksanaan studi ini bertempat di MAN 2 Malang. Alamat lengkapnya adalah Jl. Mayor Damar No. 35 Desa Pagedangan, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang. MAN 2 Malang adalah lembaga pendidikan yang dikelola oleh Kementerian Agama. Meskipun masih terakreditasi B, MAN 2 Malang memiliki berbagai fasilitas penunjang pembelajaran dan kegiatan siswa yang cukup memadai dan lengkap. Mulai dari ruang kelas yang nyaman, laboratorium IPA, IPS, Agama, dan komputer, hingga perpustakaan yang lengkap. Selain itu tersedia juga masjid sebagai pusat kegiatan

keagamaan, lapangan olahraga untuk menunjang kebugaran fisik, serta ruang multimedia yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Malang, keberagaman dinamika tampak nyata dalam interaksi antara tenaga pengajar dan peserta didik. Guru Akidah Akhlak di sekolah ini pada umumnya mempunyai kualifikasi pendidikan yang relevan dengan bidang keahlian yang ditekuni serta berpengalaman dalam mengajar. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi ajar melainkan turut berperan sebagai fasilitator yang berupaya keras menginternalisasi nilai-nilai akidah dan moralitas pada diri siswa. Namun, dalam praktiknya guru sering menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar siswa terutama ketika pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media yang interaktif.

Sementara itu, siswa kelas XI MAN 2 Malang terdiri dari remaja yang memiliki karakteristik unik sebagai generasi digital. Ketertarikan mereka cenderung tertuju pada pengalaman belajar yang kaya akan elemen visual, bersifat interaktif, serta mengandung unsur permainan di dalamnya. Sebaliknya, ketika proses pembelajaran bertumpu semata pada ceramah atau diskusi konvensional penurunan antusiasme dan kesulitan mempertahankan konsentrasi kerap tampak pada sebagian besar siswa. Hal ini berdampak pada motivasi serta minat belajar mereka terhadap materi Akidah Akhlak. Oleh sebab itu, penting untuk merumuskan strategi dan inovasi pembelajaran yang dapat menyelaraskan ciri khas (karakteristik) siswa dengan tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, pertimbangan utama dalam penetapan sekolah ini sebagai lokasi penelitian terletak pada kelengkapan infrastruktur penunjang proses belajar mengajar yang dimilikinya mulai dari ketersediaan perangkat teknologi dan ruang kelas yang representatif, hingga berbagai fasilitas pendukung lainnya yang dinilai kondusif bagi

terlaksananya kegiatan pembelajaran secara optimal. Namun, meskipun fasilitas tersebut tersedia pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih belum dilakukan secara maksimal. Akibatnya kegiatan belajar menjadi membosankan karena alat atau media pembelajaran yang dipakai kurang bervariasi sehingga belum sepenuhnya mampu menarik minat dan partisipasi aktif siswa.

Menanggapi situasi tersebut, peneliti memandang penting untuk melaksanakan studi secara lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif khususnya *Baamboozle* yang dikenal berbasis gamifikasi dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar kontribusi media pembelajaran *Baamboozle* dalam mendorong tumbuhnya minat belajar pada siswa di MAN 2 Malang.

C. Variabel Penelitian

Konsep variabel dalam penelitian sebagaimana dirumuskan oleh Sugiyono pada dasarnya mencakup seluruh aspek atau elemen yang menjadi fokus perhatian dan kajian mendalam seorang peneliti dalam proses penyelidikannya. Melalui proses pengkajian tersebut peneliti dapat memperoleh informasi yang selanjutnya akan diolah dan dianalisis secara cermat sampai menghasilkan suatu kesimpulan.⁷¹ Ada dua variabel dalam penelitian ini, satu variabel independen dan satu variabel dependen. Media *Baamboozle* (X) adalah variabel independen dan minat belajar (Y) adalah variabel dependen.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam konteks penelitian, yang dimaksud populasi adalah keseluruhan subjek baik berupa individu maupun elemen tertentu yang menjadi sasaran kajian dan analisis dalam suatu studi.⁷² Penelitian ini menetapkan seluruh siswa kelas XI MAN 2 Malang

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D.*, 19th ed. (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁷² Fauziah Hamid Wada, Anna Pertiwi, and Mara Imbang Satriawan Hasiolan, *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, ed. Sepriano; Efitra, Cv Science Techno Direct (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

sebagai populasi sasaran dengan total keseluruhan sebanyak 93 peserta didik yang menjadi rujukan utama dalam pengumpulan data. Kelas XI MAN 2 Malang terdiri dari 4 kelas dengan rincian: XI 1 dan 2 yaitu jurusan IPA, XI 3 dan XI 4 jurusan IPS, dan XI 5 jurusan Bahasa. Adapun sampel didefinisikan sebagai sebagian dari populasi yang diseleksi melalui penerapan prosedur atau teknik khusus dalam proses pengambilan data.⁷³

Pengambilan sampel dalam studi ini dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* yakni suatu prosedur penetapan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau kriteria khusus tertentu yang telah ditentukan sebelum tahap pengambilan data dilaksanakan. Peneliti memilih kelas XI 4 yaitu jurusan IPS sebagai responden. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada rekomendasi guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan jadwal pembelajaran sehingga kegiatan penelitian dilaksanakan tanpa mengganggu jadwal pembelajaran yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah.

E. Data dan Sumber Data

Sejumlah ahli menegaskan bahwa sumber data merujuk pada subjek maupun objek yang darinya peneliti menghimpun informasi atau keterangan yang dibutuhkan dalam proses penelitian.⁷⁴ Adapun dalam kajian ini data yang digunakan bersumber dari dua jenis, yakni:

1. Data primer

Dalam studi ini informasi atau data primer dikumpulkan secara langsung dari responden atau sampel penelitian. Data ini dikumpulkan secara langsung dari siswa kelas XI MAN 2 Malang berupa kuisioner, sehingga informasi yang didapat bersifat aktual dan sesuai dengan kondisi lapangan.

⁷³ Jumari Ustiawaty Hardani, Helmina Andriani, Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, ed. Husnu Abadi, Revista Brasileira de Linguística Aplicada, vol. 5 (CV. Pustaka Ilmu, 2020).

⁷⁴ Rifa'i Abubakar, Pengantar Metodologi Penelitian (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021).

2. Data sekunder

Data sekunder didefinisikan sebagai berbagai keterangan atau informasi yang berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung bagi data primer. Penelitian ini memanfaatkan data sekunder yang bersumber dari beragam dokumen pendukung, mencakup profil dan informasi kelembagaan madrasah, kajian literatur yang berkaitan dengan topik penelitian, serta berbagai arsip dokumentasi yang dipandang memiliki keterkaitan signifikan dengan fokus kajian yang sedang dilakukan.

F. Instrumen Penelitian

1. Observasi

Peneliti memanfaatkan lembar pengamatan sebagai salah satu alat ukur penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang minat belajar peserta didik dan penggunaan media *Baamboozle*. Selain itu observasi juga bisa dilakukan dengan menilai keadaan lingkungan sekolah, sarana prasarana sekolah, kondisi siswa, dan kondisi guru.

2. Angket (kuisisioner)

Angket atau kuisisioner bekerja dengan cara menyajikan sejumlah pertanyaan terstruktur yang kemudian didistribusikan kepada responden guna memperoleh informasi yang diperlukan oleh peneliti. Pertanyaan tersebut bisa berkaitan dengan pengalaman pribadi, pendapat, atau informasi yang dimiliki oleh subjek penelitian (responden). Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengumpulkan data mengenai penggunaan media *Baamboozle* dan minat belajar siswa. Pertanyaan dalam kuisisioner disusun menggunakan skala penilaian yang telah disesuaikan dengan setiap indikator penelitian.

Tabel 3. 1 Skala Pengukuran

Pernyataan	SKOR
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Peneliti dalam studi ini merancang kisi-kisi kuisioner sebagai acuan utama untuk mengukur sejauh mana tingkat minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Kisi-kisi tersebut memuat aspek-aspek yang relevan dengan indikator minat belajar.

Adapun kisi-kisi tersebut, yaitu:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Penggunaan Media Baamboozle

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah Item
Penggunaan Media Baamboozle	Kesesuaian Media	Media Baamboozle sesuai dengan materi Akidah Akhlak yang diajarkan	1,2	2
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3	1
	Kejelasan Materi	Bahasa yang digunakan dalam media Baamboozle mudah dipahami oleh siswa saat pembelajaran Akidah Akhlak	4,5	2
		Penyajian materi yang sistematis	6	1
	Interaktivitas	Siswa aktif mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Bamboozle	7,8	2
		Siswa aktif berdiskusi dan berinteraksi dengan teman selama pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Baamboozle	9	1
	Daya Tarik	Siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Baamboozle	10	1
		Meningkatkan motivasi	11	1
		Mengurangi kebosanan	12	1
	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan mengakses media Baamboozle	13	1
		Siswa merasa tampilan media Baamboozle mudah dipahami saat digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak	14	1
		Tidak rumit	15	1

	Umpan Balik	Siswa bisa langsung mengetahui informasi benar/salahnya jawaban	16	1
		Siswa merasa termotivasi untuk belajar lebih baik setelah memperoleh skor dalam penggunaan media Baamboozle	17	1
		Siswa berusaha memperbaiki kesalahan setelah mengetahui jawaban yang benar saat menggunakan media Baamboozle	18	1

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah Item
Minat Belajar	Perasaan senang	Siswa merasa senang dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak	1,2,3	3
		Merasa puas dan menikmati suasana belajar dengan media <i>Baamboozle</i> yang digunakan	13,14	2
	Keterlibatan siswa	Siswa berpartisipasi dalam diskusi, permainan, atau kegiatan kelompok saat pembelajaran	4,6,15,16	4
		Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan ketika pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung	5,7	2
	Perhatian siswa	Siswa fokus memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung	8,17,18	2
		Siswa mengekspresikan rasa ingin tahu yang kuat terhadap materi Akidah Akhlak	9	1
	Ketertarikan siswa	Penggunaan media <i>Baamboozle</i> dalam pembelajaran Akidah Akhlak terbukti meningkatkan antusiasme dan menarik minat siswa	10,11,19,20,21	5
		Siswa menunjukkan antusiasme dengan mencatat, mendengarkan, dan merespon materi yang disampaikan	12	1

3. Pedoman wawancara

Metode wawancara digunakan sebagai instrumen pengumpul data tambahan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap minat belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas XI MAN 2 Malang. Pedoman wawancara

ini disusun dalam format daftar pertanyaan yang bersifat tidak terbuka. Pertanyaan tersebut akan diajukan kepada sejumlah siswa dari kelas XI MAN 2 Malang sebagai perwakilan.

4. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai data sekunder dalam penelitian ini. Hal tersebut mencakup daftar nilai peserta didik, modul ajar, media pembelajaran, dan informasi lainnya yang mungkin relevan dengan masalah penelitian ini. Penggunaan dokumentasi dalam penelitian ini difungsikan untuk menjalankan tiga peran sekaligus yakni memperkuat validitas data yang diperoleh melalui angket dan wawancara, menghadirkan gambaran konkret tentang bagaimana proses pembelajaran berlangsung, sekaligus menjadi bukti bahwa kegiatan penelitian memang benar-benar terlaksana di lokasi yang dimaksud.

G. Validitas dan Reliabilitas Penelitian

1. Uji Validitas

Pengujian validitas instrument dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan *Pearson product moment correlation*. Suatu butir instrumen dapat dinyatakan memenuhi syarat validitas apabila nilai koefisien korelasi yang diperoleh (r_{hitung}) melampaui nilai pada tabel distribusi (r_{tabel}) atau ketika probabilitas signifikansinya berada di bawah ambang batas $\alpha = 0,05$. Sebaliknya, butir yang menghasilkan r_{hitung} lebih rendah dari r_{tabel} atau memiliki *p-value* yang menyamai maupun melampaui nilai 0,05 tersebut dinilai tidak lolos uji validitas dan dianggap tidak layak digunakan sebagai alat ukur.

Jumlah peserta didik yang terlibat dalam uji validitas ini sebanyak 27 siswa ($N = 27$). Uji coba dilakukan pada siswa kelas XI selain sampel utama dalam penelitian.

Pengujian instrumen ini dilakukan melalui bantuan aplikasi SPSS versi 31 for windows. Berikut hasil uji validitas yang telah dilakukan:

a. Uji validitas angket penggunaan media Baamboozle

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Penggunaan Media Baamboozle

NO	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0.380	0.739	VALID
2	0.380	0.758	VALID
3	0.380	0.720	VALID
4	0.380	0.829	VALID
5	0.380	0.817	VALID
6	0.380	0.863	VALID
7	0.380	0.849	VALID
8	0.380	0.765	VALID
9	0.380	0.803	VALID
10	0.380	0.780	VALID
11	0.380	0.825	VALID
12	0.380	0.847	VALID
13	0.380	0.750	VALID
14	0.380	0.826	VALID
15	0.380	0.638	VALID
16	0.380	0.636	VALID
17	0.380	0.801	VALID
18	0.380	0.791	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, instrumen penelitian angket penggunaan media Baamboozle dinyatakan **valid** karena nilai yang diperoleh dari $r_{\text{hitung}} \geq 0,380$.

b. Uji validitas angket minat belajar

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Minat Belajar

NO	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0.380	0.714	VALID
2	0.380	0.352	TIDAK VALID
3	0.380	0.631	VALID
4	0.380	0.401	VALID
5	0.380	0.523	VALID
6	0.380	0.652	VALID
7	0.380	0.662	VALID
8	0.380	0.647	VALID
9	0.380	0.749	VALID
10	0.380	0.748	VALID

11	0.380	0.731	VALID
12	0.380	0.681	VALID
13	0.380	0.808	VALID
14	0.380	0.517	VALID
15	0.380	0.550	VALID
16	0.380	0.552	VALID
17	0.380	0.609	VALID
18	0.380	0.293	TIDAK VALID
19	0.380	0.580	VALID
20	0.380	0.686	VALID
21	0.380	0.449	VALID

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari keseluruhan instrumen angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik ditemukan sebanyak 2 butir item yang **tidak valid** dengan jumlah $r_{hitung} \leq 0,380$. Akan tetapi terdapat 19 item yang dinyatakan **valid** dengan jumlah $r_{hitung} \geq 0,380$.

2. Uji Reliabilitas

Dalam rangka memastikan konsistensi dan keandalan instrumen yang digunakan, penelitian ini menerapkan formula *Cronbach's Alpha* sebagai alat ukur reliabilitas. Penentuan tingkat reliabilitas tersebut didasarkan pada seperangkat kriteria penilaian yang mengacu pada ketentuan dalam formula *Cronbach's Alpha*, yakni⁷⁵:

⁷⁵ Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, ed. Abdau Qurani Habib, 3rd ed. (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021).

Tabel 3. 6 Nilai Cronbach's Alpha

Nilai Cronbach's Alpha	Kategori
Lebih atau sama dengan 0,900	Sempurna
0,800 – 0,899	Baik
0,700 – 0,799	Diterima
0,600 – 0,699	Dipertanyakan
0,500 – 0,599	Lemah
Kurang dari 0,500	Tidak diterima

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan merujuk pada nilai *Cronbach's Alpha* yang tercantum dalam output *Reliability Statistic*. Dalam konteks ini, terdapat ambang batas yang menjadi acuan penilaian: instrumen dinilai belum memenuhi standar reliabilitas apabila koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh $< 0,7$. Sebaliknya, suatu instrumen dapat dinyatakan reliabel dan layak digunakan apabila nilai koefisien tersebut $\geq 0,7$.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumenn angket penggunaan media Baamboozle yang terdiri 18 item dan angket minat belajar peserta didik terdiri dari 21 item. Semua instrumen tersebut disusun berdasarkan indikator dari media pembelajaran *Baamboozle* dan minat belajar. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen angket dari keduanya:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliablitas Penggunaan Media Baamboozle

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.960	18

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pada instrumen penggunaan media *Baamboozle* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,960 \geq 0,7$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada pada kategori **sempurna**. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa angket tentang penggunaan media *Baamboozle* ini **reliabel**, sehingga layak untuk diimplementasikan dalam proses pengambilan data penelitian.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.912	19

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pada instrumen minat belajar diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,912 \geq 0,7$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada pada kategori **sempurna**. Mengingat telah memenuhi standar reliabilitas, maka kuisioner minat belajar ini dipastikan mampu dan layak untuk digunakan sebagai instrumen dalam menghimpun data penelitian.

H. Teknik Pengumpulan Data

Dalam upaya memperoleh data yang dibutuhkan penelitian ini mengandalkan sejumlah teknik pengumpulan data yang bervariasi. Salah satu di antaranya adalah observasi, yang difungsikan sebagai sarana untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif terhadap fenomena yang diteliti mengenai kondisi lokasi penelitian meliputi keadaan siswa, lingkungan sekolah, ketersediaan fasilitas, serta aktivitas belajar mengajar. Kedua, angket (kuisioner) untuk mengukur minat belajar siswa. Ketiga, pelaksanaan wawancara dalam konteks ini difungsikan sebagai upaya penguatan terhadap temuan yang sebelumnya telah diperoleh melalui pengumpulan

data kuantitatif berbasis angket. Keempat, dokumentasi yang digunakan untuk merekam berbagai kegiatan dan data penting selama proses penelitian berlangsung.

I. Analisis Data

1. Uji Statistik

a. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini asumsi normalitas distribusi data diverifikasi menggunakan uji Shapiro-Wilk. Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya sebagai instrumen statistik yang andal dalam mendeteksi apakah sebaran data empiris yang diperoleh memenuhi karakteristik distribusi normal, terutama ketika jumlah sampel yang digunakan relatif kecil sampai sedang. Dalam uji ini akan muncul nilai W dan p -value sebagai hasil perhitungan. Nilai p -value inilah yang menjadi acuan dalam pengambilan keputusan. Data tersebut dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai p -value yang dihasilkan melampaui 0,05.⁷⁶

Dalam uji *Shapiro-Wilk* hipotesis yang diujikan adalah:

H_0 : sampel data berdistribusi normal

H_1 : sampel data berdistribusi tidak normal.

Nilai signifikansi (p -value) merupakan tolak ukur utama yang dipakai sebagai kriteria dalam pengambilan keputusan pada Uji *Shapiro-Wilk*. Jika nilai signifikansi (W_{hitung}) sama dengan atau lebih kecil 0,05 maka H_0 ditolak yang berarti data tersebut tidak berdistribusi normal. Namun, jika nilai tersebut melebihi atau sama dengan 0,05 maka H_0 diterima dan diinterpretasikan bahwa data telah berdistribusi normal.

⁷⁶ Muhammad Isnaini et al., "Teknik Analisis Data Uji Normalitas," *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 170, <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>.

2. Uji Hipotesis

Proses penentuan hipotesis nol (H_0) akan diterima atau ditolak dikenal sebagai pengujian hipotesis. Salah satu prosedur statistik yang sering dimanfaatkan yaitu uji *Paired Sample T-test*. Uji T diaplikasikan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menentukan eksistensi perbedaan yang signifikan pada rata-rata minat belajar dalam satu sampel khususnya sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) diberikan. Uji ini membantu melihat sejauh mana perubahan minat belajar peserta didik.

J. Prosedur Penelitian

Di bawah ini merupakan prosedur dalam penelitian ini, meliputi:

1. Tahap perencanaan

- a. Mengidentifikasi dan menetapkan tempat penelitian yang relevan serta selaras dengan fokus permasalahan yang diangkat.
- b. Menelaah berbagai literatur yang relevan untuk memperkuat landasan teori dan mendukung kerangka berpikir penelitian.
- c. Mengajukan surat perizinan untuk melaksanakan pra observasi sebagai bagian dari tahapan awal dan persiapan sebelum memulai pelaksanaan penelitian di lapangan.
- d. Melaksanakan tahap awal penelitian yaitu melalui observasi awal, pelaksanaan wawancara di tahap awal, dan pertemuan konsultasi dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak guna memperoleh gambaran awal kondisi di lapangan.
- e. Merumuskan permasalahan penelitian berdasarkan hasil studi literatur dan pra observasi.
- f. Menyusun proposal penelitian sebagai rancangan awal penelitian.
- g. Melaksanakan seminar proposal dengan tujuan memperoleh masukan, kritik, serta saran dari dosen pembimbing dan dosen penguji.

- h. Mengajukan surat izin penelitian resmi kepada pihak terkait.
- i. Menentukan kelas atau kelompok siswa yang dijadikan sampel penelitian.
- j. Menyusun instrumen penelitian kemudian diikuti dengan pelaksanaan uji coba.
Tujuannya adalah untuk menguji kualitas instrumen khususnya dalam hal memastikan keabsahan (validitas) dan konsistensi (reliabilitas) sebelum dipakai dalam penelitian sesungguhnya.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Melakukan *pretest* dengan melakukan penyebaran kuisisioner minat belajar kepada responden untuk mengumpulkan data mengenai tingkat minat awal siswa sebelum perlakuan ditetapkan.
- b. Penerapan media *Baamboozle* untuk memfasilitasi jalannya kegiatan pembelajaran di dalam kelas eksperimen.
- c. Pelaksanaan *posttest* dilakukan di kelas eksperimen dengan sasaran mengidentifikasi minat belajar peserta didik setelah memperoleh intervensi penelitian.
- d. Melaksanakan observasi terhadap seluruh aktivitas yang dikerjakan oleh peserta didik sepanjang jalannya proses pembelajaran.

3. Tahap akhir

- a. Mengumpulkan hasil *pretest posttest* berupa angket minat belajar, serta catatan observasi.
- b. Menganalisis data menggunakan uji statistik sesuai kebutuhan.
- c. Menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi terhadap minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI di MAN 2 Malang.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Madrasah

Kajian dokumentasi terhadap kurikulum operasional MAN 2 Malang yang dilaksanakan pada 13 Mei 2026 mengungkapkan bahwa institusi ini tidak berdiri langsung sebagai madrasah negeri, melainkan berakar dari sebuah lembaga pendidikan berbasis swasta bernama Madrasah Aliyah Miftahul Huda Turen. Gagasan pendirian madrasah tersebut pertama kali dicetuskan pada tahun 1986 oleh almarhum Kyai H. Iskan Abdullatif yang dikenal sebagai tokoh sentral di balik kelahiran lembaga ini. Seiring berjalannya waktu perjalanan institusi tidak berlangsung di satu tempat yang sama, perpindahan lokasi menjadi bagian dari dinamika perkembangannya, dimulai dari Dusun Bokor, Desa Pagedangan, Kecamatan Turen hingga akhirnya menetap secara permanen di Jalan Kauman No. 18 Turen, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

Sebagai bagian dari proses perkembangannya, MAN Turen mendapatkan sumbangan berupa tanah wakaf yang diberikan secara sukarela oleh Bapak Asmu'i. Lahan tersebut berlokasi di jalan Mayor Damar No. 35, Bokor-Pagedangan, Kecamatan Turen, Kabupaten Malang, dan kini menjadi salah satu asset yang mendukung keberlangsungan institusi tersebut.⁷⁷

⁷⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Kurikulum Madrasah Aliyah Negeri 2 Malang Tahun Pelajaran 2024/2025* (Malang: Kementerian Agama Kabupaten Malang MAN 2 Malang, 2024).

2. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah

a. Visi

“Terwujudnya lulusan yang bertaqwa, berprestasi, dan berkarakter Islami”.

b. Misi

- 1) Memberdayakan semua potensi yang ada baik berupa sumber daya manusia, material dan financial untuk mewujudkan lulusan-lulusan yang berkualitas tinggi dalam bidang keimanan dan ketaqwaan
- 2) Memberi pelayanan seoptimal mungkin pada peserta didik dalam pendidikan, bimbingan dan pelatihan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Meningkatkan pencapaian prestasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, baik dalam bidang akademik, non akademik
- 4) Meningkatkan kompetensi siswa dalam menjalin hubungan sosial budaya dengan masyarakat dan alam sekitarnya, yang dijiwai dengan nilai-nilai Islam
- 5) Menjalinkan hubungan yang lebih harmonis untuk meningkatkan peran serta masyarakat dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang islami dan berakhlaqul karimah

c. Tujuan

- 1) Meningkatkan kompetensi sumber daya yang ada dalam madrasah untuk mewujudkan lulusan-lulusan yang berkualitas tinggi dalam bidang sosial-budaya, ruhiyah dan emosional sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatal lil'amin
- 2) Mengembangkan kurikulum yang diberlakukan secara efektif, efisien dan produktif

- 3) Mewujudkan proses pembelajaran dapat mencapai standar proses pembelajaran dengan strategi Contextual TL dengan memanfaatkan semua potensi yang ada, pendekatan belajar tuntas, pendekatan pembelajaran individual, cooperative learning dan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan
- 4) Meningkatkan standar pendidik dan tenaga kependidikan meliputi: semua guru telah mengikuti pelatihan dan workshop untuk pengembangan profesi, mengajar sesuai bidangnya, terampil dalam melakukan PTK dan trampil dalam pembelajaran yang berbasis ICT
- 5) Mengembangkan dan memiliki serta melaksanakan perangkat mengajar sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan berbasis multi media yang ramah lingkungan
- 6) Madrasah memiliki peserta didik dengan kompetensi yang handal dan dapat bersaing baik secara akademik maupun non akademik di tingkat Propinsi atau Nasional
- 7) Menyusun program pembiasaan perilaku budaya Islami dalam berinteraksi di madrasah dan masyarakat bagi guru, Pegawai Tata Usaha, Karyawan dan Siswa
- 8) Meningkatkan kepedulian warga Madrasah secara signifikan terhadap kebersihan, kesehatan dan keindahan lingkungan Madrasah dari pada sebelumnya
- 9) Menyusun program pengelolaan manajemen madrasah dapat terkoordinir dengan baik sesuai standar pengelolaan manajemen pendidikan Islam
- 10) Meningkatkan standar sarana dan prasarana/fasilitas meliputi; semua sarana dan prasarana, fasilitas, peralatan, perawatan memenuhi SPM, dan adiwiyata

Pelaksanaan tugas-tugas kepemimpinan tersebut tidak diemban secara mandiri melainkan didukung oleh sejumlah wakil kepala madrasah yang masing-masing menangani bidang tertentu, yakni kurikulum, kesiswaan, sarana dan prasarana, serta hubungan masyarakat. Hal ini mencerminkan pola pembagian kerja yang jelas, di mana setiap bidang mengemban peran spesifik dalam mewujudkan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif bagi seluruh warga madrasah.

Keterlibatan tenaga pendidik dan kependidikan merupakan bagian integral dari struktur organisasi MAN 2 Malang, mengingat keduanya memegang peranan yang tidak dapat dipisahkan dari kelancaran aktivitas akademik maupun non-akademik di lingkungan sekolah. Pelaksanaan proses pembelajaran di setiap mata pelajaran diemban oleh guru sesuai dengan kompetensi bidangnya, sementara urusan administrasi ditangani oleh staf tata usaha guna memastikan pengelolaan sekolah berlangsung secara tertib dan sistematis. Kejelasan pembagian fungsi dan tanggung jawab dalam struktur tersebut mencerminkan kematangan sistem kelembagaan yang dimiliki MAN 2 Malang suatu kondisi yang pada akhirnya turut menopang efektivitas pelaksanaan pembelajaran.

4. Sarana dan Prasarana MAN 2 Malang

- a. Ruang kelas: MAN 2 Malang memiliki ruang kelas yang cukup untuk menampung semua peserta didik.
- b. Laboratorium: MAN 2 Malang memiliki laboratorium sains, komputer, dan bahasa untuk mendukung proses pembelajaran.

- c. Perpustakaan: MAN 2 Malang memiliki perpustakaan yang lengkap dengan berbagai koleksi buku.
- d. Fasilitas lain: MAN 2 Malang juga memiliki fasilitas lain seperti masjid, aula, lapangan olahraga, dan kantin.

B. Hasil Penelitian

1. Tahapan Implementasi / Penyiapan Media *Baamboozle*

Temuan dari penelitian yang dilaksanakan pada peserta didik kelas XI 4 MAN 2 Malang menunjukkan bahwa penerapan media *Baamboozle* tidak dimulai secara langsung dalam proses pembelajaran, melainkan didahului oleh tahap persiapan yang dirancang oleh peneliti. Kematangan pada fase awal ini terbukti memiliki kontribusi signifikan mengingat keberhasilan pemanfaatan media tersebut dalam menumbuhkan minat belajar siswa sangat bergantung pada seberapa baik persiapan yang telah dilakukan sebelumnya.

Tahap pertama adalah analisis materi pembelajaran, di mana peneliti menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai pada mata pelajaran Akidah Akhlak khususnya pada materi menghindari akhlak tercela. Kemudian peneliti menyesuaikan materi tersebut dengan format permainan yang tersedia pada platform *Baamboozle*. Tahap kedua adalah perancangan konten permainan, yaitu peneliti menyusun soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam media *Baamboozle*.

Soal yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan mengacu pada pokok bahasan tentang menghindari akhlak tercela khususnya yang berkaitan dengan tiga bentuk perilaku negatif: israf, tabzir, dan bakhil. Keseluruhan butir soal yang termuat dalam instrumen tersebut berjumlah 20 item. Adapun format penyajian soal dirancang dalam bentuk isian singkat yang secara garis besar mencakup tiga aspek pemahaman peserta didik yakni penguasaan konseptual terhadap masing-masing

istilah, kemampuan menyebutkan contohnya dalam konteks kehidupan nyata, serta pengenalan terhadap dalil-dalil yang menjadi landasan normatif dari materi israf, tabzir, dan bakhil dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Tahap ketiga adalah peneliti membuat akun dan menginput seluruh soal ke dalam platform *Baamboozle*. Peneliti juga mengatur jumlah kelompok, skor, serta variasi fitur permainan seperti bonus atau tantangan untuk meningkatkan unsur gamifikasi. Tahap keempat adalah persiapan teknis pembelajaran, yakni meliputi penyediaan perangkat seperti laptop, proyektor, serta koneksi internet yang stabil.

Berdasarkan hasil observasi, tahapan penyiapan media *Baamboozle* yang dilakukan secara sistematis mampu mendukung kelancaran proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan berlangsung.⁷⁹

Temuan dari observasi mengindikasikan bahwa keterencanaan dan sistematisitas dalam penyiapan media *Baamboozle* menjadi faktor penentu bagi berjalannya pembelajaran. Kelancaran, keteraturan, serta daya tarik kegiatan belajar terbukti meningkat seiring dengan kematangan persiapan yang dilakukan pada akhirnya mendorong tumbuhnya minat dan keterlibatan aktif peserta didik di setiap tahapan proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa kualitas persiapan media *Baamboozle* berkontribusi langsung terhadap terciptanya atmosfer belajar yang interaktif sekaligus mendorong peningkatan minat peserta didik sepanjang pembelajaran berlangsung.

⁷⁹ Lembar observasi pada Rabu, 13 Mei 2026

2. Penggunaan Media *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Temuan dari wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik berinisial “PN” mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sebenarnya telah berlangsung sebelumnya. Akan tetapi, penerapannya belum berkembang secara optimal praktik tersebut masih bertumpu pada jenis media yang bersifat konvensional dan memiliki keterbatasan dalam hal variasi, seperti PPT dan permainan sederhana tanpa memanfaatkan teknologi digital secara maksimal.

*“Sudah, beberapa ada yang pakai media paling biasanya Cuma proyektor sama PPT. Tapi kadang juga bikin permainan yang sederhana”.*⁸⁰ (PN.RM2.01)

Setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis gamifikasi “PN” memberikan tanggapan positif karena pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan tidak membosankan. “PN” merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak karena adanya unsur permainan yang membuat mereka belajar sambil berpikir dan berpartisipasi aktif dalam kelas.

Penggunaan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran terbukti membawa dampak positif yang cukup signifikan khususnya dalam hal membangkitkan semangat belajar dan mempertahankan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. “PN” mengungkapkan bahwa mereka merasa senang karena memperoleh pengalaman baru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dan tidak mengalami kendala selama kegiatan belajar berlangsung. Menurut “PN” ketika elemen-elemen gamifikasi diintegrasikan ke dalam media pembelajaran, suasana belajar yang tercipta cenderung lebih hidup dan merangsang keterlibatan peserta didik secara aktif sebuah kualitas yang sulit dicapai melalui metode pengajaran

⁸⁰ Wawancara Bersama Siswa Kelas XI-4 pada Rabu, 13 Mei 2026

tradisional yang bersifat satu arah. Kondisi ini mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus menekan potensi munculnya kebosanan di kalangan peserta didik.

Sedangkan temuan dari sesi wawancara bersama peserta didik “HS” mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak sebenarnya bukan hal baru, guru mata pelajaran tersebut telah lebih dahulu mengintegrasikan platform seperti *Quizizz* ke dalam kegiatan belajar mengajar. “*Pernah, tapi pakai Quizizz itu saja*”.⁸¹ (HS.RM2.01) Menurut pengakuan “HS” kehadiran media pembelajaran *Baamboozle* terbukti memudahkan mereka dalam menyerap materi sekaligus memperkuat daya ingat terhadap materi yang sebelumnya telah diajarkan khususnya materi menghindari akhlak tercela. Lebih dari itu, penerapan media *Baamboozle* dirasakan membawa nuansa tersendiri dalam pengalaman belajar mereka tumbuhnya ketertarikan dan antusiasme siswa selama mengikuti kelas menjadi bukti nyata dari perbedaan yang ditawarkan media tersebut.

“*Saya bisa memahami materi yang sebelumnya sudah diajarkan, jadi bisa mengingatnya kembali*”.⁸² (HS.RM2.02)

Tidak hanya soal antusiasme, suasana kelas pun dilaporkan mengalami perubahan yang signifikan. Elemen permainan yang tertanam dalam *Baamboozle* mendorong konsentrasi yang lebih tinggi, memicu diskusi antar siswa, dan mempererat kerja sama dalam kelompok. Dari sini dapat diketahui bahwa *Baamboozle* berperan aktif dalam mendorong keaktifan serta membangkitkan semangat belajar peserta didik khususnya “HS” pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

⁸¹ Wawancara Bersama Siswa Kelas XI-4 pada Rabu, 13 Mei 2026

⁸² Wawancara Bersama Siswa Kelas XI-4 pada Rabu, 13 Mei 2026

3. Pengaruh Media Baamboozle terhadap Minat Belajar

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penelitian ini mengandalkan instrumen berupa angket yang diadministrasikan sebanyak dua kali yakni pada tahap awal sebelum intervensi diberikan (*pre-test*) dan pada tahap akhir setelah intervensi berlangsung (*post-test*). Keseluruhan instrumen tersebut memuat 37 butir pernyataan yang menjadi acuan pengukuran. Setiap butir pernyataan dirancang berdasarkan indikator yang berkaitan dengan penggunaan media *Baamboozle* serta minat belajar peserta didik. Data hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut diperoleh dari siswa kelas XI 4 di MAN 2 Malang pada tanggal 13 Mei 2026. Setelah seluruh angket pada dua tahap tersebut diisi oleh responden, data yang terkumpul selanjutnya dianalisis untuk menentukan nilai minimum dan maksimum yang diperoleh siswa.

Tabel 4. 1 Data Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	38	108	95.50	14.841
Posttest	24	109	138	121.71	8.898
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan data yang tersaji, pengujian dilakukan terhadap 24 peserta didik di kelas XI melalui dua tahap, yakni sebelum dan sesudah perlakuan. Pada tahap awal (*pre-test*) capaian terendah siswa hanya menyentuh angka 38 sementara yang tertinggi mencapai 108 dengan rata-rata sebesar 95,50 dan tingkat penyebaran data cukup lebar ditunjukkan oleh standar deviasi 14,841. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan kemampuan yang signifikan antar individu sebelum intervensi dilakukan. Adapun pada tahap akhir (*post-test*) terjadi pergeseran yang cukup mencolok nilai terendah naik ke angka 109 dan tertinggi mencapai skor 138 dengan rata-rata yang meningkat menjadi 121,71 serta standar deviasi yang menyempit ke

angka 8,898. Hal ini mencerminkan distribusi hasil belajar yang jauh lebih merata dan konsisten.

Temuan dari analisis statistik deskriptif terhadap data angket menunjukkan adanya perkembangan yang berarti dalam minat belajar peserta didik. Sebelum perlakuan diberikan, skor rata-rata yang diperoleh hanya berada di angka 95,50. Namun, setelah intervensi dilaksanakan nilai tersebut mengalami kenaikan menjadi 121,71. Perbandingan kedua capaian ini mengindikasikan bahwa pemberian perlakuan membawa dampak positif terhadap peningkatan minat belajar, sebagaimana tercermin dari selisih rata-rata antara kondisi awal dan kondisi akhir pengukuran.



Gambar 4. 2 Grafik Minat belajar Siswa Kelas XI-4 MAN 2 Malang

a. Uji Normalitas

Sebelum melanjutkan ke tahap analisis berikutnya, verifikasi terhadap pola distribusi data dianggap perlu dilakukan. Uji normalitas dijalankan guna mengonfirmasi apakah data yang berhasil dihimpun dalam studi ini telah memenuhi syarat kenormalan distribusi sebagaimana yang diasumsikan dalam analisis statistik. Teknik yang dipilih untuk melakukan uji ini adalah metode

Shapiro Wilk, dengan ringkasan hasil pengujian yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.320	24	<,001	.634	24	<,001
Posttest	.157	24	.131	.927	24	.084

a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian normalitas yang dilakukan terhadap dua kelompok data menghasilkan nilai signifikansi yang berbeda pada masing-masing tahap pengukuran. Secara spesifik, distribusi data sebelum perlakuan (*pre-test*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 sedangkan distribusi data setelah perlakuan (*post-test*) tercatat sebesar 0,084. Pengujian ini mengacu pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) sebagai dasar pengambilan keputusan. Pengujian normalitas terhadap data penelitian menghasilkan temuan yang berbeda antara fase sebelum dan sesudah perlakuan. Pada tahap awal distribusi data *pre-test* terbukti **tidak memenuhi asumsi normalitas** sebagaimana tercermin dari perolehan nilai signifikansi sebesar 0,001 jauh di ambang batas 0,05. Kondisi ini yang berbeda justru ditemukan pada data *pos-test* di mana nilai signifikansi yang diperoleh mencapai 0,084 dan melampaui batas, sehingga distribusi data pada tahap akhir ini dapat dikategorikan sebagai **normal**.

b. Uji hipotesis

Mengingat sebagian data terutama pada tahap *pre-test* tidak memenuhi asumsi distribusi normal, pendekatan statistik non-parametrik dipilih sebagai alternatif yang lebih tepat. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pun diterapkan sebagai instrumen pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Adapun hasil dari

pengujian tersebut dirangkum dan disajikan secara sistematis melalui tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Ranks Test

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-4.287 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Temuan dari pengujian statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna secara statistik yang tercermin dari perolehan nilai signifikansi sebesar 0,001 angka ini berada jauh di bawah ambang batas yang lazim digunakan dalam penelitian yaitu 0,05. Temuan tersebut memberikan bukti statistik yang kuat bahwa terjadi perubahan bermakna pada subjek penelitian ketika kondisi sebelum dan sesudah perlakuan dibandingkan secara sistematis. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis tersebut, H_0 dinyatakan ditolak dan H_a diterima sebagai kesimpulan valid. Dalam konteks ini, penggunaan media *Baamboozle* terbukti mampu memberikan dampak yang berarti terhadap tumbuhnya minat belajar siswa kelas XI-4 MAN 2 Malang pelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Tahapan Penyiapan Media *Baamboozle* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Menghindari Akhlak Tercela di Kelas XI MAN 2 Malang

Proses pengintegrasian media *Baamboozle* ke dalam pembelajaran Akidah Akhlak khususnya pada materi yang berkaitan dengan penghindaran akhlak tercela di kelas XI MAN 2 Malang dirancang melalui serangkaian tahapan yang terstruktur guna memastikan kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebagaimana diuraikan dalam temuan penelitian, langkah awal yang ditempuh mencakup penelaahan, yang selanjutnya dijadikan acuan dalam penyesuaian fitur-fitur permainan yang tersedia pada platform *Baamboozle*. Tahapan ini memegang peranan krusial mengingat media pembelajaran yang baik tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana hiburan melainkan juga harus mampu menopang pendalaman pemahaman siswa terhadap substansi materi Akidah Akhlak secara bermakna. Pandangan ini menemukan relevansinya dalam gagasan Arsyad, yang secara tegas menempatkan media pembelajaran bukan sekadar alat bantu melainkan sebagai sarana strategis dalam menyalurkan pesan-pesan edukatif. Melalui peran tersebut, efektivitas proses belajar dapat ditingkatkan secara signifikan seiring dengan terjaganya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.⁸³

Langkah selanjutnya dalam proses ini mencakup perancangan soal yang mengintegrasikan pendekatan gamifikasi dengan cakupan materi meliputi contoh-contoh akhlak tercela beserta dampak yang ditimbulkan serta strategi penghindaran atas

⁸³ Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.”

perilaku tersebut. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil guna mengikuti permainan edukatif yang telah disiapkan. Selama aktivitas berlangsung peningkatan keterlibatan siswa tampak nyata ditandai dengan intensitas diskusi yang lebih tinggi, terjalinnya kerjasama antar anggota kelompok, serta antusiasme yang konsisten sepanjang kegiatan pembelajaran.

Elemen gamifikasi yang diaktifkan terbukti berperan penting dalam membangun minat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Srimuliyani yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan menawarkan solusi yang menjanjikan, penerapan mekanisme seperti sistem poin, level, kompetisi antarsiswa, tantangan terstruktur, maupun pemberian penghargaan terbukti mampu membangkitkan antusiasme belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif di dalam kelas. Dengan kata lain, gamifikasi bukan sekadar pelengkap pembelajaran melainkan sebuah strategi yang berpotensi besar dalam peningkatan motivasi serta keterlibatan peserta didik secara menyeluruh.⁸⁴

Tahapan persiapan di atas merupakan satu kesatuan sistem yang saling menopang. Kekurangan pada salah satu tahap berpotensi melemahkan efektivitas keseluruhan implementasi. Meningkatnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa yang teramati selama pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari kematangan persiapan yang telah dilakukan. Ini menegaskan bahwa keberhasilan media berbasis teknologi bukan semata ditentukan oleh kualitas teknologinya, melainkan oleh kualitas perencanaan yang menyertainya.

⁸⁴ Srimuliyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35, <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.

Pandangan ini sejalan dengan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Menurut Rosenberg dan Koehler, guru yang efektif dalam memanfaatkan teknologi adalah mereka yang mampu mengintegrasikan secara sinergis pengetahuan konten pedagogis, dan teknologi secara bersamaan.⁸⁵ Kesiapan yang dibangun sebelum pelaksanaan penelitian ini secara menyeluruh mencakup ketiga ranah TPACK secara terpadu, sehingga penggunaan *Baamboozle* dalam pembelajaran tidak semata-mata berjalan dari sisi teknis melainkan turut memberikan nilai yang berarti dari perspektif pedagogi.

Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan konsistensi dengan sejumlah kajian sebelumnya yang telah diuraikan pada BAB I, di antaranya studi yang dilakukan oleh Nur Khoiroh dan Suci Perwita Sari, serta Vio Arinda Rahmania dkk. Kedua penelitian tersebut secara umum menegaskan bahwa pemanfaatan media *Baamboozle* berkontribusi terhadap tumbuhnya minat belajar peserta didik didukung oleh terciptanya atmosfer pembelajaran yang bersifat interaktif sekaligus menggembirakan. Titik temu antara penelitian ini dan kajian-kajian tersebut terletak pada penggunaan media yang sama yakni *Baamboozle* serta orientasi yang serupa dalam hal peningkatan minat belajar siswa terhadap proses belajar.

⁸⁵ Rifda Haniefa and Mohamad Samsudin, "PENERAPAN TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE (TPACK) DALAM PENGAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB," *Ta'limi: Journal of Arabic Education & Arabic Studies* 2, no. 1 (2023): 61–72, <https://journal.stainuruliman.ac.id/index.php/tlmi> .

B. Analisis Penggunaan Media *Baamboozle* Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Menghindari Akhlak Tercela di Kelas XI MAN 2 Malang

Penerapan media *Baamboozle* yang dirancang dengan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak khususnya materi menghindari akhlak tercela di kelas XI MAN 2 Malang terbukti membawa perubahan positif, baik pada dinamika proses pembelajaran maupun pada tingkat ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Temuan yang dipaparkan di hasil wawancara mengindikasikan bahwa kehadiran media ini berhasil menggeser suasana belajar menjadi lebih hidup, partisipatis, dan jauh dari kesan monoton. Hal ini diperkuat oleh pengakuan dua peserta didik berinisial “PN” dan “HS” dalam sesi wawancara yang menyebutkan bahwa keterlibatan aktif mereka dalam diskusi dan kerja sama antar teman meningkat secara signifikan disertai dengan peningkatan fokus dan rasa antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hal ini sejalan dengan pandangan Miarso tentang fungsi media pembelajaran yang tepat memiliki kemampuan untuk membangun atmosfer belajar yang menarik sekaligus membangkitkan perhatian dan minat siswa secara lebih efektif.⁸⁶ Dalam konteks ini kehadiran *Baamboozle* sebagai media pembelajaran menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Mulai dari kemampuan memusatkan perhatian secara lebih optimal, mempercepat proses internalisasi materi, hingga memperkuat daya retensi terhadap nilai-nilai yang mendorong penghindaran perilaku tercela.

⁸⁶ Juhaeni; Safaruddin; R. Nurhayati; Aulia Nur Tanzila, “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020): 38–46, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

Merujuk pada keseluruhan temuan yang telah dipaparkan, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa kehadiran media *Baamboozle* dengan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak khususnya materi menghindari akhlak tercela di kelas XI MAN 2 Malang berhasil mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan jauh dari kesan pasif. Di samping itu, pengaruh media ini juga tercermin dari meningkatnya minat belajar peserta didik yang didorong oleh keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran, kolaborasi antar teman, serta pengalaman belajar yang secara kualitas jauh lebih stimulatif dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan.

C. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Menghindari Akhlak Tercela di MAN 2 Malang

Hasil pengumpulan data melalui angket minat belajar yang disebar dalam dua tahap, yakni *pre-test* sebelum penerapan media *Baamboozle* dan *post-test* setelah perlakuan diberikan, menunjukkan adanya perubahan yang cukup berarti pada tingkat minat belajar peserta didik kelas XI 4 MAN 2 Malang. Secara keseluruhan, capaian pemahaman peserta mengenai materi menghindari akhlak tercela menunjukkan perbaikan yang berarti setelah intervensi pembelajaran berlangsung, sebagaimana tercermin dari nilai rata-rata yang diperoleh pada tahap akhir pengukuran yang melampaui hasil pada tahap awal. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Baamboozle* membawa dampak positif terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela.

Perubahan skor pada hasil pengukuran awal dan akhir, di mana rata-rata mengalami kenaikan dari 95,50 pada tahap *pre-test* menjadi 121,71 pada tahap *post-test* dapat diamati melalui keempat dimensi utama: rasa senang yang dialami selama

proses pembelajaran, tingkat keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar, sejauh mana perhatian siswa terpusat pada materi, serta munculnya ketertarikan siswa terhadap topik yang dipelajari. Temuan ini memperkuat kerangka teoritis yang dikemukakan oleh Slameto, yang memandang minat belajar sebagai kondisi psikologis yang ditandai oleh rasa senang, daya tarik terhadap materi, ketekunan dalam memperhatikan, serta partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung.⁸⁷ Keempat indikator ini mengalami peningkatan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Baamboozle. Hal ini sejalan dengan pandangan Wardimansyah (2025) bahwa kehadiran teknologi dalam ruang belajar bukan sekadar pelengkap, melainkan faktor yang secara signifikan membentuk antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran. Partisipasi aktif pun tidak lagi menjadi sesuatu yang dipaksakan, melainkan tumbuh dari ketertarikan yang difasilitasi oleh pengalaman belajar yang lebih dinamis dan responsif.⁸⁸

Sebagai langkah awal sebelum pengujian hipotesis dilaksanakan, diperlukan pemenuhan asumsi dasar analisis statistik melalui serangkaian uji prasyarat. Salah satu di antaranya adalah pengujian normalitas distribusi data dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Pengujian ini bertujuan untuk memverifikasi apakah data yang diperoleh dari hasil *pre-test* maupun *post-test* terdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan sebagai prasyarat sebelum analisis statistik parametrik dapat diterapkan. Hasil uji ini menunjukkan nilai signifikansi yang berbeda antara kedua kelompok data: kelompok *pre-test* menghasilkan nilai sebesar 0,001 sedangkan kelompok *pos-test* memperoleh nilai 0,084. Mengacu pada ambang batas yang berlaku, yakni $\alpha = 0,05$

⁸⁷ Syamsuriana, Anggerwati, and Hikma, "Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa."

⁸⁸ Wardimansyah Ridwan and Andi Muh Akbar Saputra, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Di Kota Makassar," *Education and Information Technologies (EIT)* 1, no. 1 (2025): 29–35.

nilai signifikansi data *pre-test* yang berada jauh di bawah batas tersebut mengindikasikan bahwa distribusi data pada tahap awal tidak memenuhi asumsi normalitas. Sebaliknya, data *post-test* dengan nilai signifikansi 0,084 yang melampaui batas kritis yang ditetapkan menunjukkan bahwa distribusi data pada tahap akhir tergolong normal.

Pada tahap kedua, pengujian menggunakan metode *Wilcoxon Signed Ranks Test* menghasilkan nilai probabilitas sebesar 0,001. Angka ini secara substansial berada di bawah ambang batas signifikansi yang ditetapkan, yakni 0,05 sehingga perbedaan yang teramati dinilai signifikan secara statistik. Berdasarkan kaidah pengambilan keputusan kondisi ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Secara statistik, temuan ini memberikan bukti yang kuat bahwa penerapan media pembelajaran *Baamboozle* yang dirancang berbasis prinsip gamifikasi mampu mendorong tumbuhnya minat belajar secara signifikan pada peserta didik kelas XI MAN 2 Malang, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada pokok bahasan akhlak tercela yang perlu dihindari. Hasil ini mempertegas bahwa perubahan yang terjadi pada minat belajar siswa bukan sekadar perubahan biasa, melainkan merupakan dampak nyata dari perlakuan yang diberikan.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat dan melengkapi serangkaian penelitian terdahulu yang telah meneliti pengaruh media *Baamboozle* dalam konteks pendidikan. Penelitian Nur Khoiroh dan Suci Perwita Sari (2025) yang dilakukan di jenjang SD pada mata pelajaran Matematika menemukan adanya pengaruh positif *Baamboozle* terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,001.⁸⁹ Adapun Najih Anwar (2025) menemukan bahwa *Baamboozle* berkontribusi sebesar 54,76%

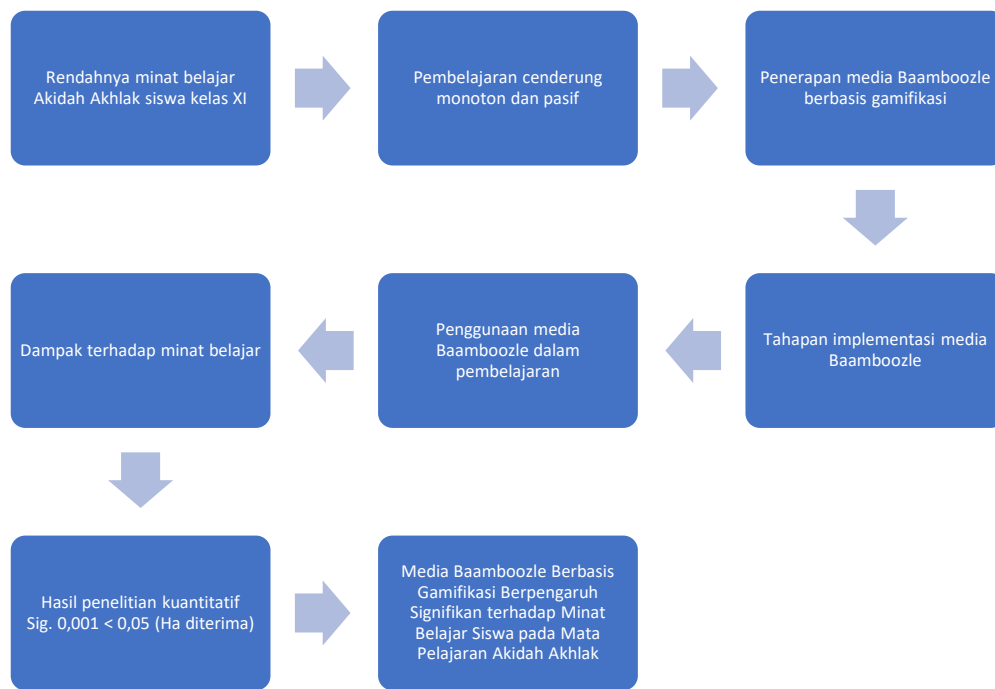
⁸⁹ Khoiroh and Sari, "The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia."

terhadap peningkatan minat belajar Bahasa Arab siswa SMA.⁹⁰ Berbagai hasil penelitian yang ada secara seragam menegaskan bahwa platform *Baamboozle* terbukti mampu menumbuhkan antusiasme peserta didik terhadap proses pembelajaran dan hal ini berlaku lintas bidang studi maupun tingkat pendidikan yang berbeda-beda.

Sejalan dengan hasil-hasil kajian sebelumnya, studi ini tidak hanya memperkuat kesinambungan temuan yang sudah ada tetapi juga membuka hal baru dalam ranah penelitian yang belum pernah dijamah yakni bagaimana platform *Baamboozle* berkontribusi terhadap pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Aliyah. Secara substantif, perbedaan ini penting karena Akidah Akhlak memiliki karakteristik yang unik dibandingkan mata pelajaran eksak maupun bahasa, yakni muatan nilai-nilai moral dan spiritual yang bersifat abstrak dan memerlukan pendekatan afektif yang lebih mendalam. Fakta bahwa *Baamboozle* terbukti berpengaruh meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran yang sarat nilai seperti Akidah Akhlak tidak terlepas dari kekuatan desain gamifikasi yang dimilikinya. Dalam penelitian oleh Dwi Novita dan Ahmad Rifqy (2023) dijelaskan bahwa dalam konteks pendidikan, berbagai elemen yang lazim ditemukan dalam gamifikasi mulai dari sistem poin, jenjang pencapaian, misi atau tantangan, pemberian reward, papan peringkat, hingga representasi diri berupa avatar diadaptasi dan diterapkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran.⁹¹

⁹⁰ Midi Hamidatusya'diyah, "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat."

⁹¹ Dwi Novita Sari and Ahmad Rifqy Alfian, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Memperkuat Literasi Digital : Systematic Literature Review," *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52, <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.



Gambar 5. 1 Bagan Hasil Temuan Penelitian

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kajian mendalam terhadap hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bagian terdahulu, sejumlah kesimpulan dapat ditarik dari penelitian yang mengkaji sejauh mana penggunaan platform *Baamboozle* dengan pendekatan gamifikasi mampu mendorong minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MAN 2 Malang. Temuan-temuan tersebut selanjutnya dirangkum dalam beberapa poin berikut:

1. Tahapan penyiapan media *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur mulai dari penyusunan materi dan kuis berbasis permainan, pembagian kelompok, hingga penyiapan perangkat seperti LCD dan internet. Pembelajaran kemudian dijalankan secara interaktif melalui permainan edukatif. Rangkaian tahapan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. Penggunaan *Baamboozle* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 2 Malang berjalan kondusif dan mendapat sambutan positif dari peserta didik. Suasana pembelajaran yang dinamis dan penuh interaksi dapat tercipta ketika siswa dilibatkan secara langsung dalam berbagai aktivitas kolaboratif, mulai dari permainan edukatif hingga diskusi kelompok dan kerja sama tim. Lebih jauh, penerapan elemen gamifikasi seperti sistem pemberian poin, pemberian tantangan, maupun kompetisi yang bersifat konstruktif telah menunjukkan pengaruhnya dalam menumbuhkan antusiasme sekaligus memperkuat konsentrasi peserta didik

sepanjang proses pembelajaran. Pendekatan yang variatif dan tidak monoton ini pun turut memudahkan pemahaman siswa terhadap materi menghindari akhlak tercela.

3. Pengaruh media *Baamboozle* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI MAN 2 Malang pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela telah terkonfirmasi secara statistik. Pengujian menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berada di bawah ambang batas 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini semakin diperkuat oleh adanya lonjakan rata-rata skor peserta didik yakni dari 95,50 pada *pre-test* menuju 121,71 pada tahap *post-test* sebuah peningkatan yang cukup substansial. Berdasarkan bukti empiris tersebut, *Baamboozle* dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang potensial untuk diterapkan, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

B. Saran

Merujuk pada temuan, analisis mendalam, serta simpulan yang telah dijabarkan dalam penelitian ini, terdapat sejumlah rekomendasi yang dipandang perlu untuk disampaikan:

1. Guru mata pelajaran PAI khususnya Akidah Akhlak disarankan untuk mengintegrasikan media *Baamboozle* berbasis gamifikasi ke dalam praktik pembelajaran mereka. Pemanfaatan media ini tidak sebatas pada fungsi evaluasi semata, melainkan minat belajar siswa di dalam kelas pun turut mengalami peningkatan yang berarti. Lebih dari itu, penguasaan dan pengembangan kompetensi berbasis teknologi menjadi hal yang tidak dapat diabaikan mengingat keduanya merupakan fondasi bagi terwujudnya proses pengajaran yang benar-benar optimal.

2. Pihak sekolah memiliki peran strategis dalam mendorong penerapan media pembelajaran berteknologi secara menyeluruh. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui tiga upaya konkret, yakni pembenahan infrastruktur internet yang andal, pengadaan perangkat penunjang seperti proyektor, serta penguatan kapasitas guru melalui pelatihan pemanfaatan media digital.
3. Mengingat keterbatasan ruang lingkup penelitian ini yang hanya mencakup satu kelas dan satu mata pelajaran, terbuka peluang bagi peneliti berikutnya untuk memperkaya kajian serupa dengan memperluas jumlah subjek yang dilibatkan, jenjang pendidikan yang beragam, maupun mata pelajaran PAI lainnya. Selain itu, pengembangan variabel penelitian misalnya dengan menambahkan variabel hasil belajar, motivasi, atau kemampuan berpikir kritis dapat memperkaya khazanah ilmiah seputar pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi dalam konteks pendidikan Islam.
4. Bagi siswa, peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan kehadiran media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Baamboozle* bukan sekadar sebagai wahana hiburan melainkan sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman dan penghayatan terhadap materi Akidah Akhlak. Sikap aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran berbantuan media digital perlu terus dipupuk agar minat belajar yang telah tumbuh dapat berkembang secara berkelanjutan dan berdampak nyata pada pembentukan karakter Islami dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. "Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar: Perspektif Al-Qur'an Dan Hadits." *Jurnal Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2023): 16–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.38073/jpi.v13i1.995>.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- AG, Turham. "Konsep Dan Teori Belajar: Dalam Perspektif Pendidikan Islam Dan Konseling." *TA'DIB: Pemikiran Pendidikan* 11, no. 1 (2021): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.54604/tdb.v11i1.14>.
- Ain, Sopa Siti Marwah; Zulfa Nurul. "Studi Literatur: Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif." *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)* 1, no. 2 (2022): 69–75.
- Aisyah, Siti. "Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam." *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2022): 9–29. <https://doi.org/10.61456/tjie.v2i2.19>.
- Akromusyuhada, Akhmad. "Akhlak Terhadap Lingkungan Perspektif Islam." *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2, no. 04 (2023): 1103–9.
- Alfida, Nurul, and Eka Asih Febriani. "Pengaruh Penggunaan Baamboozle Sebagai Media Test Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI Di SMAN 2 Pariaman." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 4, no. 1 (2025): 121–30. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.299>.
- Alqosam, Muhammad Izzudin, Ali Maulida, and Muhammad Priyatna. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Tingkat SMP." *Cendikia Muda Islam: Jurnal Ilmiah* 2, no. 2 (2022): 287–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/cendikia.v2i2.2990>.
- 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): 1–7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>.
- Andriyani, Yunita, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar. "Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 816–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18339>.
- Anggoro, Duta, Muhammad Sulaiman Khudori, Muhammad Saufi, Muhammad Indra, and Kasful Anwar. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist." *Journal of Student Research* 1, no. 5 (2023): 286–306. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i5>.
- Asroriah, Fatimatul. "Internalisasi Nilai Karakter Religius Melalui Pembelajaran Akidah Akhlak Di MI Muhammadiyah Pucangan." *JURNAL AL-ILMU Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2022): 46–54. <https://ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/Al-Ilmu/article/view/86>.
- Badan Pusat Statistik. *Statistik Pendidikan 2023*. Badan Pusat Statistik. Vol. 12, 2023. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/11/24/54557f7c1bd32f187f3cdab5/statistics->

of-education-2023.html.

- Dalimunthe, Mohd Idris. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Medan Area." *Jurnal Mutiara Akuntansi* 5, no. 2 (2020): 99–108. <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMA/article/view/1381>.
- Dewi, Rida Mariska Sari; Ratih Purnama Pertiwi; Sri Enggar Kencana. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri." *Finger: Journal of Elementary School* 3, no. 2 (2024): 58–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/finger.v3i2.976>.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, Arita Marini. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar." *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 365–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>.
- Febiwanty, Jeshica, and Dea Mustika. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu." *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 1, no. 1 (2024): 18–25.
- Hakim, Lukman, Muhajirul Fadhli, and Mulmustari. "Nilai Akhlak Qur'ani Dalam Kehidupan Masyarakat." *Tafse: Journal of Qur'anic Studies* 7, no. 2 (2022): 261–71.
- Halimah, Siti. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan." *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>.
- Haniefa, Rifda, and Mohamad Samsudin. "PENERAPAN TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL AND CONTENT KNOWLEDGE (TPACK) DALAM PENGAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA ARAB." *Ta'limi: Journal of Arabic Education & Arabic Studies* 2, no. 1 (2023): 61–72. <https://journal.stainuruliman.ac.id/index.php/tlmi>.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Edited by Husnu Abadi. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. Vol. 5. CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Harras, Kholid Abdullah. "Transformasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra: Inovasi, Implementasi, Dan Tantangan." *Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2025): 28–36.
- Hasan, Zubaidi, and Zubairi. "Strategi Dan Metode Pembelajaran Akidah Akhlak." *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2023): 38–47. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.312>.
- Hasibuan, Tania Salsabila; Fadilla Andina; Tiasyah. "Peran Dan Fungsi Media Dan Sumber Belajar Untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD." *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)* 5, no. 2 (2025): 766–78. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>.
- Herawati. "Memahami Proses Belajar Anak." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2018): 27–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>.
- Hrp, Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni

- Simamora, and Toni. "Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran." In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, edited by N. Rismawati. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA, 2022.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. *Kurikulum Madrasah Aliyah Negeri 2 Malang Tahun Pelajaran 2024/2025*. Malang: Kementerian Agama Kabupaten Malang MAN 2 Malang, 2024.
- Ismalia, Nathania Putri, and Siti Masyitoh. "Pengertian Dan Bentuk Implementasi Akhlak Kepada Allah, Rasulullah, Orang Tua Dan Terhadap Diri Sendiri." *Pipulus Edu: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2024): 72–78. <https://journal.albadar.ac.id/index.php/JPIcipulus/index>.
- Isnaini, Muhammad, MuhammadWin Afgani, Al Haqqi, and Ilham Azhari. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas." *Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 170. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>.
- Izzan, Ahmad, and Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Jurnal Masagi* 2, no. 1 (2023): 1–7. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.
- Joanna, Ingke, and Khoirul Anwar. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Baamboozle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 03 (2024): 321–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.3680>.
- Khoiroh, Nur, and Suci Perwita Sari. "The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia." *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2025): 44–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, 2016.
- Laely, Isop Syafei; Nelly Husni. "Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Maharat Al-Kalam Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton." *Tsaqofiya :Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 2, no. 2 (2020): 396–406. <https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i2.19>.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Edited by Abdau Qurani Habib. 3rd ed. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Magfirotul, Hasan Mubarak; Moh. Umar Aliansyah; Sofiyatun Maimunah; and Hamdiah. "PengaruhMedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Ssiswa Di Pesantren Ainul Hasan." *Syntax Fusion : Jurnal Nasional Indonesia* 1, no. 7 (2021): 119–24.
- Manisa Octasyavira, Nurlizawati Nurlizawati, Muhammad David Hendra. "Kesulitan Guru Dalam Merancang Media Inovatif Digital Untuk Pembelajaran Sosiologi." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 4 (2022): 437–45. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i4.87>.
- Marpaung, Roberto W. "Implementasi Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Siswa Di Era Digital." *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 2 (2024): 550–58. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.677>.

- Midi Hamidatusya'diyah, Najih Anwar. "Pengaruh Game Edukasi Baamboozle Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat." *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 1 (2025): 169–76. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6507>.
- Mutawali, Akhmad;, and H M; Ramli. "Minat, Perhatian, Komunikasi Dan Partisipasi, Disiplin Dalam Psikologi Pendidikan." *Journal Islamic Education* 3, no. 4 (2024): 159–66.
- Nadiyah, Dewi Laila. "Pemanfaatan Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTS NU Banat Kudus." *Al-Riwayah : Jurnal Kependidikan* 13, no. 2 (2021): 225–412. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v13i2.393>.
- Nafilatur Rohmah. "Media Pembelajaran Masa Kini : Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 1 (2021): 176–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.
- Nurfadhillah, Septy. "Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran." edited by Resa Awahita. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAQBAJ&lpg=PP1&ots=LS0Nd82wL2&dq=pengertian media pembelajaran&lr&hl=id&pg=PA7#v=onepage&q=pengertian media pembelajaran&f=false>.
- Nurhayanti, Hani, Hendar, and Santika Dewi. "Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Kelas IV MI Hidayatul Muta'Alimin Kota Bekasi." *Jurnal Tahsinia* 1, no. 2 (2020): 108–16. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.170>.
- Nurul Insani Putri Aulia, Nuruddin Araniri, Diny Kristianty Wardany. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Al-Mau'izhoh* 3, no. 1 (2021): 9–22. <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3194>.
- Pasaribu, Gunawan; Selamat. "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.
- Putri, Ayilzi, Muhammad Alfiansyah, Siti Aisyah Panjaitan, Alde Rizky Pratama Siregar, and Aloken Marwahta Br Ginting. "Perintah Belajar Dan Mengajar Dalam Q. S. Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ath-Thabari." *Edu-Riligia: Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan* 7, no. 3 (2023): 158–69.
- Putri, V. D. S., Y. Hartono, and S. Nurkholipah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII Di SMA Negeri 5 Madiun." *LPPM: Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)* 6 6 (2024): 9–14. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/9300>.
- Rahmania, Vio Arinda, A. Heryanto, and Sunedi. "Pengaruh Media Games Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 205 Palembang." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27653>.
- Rahmawati, Roro Kurnia Nofita. *MINAT BELAJAR Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor Yang Memengaruhi*. 1st ed. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2024.
- Ridwan, Wardimansyah, and Andi Muh Akbar Saputra. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Di Kota Makassar." *Education*

and Information Technologies (EIT) 1, no. 1 (2025): 29–35.

- Risa Aprilasari, Purwati Zisca Diana. “Evaluasi Kelayakan Gamifikasi Dalam Membangun Minat Siswa Pada Teks Cerita Rakyat.” *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)* 6, no. 1 (2024): 192–207. <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.9895>.
- Safitri, Febriani, Ramlah, William, and Alda Cendekia Siregar. “Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan.” edited by Ida Kumala Sari. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.
- Santidar, Ario Dwi. “Pengembangan Game Edukasi Baamboozle Berbasis Assure Untuk Fikih Kelas X Di MA Hidayatul Insan.” *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025): 417–26. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3514>.
- Sarah, Christ, I Nyoman Karma, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Gugus III Cakranegara.” *Progres Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 13–19. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.60>.
- Sari, Dewi Fatimah Putri Arum, and Diah Ayu Retnaningsih. “Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur’an Surat Al-Mujadalah Ayat 11.” *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2023): 118–29. <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>.
- Sari, Dwi Kurnia. “Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Belutu.” *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 59–71. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.59-71>.
- Sari, Dwi Novita, and Ahmad Rifqy Alfian. “Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital : Systematic Literature Review.” *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.
- Sari, Nila, Januar, and Anizar. “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Sebagai Upaya Mendidik Kedisiplinan Siswa.” *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 78–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.107>.
- Shoffa, Shoffan. *Media Pembelajaran*. Edited by Sriwardona and Rahma Yani. CV. Afasa Pustaka. November., 2023.
- Shubhie, Muhiyi. “Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak.” Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM_AKIDAH_AKHLAK/_SiuEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian akidah akhlak&pg=PR3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM_AKIDAH_AKHLAK/_SiuEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+akidah+akhlak&pg=PR3&printsec=frontcover).
- Sihombing, Janet Sartika, Padiel Eko Purnawan, Kelvin Zones Sababalat, and Talizaro Tafonao. “Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 2 (2024): 106–18. <https://doi.org/10.62282/juilmu.v1i2.106-118>.
- Siregar, Yani Sukriah, Muhammad Darwis, Riski Baroroh, and Wulan Andriyani. “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Menarik Pada Masa Pandemi Covid 19 Di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan.” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 1, no. 2 (2022): 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>.
- Solihin, Rahmat. “Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah.”

- edited by Abdul. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=9dIeEAAQBAJ&lpg=PA1&ots=rHkpEk0XR5&dq=pengertian pembelajaran akidah akhlak menurut ahli&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=pengertian pembelajaran akidah akhlak menurut ahli&f=false>.
- Srimuliyani. “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas.” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>.
- Sugita. “Pelaksanaan Pembelajaran Dan Penilaian Mata Pelajaran Akidah Akhlak Mts.” edited by Muhammad Suhardi. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2025. https://www.google.co.id/books/edition/PELAKSANAAN_PEMBEAJARAN_DAN_PENILAIAN_MA/aaVyEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian akidah akhlak&pg=PR3&printsec=frontcover.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. 19th ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhiroh, Iroh, and Ade Fakhri Kurniawan. “Hakikat Dan Ruang Lingkup Kajian Multidisipliner Materi Aqidah Akhlak (Analisis Aqidah Akhlak Perspektif Agamis Normatif Dan Sosiologis).” *Jurnal Sosial Politik, Pemerintahan Dan Hukum* 1, no. 1 (2022): 20–29. <https://doi.org/10.59818/jps.v1i1.243>.
- Sukmawati, Nabhana Aida Tsurayya; Fitria. “Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Pembelajarannya* 6, no. 2 (2023): 81–92. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>.
- Syamsuriana, Nur, A Indah Anggerwati, and Nurul Hikma. “Status Sosial Ekonomi Orang Tua Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *YUME : Journal of Management* 5, no. 3 (2022): 452–62. <https://doi.org/10.2568/yum.v5i3.3067>.
- Tanzila, Juhaeni; Safaruddin; R. Nurhayati; Aulia Nur. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020): 38–46. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Wada, Fauziah Hamid, Anna Pertiwi, and Mara Imbang Satriawan Hasiolan. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Edited by Sepriano; Efitra. Cv Science Techno Direct. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Waluyo, Laila Silmi Kaffah; Deni Setiawan; Edi. “Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9, no. 16 (2023): 482–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>.
- Wijayanti, Sukmay, Ika Ratih Sulistiani, and Indhra Musthofa. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZZZ DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 4 MALANG.” *Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2022): 240–48. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/17309>.
- Winaningsih, Elis Tuti, and Fajar Syarif. “Konstruk Media Pembelajaran Baamboozle Pada SD Islam Sinar Cendekia.” *MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah* 8, no. 2 (2023): 165–76. <https://doi.org/10.33511/misykat.v8n2.165-176>.

- Yunita, Yenni. *Pendidikan Akhlak Bagi Siswa*. Edited by M. Hidayat and Miskadi. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023.
- Yusup, Ainiyah Hidayanti, Asma Azizah, Endang Sri Rejeki, Meliza Silviani, Ending Mujahidin, and Rudi Hartono. "Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi* 3, no. 5 (2023): 209–17. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>.
- Zahra, Helyatul, Ahmad Dzaky, and Syahrani. "Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Di MIN 24 Hulu Sungai Utara." *AL GHAZALI: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 3, no. 1 (2023): 12–25. <https://doi.org/10.69900/ag.v3i1.153>.
- Zai, Krisdayanti, Elieser R Marampa, Indraldo Undras, and Demsi Yanto Sinlae. "Pendidikan Karakter Dan Kewarganegaraan Sejak Dini: Sebuah Upaya Mengatasi Degradasi Moral Di Era 4.0." *ANTHOR: Education and Learning Journal* 2, no. 6 (2023): 792–99. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.278>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Jurnal Bimbingan



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 : 220101110068
Nama : SALSABILA RAUDHATUZ ZAHRO
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : MUJTAHID, M.Ag
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengaruh Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	04 September 2025	MUJTAHID, M.Ag	Menambahkan isu-isu yang berkaitan dengan judul penelitian dan menambahkan rumusan masalah	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	11 September 2025	MUJTAHID, M.Ag	Revisi orisinalitas penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	19 September 2025	MUJTAHID, M.Ag	Menambahkan integrasi islam pada setiap sub bab pembahasan bagian kajian teori	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	26 September 2025	MUJTAHID, M.Ag	Menambahkan capaian pembelajaran dan elemen pembelajaran pada sub bab pembelajaran Akidah Akhlak	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	02 Oktober 2025	MUJTAHID, M.Ag	Revisi metode penelitian untuk disetujui kembali	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	14 Oktober 2025	MUJTAHID, M.Ag	Meneliti kembali penulisan naskah menjadi lebih rapi dan tidak ada lagi kesalahan dalam penulisan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	26 November 2025	MUJTAHID, M.Ag	Mencari buku tentang media Baamboozle dan minat belajar Menambahkan tampilan media Baamboozle pada bagian lampiran	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	14 Januari 2026	MUJTAHID, M.Ag	Membuat instrumen wawancara	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	08 Mei 2026	MUJTAHID, M.Ag	Memperkuat hasil penelitian wawancara dengan menambahkan data dari hasil observasi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	19 Mei 2026	MUJTAHID, M.Ag	Mencantumkan lembar observasi dan hasil wawancara pada bagian lampiran	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	25 Mei 2026	MUJTAHID, M.Ag	Membuat grafik peningkatan minat belajar sesuai hasil penelitian Menambahkan bagan temuan hasil penelitian di bab 5	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	29 Mei 2026	MUJTAHID, M.Ag	Menyimpulkan kesimpulan dengan rumusan masalah	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	02 Juni 2026	MUJTAHID, M.Ag	Perbaiki typo, format, dan konsistensi penulisan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	04 Juni 2026	MUJTAHID, M.Ag	Melengkapi sistematika penulisan Menambahkan verifikasi data	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	05 Juni 2026	MUJTAHID, M.Ag	Melengkapi sumber data (hasil survei responden, wawancara, & observasi)	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	08 Juni 2026	MUJTAHID, M.Ag	Pemeriksaan keseluruhan skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

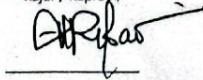
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 5 Juni 2026
Dosen Pembimbing 1


MUJTAHID, M.Ag

Kajur / Kaprodi,



Lampiran 2 Sertifikat Bebas Plagiasi



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.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM : 220101110068
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

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, 11 Jun 2026


Ketua

Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 3 Surat Izin Survey



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 : 443/Un.03.1/TL.01.04/01/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

27 Januari 2026

Kepada

Yth. Kepala MAN 2 Malang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM : 220101110068
Tahun Akademik : Genap - 2025/2026
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Dr. Muhammad Walid, MA
NID: 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 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 : 497/Un.03.1/TL.01.04/01/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

30 Januari 2026

Kepada

Yth. Kepala MAN 2 Malang

di

Kabupaten Malang

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	: Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM	: 220101110068
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 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
NID: 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Surat Penelitian dari Sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 MALANG

Jl. Mayor Damar No. 35 Pagedangan Kec, Turen ☎ (0341) 823094 Kodepos 65175
Email: manduamalang@gmail.com website: manduamalang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 561/Ma.13.35.2/PP.00.6/05/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

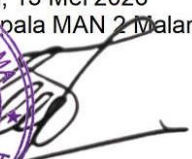
Nama : Ahmad Mustofa, M.Pd
NIP : 197005292006041006
Jabatan : Plh. Kepala MAN 2 Malang
Instansi : MAN 2 Malang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM : 220101110068
Prodi : S1 Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah benar – benar melaksanakan kegiatan penelitian skripsi yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Baamboozle Berbasis Gamifikasi terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas XI MAN 2 Malang*” di MAN 2 Malang terhitung mulai bulan Februari – April 2026.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 Mei 2026
Plh. Kepala MAN 2 Malang

Ahmad Mustofa, M.Pd
NIP. 197005292006041006

Lampiran 6 Hasil Observasi

Tanggal observasi : 13 Mei 2026
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
 Materi : Menghindari Akhlak Tercela
 Kelas : XI-4
 Observer : Peneliti
 Pukul : 08.22 – 09.45 WIB

NO	Aspek yang Diamati	Indikator Observasi	Skor			
			Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Persiapan Pembelajaran	Peneliti menyiapkan media <i>Baamboozle</i> sebelum pembelajaran dimulai			√	
2	Keseuaian Materi	Soal dalam <i>Baamboozle</i> sesuai materi menghindari akhlak tercela				√
3	Penggunaan Media	Media <i>Baamboozle</i> digunakan secara aktif selama pembelajaran Akidah Akhlak materi menghindari akhlak tercela			√	
4	Kejelasan instruksi	Peneliti memberikan arahan penggunaan media dengan jelas		√		
5	Partisipasi Siswa	Siswa aktif menjawab pertanyaan dalam permainan			√	
6	Kerja Sama Kelompok	Siswa bekerja sama dengan kelompok saat permainan berlangsung			√	
7	Antusiasme Siswa	Siswa terlihat semangat dan antusias mengikuti pembelajaran			√	
8	Interaksi Pembelajaran	Terjadi interaksi aktif antara guru dan siswa			√	
9	Kondisi Kelas	Suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan			√	
10	Ketertarikan Belajar	Siswa lebih fokus dan tertarik pada materi			√	

Lampiran 7 Angket Penggunaan Media Baamboozle

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA BAAMBOOZLE BERBASIS GAMIFIKASI

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas dengan benar pada kolom yang telah disediakan
2. Perhatikan dengan seksama setiap pernyataan yang ada
3. Jawablah dengan memilih salah satu dari empat pilihan jawaban, kemudian berikan tanda *check-list* (✓) pada kolom yang telah disediakan
4. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak

Keterangan skor setiap jawaban

SS (Sangat Setuju) = 4	TS (Tidak Setuju) = 2
S (Setuju) = 3	STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Nama :

Kelas / Absen :

Sekolah :

Hari / Tanggal :

	NO	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Kesesuaian Media dengan Pembelajaran	1	Materi yang disajikan melalui media Baamboozle sesuai dengan materi Akidah Akhlak yang sedang dipelajari				
	2	Soal dalam Baamboozle membantu saya memahami materi				
	3	Penggunaan media Baamboozle membantu saya mencapai tujuan pembelajaran Akidah Akhlak dengan lebih mudah				
Kejelasan Materi	4	Soal yang ditampilkan mudah dipahami				
	5	Bahasa yang digunakan dalam Baamboozle jelas				
	6	Materi disajikan melalui Baamboozle tersusun secara sistematis sehingga mudah saya pahami				
Interaktivitas	7	Saya aktif terlibat saat menggunakan Baamboozle				
	8	Saya berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan				
	9	Terjadi diskusi dengan teman saat permainan berlangsung				
Daya Tarik	10	Baamboozle membuat pembelajaran lebih menyenangkan				
	11	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar Akidah Akhlak ketika menggunakan media Baamboozle				

	12	Penggunaan media Baamboozle membuat saya tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak				
Kemudahan Penggunaan	13	Saya dapat dengan mudah mengakses media Baamboozle saat pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung				
	14	Saya merasa tampilan media Baamboozle mudah dipahami				
	15	Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakannya				
Umpan Balik	16	Saya bisa langsung mengetahui benar atau salahnya jawaban				
	17	Skor yang diberikan memotivasi saya belajar				
	18	Saya berusaha memperbaiki kesalahan setelah mengetahui jawaban yang benar saat menggunakan Baamboozle				

Lampiran 8 Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas dengan benar pada kolom yang telah disediakan
2. Perhatikan dengan seksama setiap pernyataan yang ada
3. Jawablah dengan memilih salah satu dari empat pilihan jawaban, kemudian berikan tanda *check-list* (✓) pada kolom yang telah disediakan
4. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak

Keterangan skor setiap jawaban

SS (Sangat Setuju) = 4 TS (Tidak Setuju) = 2
S (Setuju) = 3 STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Nama :

Kelas/Absen :

Sekolah :

Hari/Tanggal :

	NO	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Perasaan Senang	1	Saya merasa senang ketika mengikuti mata pelajaran Akidah Akhlak				
	2	Saya merasa gembira jika guru menjelaskan pelajaran Akidah Akhlak dengan cara yang menarik				
	3	Saya merasa puas ketika mampu memahami pelajaran Akidah Akhlak				
Keterlibatan Siswa	4	Saya ikut serta dalam diskusi kelompok saat pembelajaran Akidah Akhlak				
	5	Apabila ada materi pelajaran yang belum saya pahami, saya selalu berinisiatif untuk bertanya kepada guru guna mendapatkan kejelasan				
	6	Saya berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan guru selama pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung				
	7	Saya terlibat secara langsung dalam aktivitas atau tugas yang diberikan guru selama pembelajaran Akidah Akhlak				
	8	Saya memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung				

Perhatian Siswa	9	Saya mencatat poin-poin penting yang dipaparkan oleh guru ketika proses penyampaian materi berlangsung				
Ketertarikan Siswa	10	Materi Akidah Akhlak membuat saya tertarik untuk mempelajarinya lebih dalam				
	11	Saya senantiasa menunggu waktu pelaksanaan mata pelajaran Akidah Akhlak dengan antusias				
	12	Saya lebih bersemangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran daripada hanya mendengarkan penjelasan guru				
Perasaan Senang	13	Saya merasa bersemangat setiap kali pelajaran Akidah Akhlak dimulai				
	14	Saya merasa belajar Akidah Akhlak membuat hati tenang dan nyaman				
Keterlibatan Siswa	15	Saya merasa antusias ketika diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil pembelajaran Akidah Akhlak di hadapan teman-teman sekelas				
	16	Saya aktif memberikan pendapat atau ide dalam kegiatan pembelajaran Akidah Akhlak				
Perhatian Siswa	17	Saya berupaya mencermati dan memahami substansi materi Akidah Akhlak yang disampaikan oleh guru				
	18	Saya tetap fokus mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak meskipun ada gangguan di kelas				
Ketertarikan Siswa	19	Saya merasa pelajaran Akidah Akhlak sangat berpengaruh untuk kehidupan sehari-hari				
	20	Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak sangat menarik				
	21	Saya tidak pernah membolos saat pelajaran Akidah Akhlak				

Lampiran 9 Transkrip Wawancara

Nama Siswa : Putri Nerisa Rahmadani

Sekolah : MAN 2 Malang

Kelas/Absen : XI-4/20

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Mei 2026

NO	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1	Apakah sebelumnya guru-guru sudah pernah menerapkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media digital?	Sudah, beberapa ada yang pakai media, paling biasanya cuma proyektor sama PPT. Tapi kadang juga bikin permainan yang sederhana	[PN.RM2.01]
2	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media Baamboozle tersebut?	Seru sih bu, soalnya jadi bisa nebak-nebak jawaban terus ada permainannya juga	[PN.RM2.02]
3	Apakah penggunaan media Baamboozle membuatmu lebih tertarik mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak khususnya pada materi menghindari akhlak tercela?	Iya, jadi lebih seru dan nggak bikin bosan	[PN.RM2.03]
4	Bagaimana perasaanmu setelah menggunakan media Baamboozle tersebut dalam pembelajaran Akidah Akhlak khususnya dalam materi menghindari akhlak tercela?	Senang sih, soalnya jadi tau ada aplikasi atau platform seperti itu	[PN.RM2.04]
5	Apakah setelah pembelajaran menggunakan media Baamboozle kamu menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak?	Lumayan semangat	[PN.RM2.05]
6	Apakah kamu merasa mengalami kendala atau hambatan saat mengikuti pembelajaran menggunakan media Baamboozle tersebut?	Kalau dari pelajaran tadi tidak ada, aman dan lancar bu	[PN.RM2.06]
7	Menurutmu, apakah unsur permainan dalam pembelajaran membantu kamu lebih fokus dan aktif selama pembelajaran?	Iya, karena kita jadi mikir jawabannya apa dan lihat cara mainnya gimana	[PN.RM2.07]
8	Menurutmu, apakah proses pembelajaran menggunakan Baamboozle terasa kurang menarik atau menimbulkan kejenuhan?	Tidak, kalau menurut saya enak kok suasananya jadi lebih seru	[PN.RM2.08]

Nama Siswa : Helga Setyawan

Sekolah : MAN 2 Malang

Kelas/Absen : XI-4/8

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Mei 2026

NO	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1	Apakah sebelumnya guru-guru sudah pernah menerapkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media digital?	Pernah, tapi pakai Quizizz itu saja	[HS.RM2.01]
2	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media Baamboozle tersebut?	Saya bisa memahami materi yang sebelumnya sudah diajarkan, jadi bisa mengingatnya kembali	[HS.RM2.02]
3	Apakah penggunaan media Baamboozle membuatmu lebih tertarik mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak khususnya pada materi menghindari akhlak tercela?	Iya, saya lebih tertarik dengan menggunakan media Baamboozle itu	[HS.RM2.03]
4	Bagaimana perasaanmu setelah menggunakan media Baamboozle tersebut dalam pembelajaran Akidah Akhlak khususnya dalam materi menghindari akhlak tercela?	Lebih bersemangat	[HS.RM2.04]
5	Apakah setelah pembelajaran menggunakan media Baamboozle kamu menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak?	Iya, insyaallah lebih bersemangat	[HS.RM2.05]
6	Apakah kamu merasa mengalami kendala atau hambatan saat mengikuti pembelajaran menggunakan media Baamboozle tersebut?	Nggak ada bu	[HS.RM2.06]
7	Menurutmu, apakah unsur permainan dalam pembelajaran membantu kamu lebih fokus dan aktif selama pembelajaran?	Iya, jadi lebih aktif, bisa tertawa sama kelompok juga dan saling memberi pendapat	[HS.RM2.07]
8	Menurutmu, apakah proses pembelajaran menggunakan Baamboozle terasa kurang menarik atau menimbulkan kejenuhan?	Tidak, kalau menurut saya enak kok suasananya jadi lebih seru	[HS.RM2.08]

Lampiran 10 Soal dalam *Baamboozle*

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang dimaksud dengan israf?	perilaku berlebihan atau boros dalam menggunakan sesuatu, baik dalam makanan, minuman, harta, maupun sumber daya lainnya
2	Apa hukuman bagi orang yang melakukan israf menurut Islam?	Islam mengingatkan bahwa orang yang melakukan israf tidak disukai oleh Allah dan termasuk golongan yang dekat dengan setan
3	Apa akibat sosial dari perilaku israf?	Akibat sosialnya meliputi kesenjangan ekonomi, meningkatnya angka kemiskinan, serta berkurangnya rasa kepedulian terhadap sesama
4	Sebutkan contoh israf!	Membeli makan berlebihan hingga terbuang sia-sia, Menggunakan air secara boros saat mandi atau mencuci, Menghamburkan uang untuk hal yang tidak bermanfaat
5	Ayat yang menjelaskan larang israf adalah...	Q.S Al-A'raf ayat 31
6	Bagaimana cara menghindari perilaku israf dalam kehidupan sehari-hari?	hidup hemat, membeli sesuai kebutuhan, menggunakan sumber daya dengan bijak, serta membiasakan diri untuk berbagi dengan orang yang membutuhkan
7	Contoh israf dalam menggunakan alat komunikasi adalah...	mengobrol dengan ponsel berlama-lama, main game online sampai lupa waktu
8	Dasar larangan tabzir ada di surat...	Q.S Al-isra' ayat 26-27
9	Apa yang dimaksud dengan tabzir?	perilaku boros atau menyalakan harta atau sesuatu yang dimiliki dalam hal yang tidak bermanfaat atau bahkan diharamkan
10	tabzir juga bisa disebut dengan...	Pemborosan
11	Apa dampak negatif dari sifat bakhil dalam kehidupan sosial?	menyebabkan hubungan sosial yang buruk, menimbulkan ketidaksukaan orang lain, serta menghalangi seseorang untuk mendapatkan pahala dari berbagi
12	Bagaimana cara menghindari sifat bakhil?	memperbanyak rasa syukur, perbanyak infaq dan sedekah, memahami bahwa harta adalah titipan Allah
13	Bakhil adalah...	sifat kikir atau pelit, yaitu enggan mengeluarkan harta atau memberikan bantuan meskipun mampu
14	Sebutkan contoh perilaku bakhil dalam kehidupan sehari-hari!	Enggan bersedekah meskipun mampu, tidak mau membantu orang lain yang membutuhkan, dan menimbun harta tanpa digunakan untuk kebaikan
15	dasar larangan bakhil ada di surat...	Q.S Ali Imran ayat 180, Q.S Al-Qashas ayat 81
16	Apa perbedaan antara tabzir dan israf?	Tabzir adalah pemborosan yang sia-sia dan tidak memiliki manfaat, sedangkan israf

		adalah penggunaan berlebihan meskipun untuk hal yang bermanfaat
17	Sebutkan contoh bahaya dari sifat bakhil!	terhalang masuk surga, rizki menjadi sempit, menimbulkan malapetaka
18	Apa perbedaan utama antara bakhil dan hemat?	Bakhil adalah enggan mengeluarkan harta walaupun mampu, sedangkan hemat adalah menggunakan harta secara bijaksana tanpa berlebihan.
19	Bagaimana sikap seorang pelajar agar terhindar dari perilaku tabzir?	Menggunakan uang saku sesuai kebutuhan, tidak membeli barang yang tidak penting, dan memanfaatkan waktu untuk hal yang bermanfaat.
20	Sebutkan contoh perilaku israf dalam kehidupan pelajar di sekolah!	Membeli makanan secara berlebihan hingga terbuang, menggunakan listrik kelas tanpa kebutuhan, dan membeli perlengkapan sekolah hanya karena mengikuti tren.

Lampiran 11 Data Hasil Minat Belajar Siswa

NO	Nama	Pre-test	Post-test
1	Adib Junaidi	95	138
2	Alina Fransisca	96	136
3	Aufa Zahrotun Najwa	98	117
4	Aurel Dwi Ayu	102	110
5	Cristan Hafidz	82	116
6	Elok Faiqo Khodidi	99	121
7	Elvira Sahanaya Vinsky	98	128
8	Helga Setyawan	101	121
9	Ilyatul Rosidah	96	121
10	Kavi Anhavis	98	119
11	M Iqbal Pratama	92	111
12	Masyshien Ma'rifatus	99	127
13	Moh Ainur Rofiq	100	118
14	Moh. Abdur Rahman	106	124
15	Muhammad al Hanafi Abdillah	103	118
16	Muhammad Hamdan Arifin	101	130
17	Muhammad Royyan al Faadlil	107	110
18	Nadia Putri Aurelia	102	122
19	Njawa Mei Arimbi	108	109
20	Putri Nerisa	98	121
21	Salsa Aura Zamilatus Shavin	38	113
22	Salsabila Assovia	107	115
23	Salsabila Hidayatul Hakiki	98	122
24	Widya Astuti	68	119

Lampiran 12 Data Hasil Jawaban Responden

NO	NAMA SISWA	JAWABAN SISWA																																	TOTAL					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		34	35	36	37	
1	Adib Juraifi	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	138	
2	Alma Fransisca	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	136	
3	Auriz Zahrotun Najwa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	117		
4	Aurel Dwi Ayu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	110	
5	Cristian Hafidz	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	4	116	
6	Elok Fauo Khoiridi	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	2	4	121	
7	Elvira Saharaya Vinsky	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	128	
8	Helga Setyanan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	121	
9	Ilyani Rosidah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	121	
10	Kavi Andaris	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	119	
11	M Iqbal Pratama	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	111	
12	Masyhean Marifatus	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	127
13	Moh Amur Roñiq	2	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	4	3	4	3	2	4	4	3	2	4	118
14	Moh. Abnur Rahman	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	124	
15	Muhammad al Hafaz Abdullah	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	118
16	Muhammad Hamdan Anfin	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	1	3	3	4	4	4	130	
17	Muhammad Royyan al Fadlil	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	110	
18	Nadia Putri Aurelia	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	122	
19	Najwa Mei Arumbi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	109	
20	Putri Narsa	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	121	
21	Saka Anna Zamilatus Shavri	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	113	
22	Sasabilla Assovia	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	115		
23	Sasabilla Hidayatul Hakiki	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	122	
24	Widia Astuti	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	119	

Lampiran 13 Analisis Data SPSS

a. Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Media Baamboozle

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	27	100.0	.960	18
	Excluded ^a	0	.0		
	Total	27	100.0		

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

b. Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	27	100.0	.912	19
	Excluded ^a	0	.0		
	Total	27	100.0		

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

c. Analisis Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	24	38	108	95.50	14.841
Posttest	24	109	138	121.71	8.898
Valid N (listwise)	24				

d. Uji Normalitas

Case Processing Summary						
		Cases			Total	
		Valid		Missing		Total
		N	Percent	N	Percent	
Pretest		24	100.0%	0	0.0%	24
Posttest		24	100.0%	0	0.0%	24

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	95.50	3.029
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	89.23
		Upper Bound	101.77
	5% Trimmed Mean	97.73	
	Median	98.50	
	Variance	220.261	
	Std. Deviation	14.841	
	Minimum	38	
	Maximum	108	
	Range	70	
	Interquartile Range	6	
	Skewness	-2.985	.472
	Kurtosis	10.086	.918
Posttest	Mean	121.71	1.816
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	117.95
		Upper Bound	125.47
	5% Trimmed Mean	121.50	
	Median	121.00	
	Variance	79.172	
	Std. Deviation	8.898	
	Minimum	109	
	Maximum	138	
	Range	29	
	Interquartile Range	12	
	Skewness	.525	.472
	Kurtosis	-.584	.918

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.320	24	<.001	.634	24	<.001
Posttest	.157	24	.131	.927	24	.084

a. Lilliefors Significance Correction

e. Uji Hipotesis (*Wilcoxon Signed Ranks Test*)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
	Ties	0 ^c		
	Total	24		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

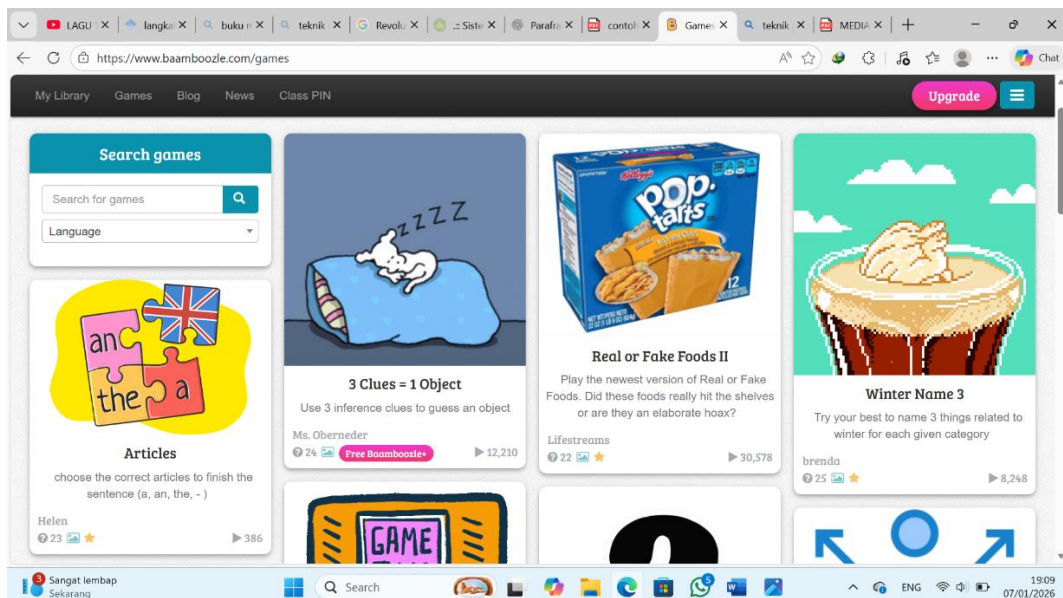
	Posttest - Pretest
Z	-4.287 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.,001

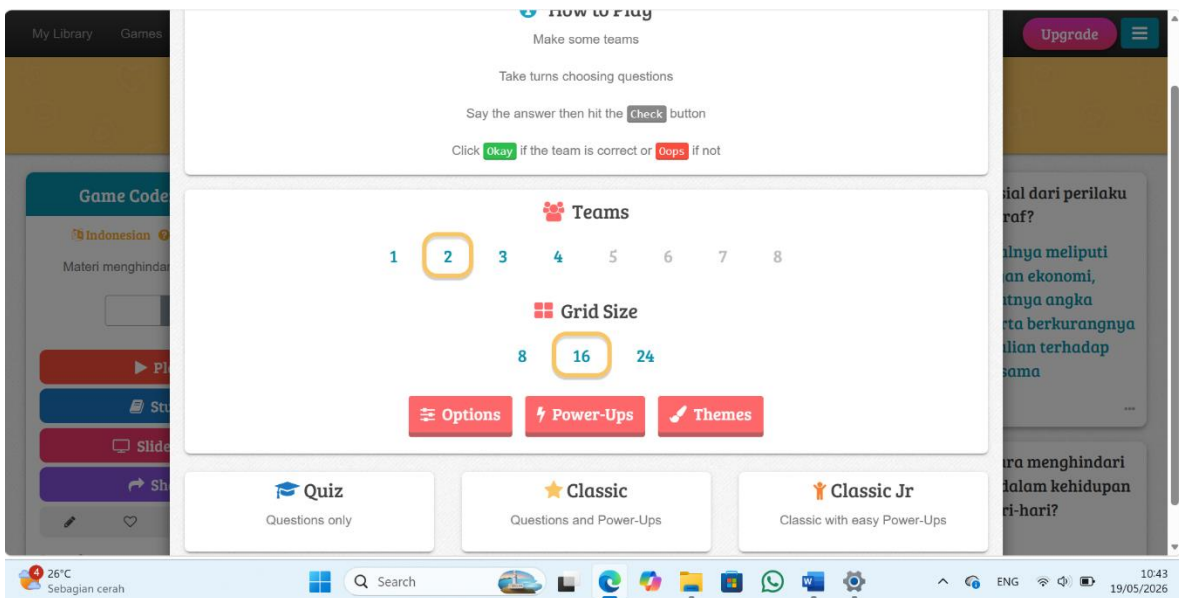
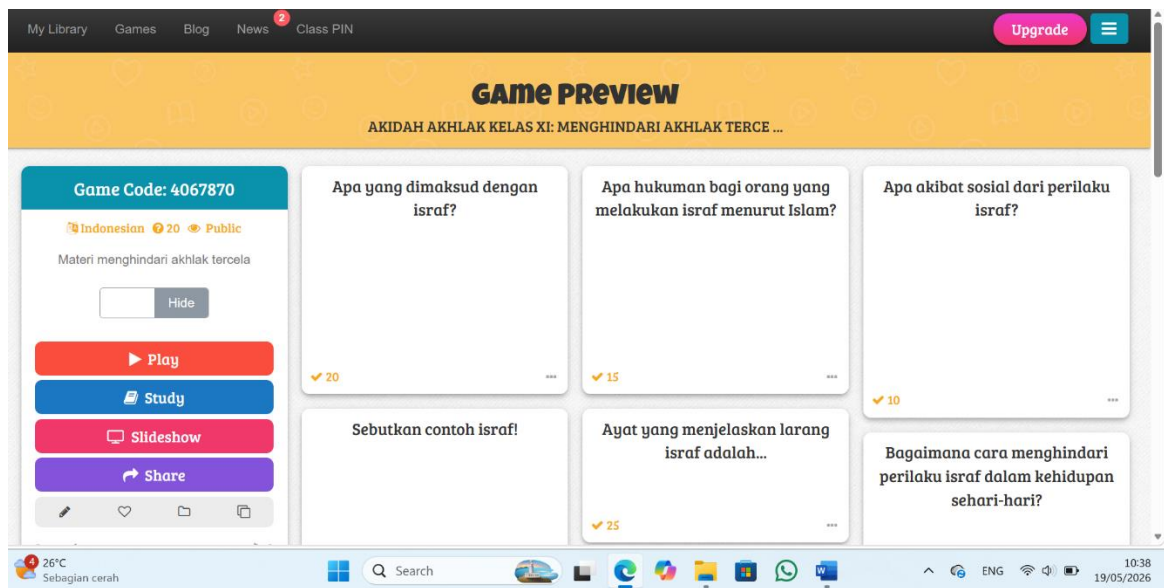
a. Wilcoxon Signed Ranks Test

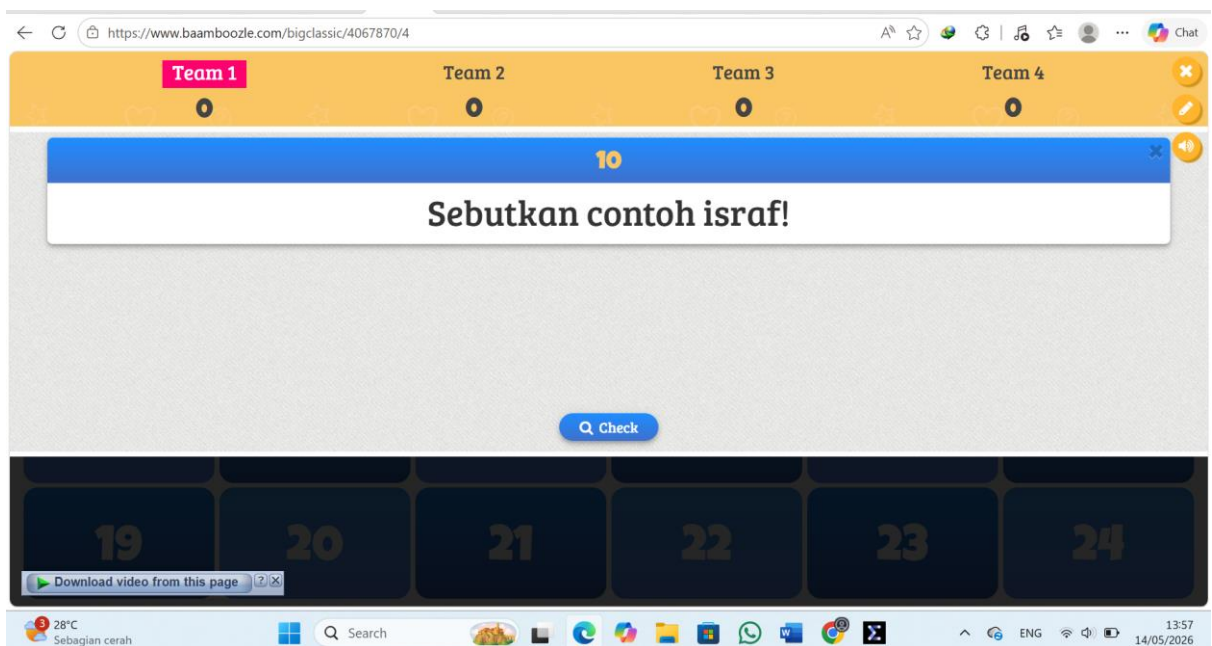
b. Based on negative ranks.

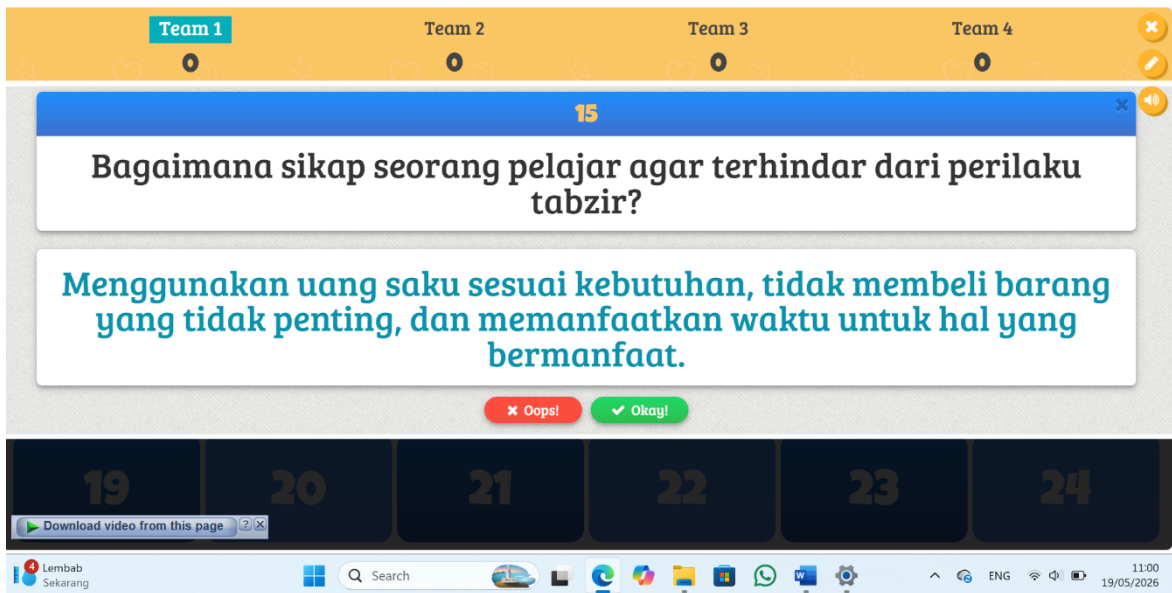
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian

a. Tampilan Media Baamboozle

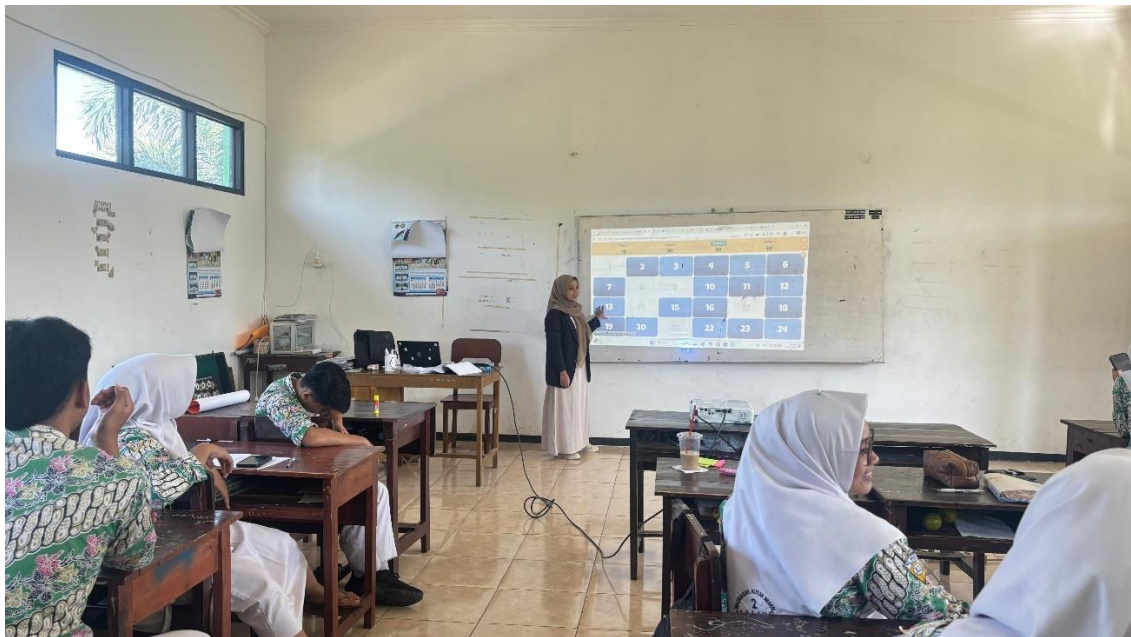








b. Pembelajaran di Kelas dengan Menggunakan Media Baamboozle







RIWAYAT HIDUP



Nama : Salsabila Raudhatuz Zahro
NIM : 220101110068
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 25 Februari 2004
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2022
Alamat : Jln. Raya Candi 2 No. 174 RT. 03 RW. 02 Kec. Sukun, Kel. Karangbesuki, Kota Malang
Email : salsabilazahro59@gmail.com
No. Telp / HP : 085738957220
Riwayat Pendidikan : 1. TK Muslimat NU 16
2. SDN Sumbersari 3
3. MTS Nurul Ulum
4. MA Nurul Ulum
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang