

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *BAAMBOOZLE*
DALAM PENINGKATAN SEMANGAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK
SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 PASURUAN**

SKRIPSI

**OLEH
FARIZA BRILLIANT ADILLA
NIM. 220101110030**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026



**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *BAAMBOOZLE*
DALAM PENINGKATAN SEMANGAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK
SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 PASURUAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Fariza Brilliant Adilla
NIM. 220101110030**

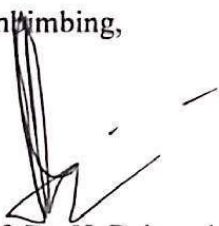


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **"Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan"** oleh **Fariza Brilliant Adilla** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan sidang ujian pada 26 Mei 2026.

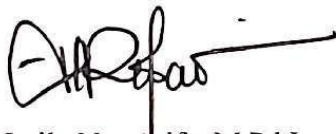
Pembimbing,



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 19561231 198303 1 032

Mengetahui

Ketua Program studi,



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I
NIP.199000528 201801 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

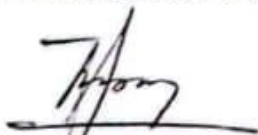
Skripsi dengan judul **"Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan"** oleh **Fariza Brilliant Adilla** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 23 Juni 2026.

Dewan Penguji,



Fahim Khasani, MA
NIP. 19900710 201903 1 012

Penguji



Prof. Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag
NIP. 19660825 199403 1 002

Ketua



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 19561231 198303 1 032

Sekretaris

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 19730823 200003 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fariza Brilliant Adilla

Malang, 26 Mei 2026

Lamp : 3 (tiga) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama : Fariza Brilliant Adilla

NIM : 220101110030

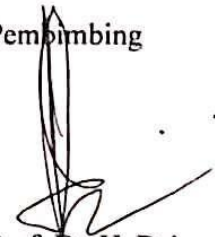
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam
Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah
Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan.

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing



Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 19561231 198303 1 032

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fariza Brilliant Adilla

NIM : 220101110030

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle
dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa
Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan.

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 tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.

Malang, 26 Mei 2026

Hormat saya,



Fariza Brilliant Adilla

NIM. 220101110030

LEMBAR MOTO

“Meskipun takut, kita jalan terus, berani melompati pagar batas ketakutan tadi, mungkin di situ harga kita ditetapkan.”¹

Abdurrahman Wahid

¹ Muhamad Husni Tamimi, “40 Kata-Kata Bijak Gus Dur Tentang Kehidupan Hingga Toleransi, Bernada Guyon Tapi Sarat Makna,” Liputan6.com, 2022, <https://www.liputan6.com/author/muhamad.tamami>.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai bentuk penghormatan dan doa. Setiap rasa lelah dan kepuasan yang saya rasakan atas karunia-Nya menjadi dorongan untuk terus berusaha meraih kesuksesan. Dengan tulus, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda A. Dhofir dan Ibunda Khomsah yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, serta dukungan tanpa henti kepada penulis, sehingga menjadi sumber kekuatan dan motivasi dalam menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
2. Adikku Dwi serta keluarga dan kerabat dekat penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam setiap perjuangan penulis.
3. Teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022 yang telah memberikan motivasi, berbagi informasi, pengalaman, serta saran yang bermanfaat kepada penulis selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi.
4. Sahabat-sahabat terdekat penulis yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta menjadi tempat berbagi cerita dan pengalaman selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
5. Diri penulis sendiri yang telah berusaha, bertahan, dan berjuang dengan penuh kesabaran serta semangat dalam menghadapi berbagai proses dan tantangan selama penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. atas segala rahmat, nikmat, dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia ke jalan ilmu pengetahuan dan kebaikan, serta yang syafaatnya selalu diharapkan kelak di hari akhir.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat adanya dukungan, bantuan, doa, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CHARM., CRMP selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi yang dengan sabar dan telaten membimbing serta mengarahkan penulis selama proses penulisan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag. selaku Dosen Wali yang mendampingi peneliti selama perkuliahan ini

6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, wawasan serta memberikan teladan bagi penulis sehingga sampai pada tahap penulisan tugas akhir ini.
7. Kepala Madrasah MTs Negeri 4 Pasuruan yang telah memberikan izin penelitian untuk penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan MTs Negeri 4 Pasuruan yang telah membantu terselesaikannya proses perlengkapan data dan dokumentasi dalam penelitian.
9. Kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Dengan penuh kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan karya ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin pada skripsi ini berpedoman pada hasil Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 serta Nomor 0543b/U/1987 yang ketentuannya dijelaskan sebagai berikut:

A. Konsonan

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

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
LEMBAR PENGAJUAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
LEMBAR MOTO.....	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Orisinalitas Penelitian	8
F. Definisi Istilah	14
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori	20
1. Media Pembelajaran Digital.....	20
2. <i>Baamboozle</i>	28
3. Pembelajaran Akidah Akhlak	33

4. Semangat Belajar	37
B. Perspektif Teori dalam Islam	42
C. Kerangka Berpikir Penelitian	46
BAB III	47
METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi Penelitian	48
C. Subjek Penelitian	48
D. Data dan Sumber Data.....	49
E. Instrumen Penelitian	51
F. Teknik Pengumpulan Data	52
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	54
H. Analisis Data	56
I. Prosedur Penelitian	58
BAB IV	60
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	60
A. Paparan Data	60
1. Identitas MTs Negeri 4 Pasuruan	60
2. Sejarah Singkat MTs Negeri 4 Pasuruan.....	61
3. Visi dan Misi MTs Negeri 4 pasuruan.....	62
4. Tujuan MTs Negeri 4 Pasuruan.....	63
5. Data Pendidik.....	64
6. Data Siswa dan Rombongan Belajar	66
7. Sarana dan Prasarana	66
B. Hasil Penelitian	67
1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Digital <i>Baamboozle</i> dalam Pembelajaran Akidah Akhlak	67
2. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Digital <i>Baamboozle</i>	74
3. Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital <i>Baamboozle</i> terhadap Semangat Belajar Siswa	77
BAB V	82
PEMBAHASAN	82
A. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Digital <i>Baamboozle</i> dalam Pembelajaran Akidah Akhlak.....	82

B. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Digital <i>Baamboozle</i>	85
C. Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital <i>Baamboozle</i> terhadap Semangat Belajar Siswa	88
BAB VI	91
PENUTUP.....	91
A. Simpulan.....	91
B. Saran.....	92
DAFTAR RUJUKAN.....	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 3. 1 Tabel Teknik Pengumpulan Data	54
Tabel 4. 1 Data Pendidik MTs Negeri 4 Pasuruan	64
Tabel 4. 2 Data Siswa dan Rombongan Belajar MTs Negeri 4 Pasuruan	66
Tabel 4. 3 Data Sarana Prasana MTs Negeri 4 Pasuruan	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	46
Gambar 4. 1 Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Media <i>Baamboozle</i>..	69
Gambar 4. 2 Lembar Observasi Setelah Penggunaan Media <i>Baamboozle</i>	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jurnal Bimbingan	96
Lampiran 2 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	97
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 4 Surat Balasan Persetujuan Izin Penelitian dari Sekolah	99
Lampiran 5 Modul Ajar	100
Lampiran 6 Tampilan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i>	105
Lampiran 7 Daftar Hadir Siswa	106
Lampiran 8 Transkrip Wawancara	108
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	117
Lampiran 10 Biodata Diri	121

ABSTRAK

Adilla, Fariza Brilliant. 2026 *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan*. Skripsi. Pendidikan Agama Islam. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, *Baamboozle*, Semangat Belajar, Akidah Akhlak.

Penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan semangat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang dapat digunakan ialah *Baamboozle*, yaitu media pembelajaran berbasis game edukasi yang mampu menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan. Dengan penggunaan media tersebut, siswa diharapkan lebih bersemangat, aktif, dan mudah berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Pasuruan dengan tujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) menjelaskan proses penerapan media pembelajaran digital *Baamboozle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan, (2) mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam meningkatkan semangat belajar Akidah Akhlak, (3) mendeskripsikan implikasi penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* terhadap semangat belajar siswa di MTs Negeri 4 Pasuruan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan pengecekan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, aktif saat berdiskusi, dan lebih fokus mengikuti pembelajaran. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media *Baamboozle* juga menunjukkan hasil yang positif karena pembelajaran terasa lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih menyenangkan. Hal tersebut berimplikasi pada meningkatnya semangat belajar siswa yang tampak melalui partisipasi aktif, antusiasme, kerja sama kelompok, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa hambatan, seperti kurangnya koordinasi dan kekompakan antaranggota kelompok ketika menjawab soal.

ABSTRACT

Adilla, Fariza Brilliant. 2026. *The Use of Baamboozle Digital Learning Media in Increasing the Enthusiasm for Learning Moral Beliefs of Students of Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan*. Undergraduate Thesis, Islamic Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I

Keywords: Digital Learning Media, *Baamboozle*, Spirit of Learning, Moral Faith.

Digital learning media is one of the alternatives that teachers can employ to enhance students' enthusiasm for learning during classroom activities. One of the platforms that can be used is *Baamboozle*, an educational game-based learning media that offers a more interesting, communicative, and fun learning experience. With the use of these media, students are expected to be more enthusiastic and active, and to concentrate more easily when participating in learning Akidah Akhlak. This research was carried out at MTs Negeri 4 Pasuruan examine the use of *Baamboozle* digital learning media to increase students' enthusiasm for learning.

This study has the objectives to: (1) explain the process of applying *Baamboozle* digital learning media to the subject of Moral Faith at MTs Negeri 4 Pasuruan, (2) find out students' responses to the use of *Baamboozle* digital learning media in increasing the spirit of learning Moral Faith, and (3) describe the impact of the use of *Baamboozle* digital learning media on the spirit of student learning at MTs Negeri 4 Pasuruan.

This research uses a qualitative approach with a case study type. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation. The collected data were analyzed through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing and checking.

The results of the study show that the use of *Baamboozle* digital learning media in Akidah Akhlak learning can create a more active and interactive learning atmosphere than conventional methods. Students seem more enthusiastic in answering questions, active in discussions, and more focused on learning. The students' responses to the use of *Baamboozle* media also showed positive results because learning felt more engaging, less boring, and more fun. This increases student enthusiasm for learning, as seen in active participation, group cooperation, and student involvement during the learning process. However, in its implementation, there are still several obstacles, such as a lack of coordination and cohesiveness between group members when answering questions.

ملخص

ادبلا، فاريزا بيريلييان. ٢٠٢٦. استخدام وسائل التعليم الرقمية من *baamboozle* في زيادة الحماس لتعليم العقيدة الأخلاقية لدى طلاب في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان. أطروحة. التعليم الديني الإسلامي. كلية التربية وتدريب المعلمين. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية، مالانغ. المشرف: الأستاذ الدكتور الحاج بحر الدين الماجستير.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعليم الرقمية، *Baamboozle*، روح التعليم، عقيدة الاخلاق.

يعد استخدام وسائل التعليم الرقمية أحد البدائل التي يمكن للمعلمين تطبيقها لزيادة حماس الطلاب للتعليم أثناء أنشطة التعليم. واحدة من الوسائط التي يمكن استخدامها هي *baamboozle*، وهي وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب التعليمية وقادرة على تقديم عملية تعليم أكثر إثارة وتوصلا ومتعة. مع استخدام هذه الوسائط، يتوقع من الطلاب أن يكونوا أكثر حماسا ونشاطا وسهولة في التركيز على المشاركة في تعليم عقيدة الاخلاق. تم إجراء هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان بهدف دراسة استخدام وسائط التعليم الرقمية *baamboozle* لزيادة حماس الطلاب للتعليم.

تهدف هذا البحث إلى: (١) شرح عملية تطبيق وسائط التعليم الرقمية من *baamboozle* على موضوع عقيدة الاخلاق في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان، (٢) معرفة ردود فعل الطلاب على استخدام وسائط التعليم الرقمية من *baamboozle* لتعزيز روح تعليم عقيدة الاخلاق، (٣) وصف تأثير استخدام وسائط التعليم الرقمية *baamboozle* على روح التعليم الطلابي في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الرابعة باسوروان.

يستخدم هذا البحث نهجا نوعيا مع نوع دراسة حالة. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق. ثم يتم تحليل البيانات التي يتم الحصول عليها من خلال مراحل تقليل البيانات، وعرض البيانات، ورسم الاستنتاجات والتحقق.

تظهر نتائج البحث أن تطبيق وسائط التعليم الرقمية في تعليم عقيدة الاخلاق يمكن أن يخلق بيئة تعليم أكثر نشاطا وتفاعلا مقارنة بطرق التعليم التقليدية. يبدو أن الطلاب أكثر حماسا في الإجابة على الأسئلة، ونشاطهم في النقاشات، وتركيزهم أكثر على التعليم. أظهرت ردود فعل الطلاب على استخدام وسائط *baamboozle* نتائج إيجابية أيضا لأن التعليم كان أكثر جاذبية، وأقل مللا، وأكثر متعة. يؤثر ذلك على زيادة حماس الطلاب للتعليم، والذي يظهر من خلال المشاركة النشطة، والحماس، والتعاون الجماعي، ومشاركة الطلاب خلال عملية التعليم. ومع ذلك، لا تزال هناك عدة عقبات في تطبيقها، مثل نقص التنسيق والتماكك بين أعضاء المجموعة عند الإجابة على الأسئلة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era perkembangan teknologi digital saat ini, pendidikan merupakan dasar utama dalam membentuk perkembangan individu dan masyarakat. Sebagai pondasi penting bagi kemajuan bangsa, pendidikan berperan penting dalam mendorong pembangunan negara. Hal ini dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Aktivitas pendidikan sendiri menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sosial dan budaya yang berlangsung di berbagai lingkungan, mulai dari keluarga, sekolah, hingga masyarakat luas.²

Dalam pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran mempunyai peran yang besar dalam menciptakan proses belajar yang berkualitas. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan bentuk komunikasi edukatif di mana pesan atau informasi berupa pengetahuan, gagasan, pengalaman, keterampilan, maupun nilai-nilai disampaikan dari guru kepada siswa. Keberhasilan penyampaian pesan tersebut sangat bergantung pada media yang digunakan sebagai perantaranya. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung bagi guru dalam menjelaskan materi agar pesan pembelajaran dapat dipahami secara lebih jelas, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, tujuan pembelajaran bisa dicapai secara lebih efektif dan efisien. Ketika media yang

² Imam Shiddiq et al., "Penggunaan Penggunaan Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 533, <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2501>.

digunakan relevan dan tepat sasaran, siswa akan lebih mudah menerima serta memahami isi pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang kini banyak dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis digital yang memadukan unsur teknologi dengan kegiatan belajar mengajar.³

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa ialah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, efektif, serta mampu menarik perhatian siswa. Perkembangan teknologi dan informasi menjadikan pemilihan media pembelajaran yang tepat semakin penting guna mendukung kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat menumbuhkan minat baru dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media yang tepat turut memberikan pengaruh positif terhadap kondisi psikologis siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Pada tahap awal pembelajaran, menentukan media yang paling sesuai sangatlah penting agar materi bisa dipahami dengan baik dan kegiatan belajar dapat berlangsung secara maksimal. Salah satu media yang saat ini menjadi perhatian para pendidik adalah *Baamboozle*, sebuah *platform* pembelajaran digital yang mengintegrasikan elemen permainan dengan kegiatan edukatif.

³ Melta Ayunitha et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 456.

Tingkat keberhasilan siswa dalam meraih prestasi belajar yang maksimal sangat dipengaruhi oleh besarnya semangat belajar yang mereka miliki.⁴

Baamboozle dipilih karena memiliki berbagai fitur yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan kuis berbasis kelompok, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kerja sama, serta menumbuhkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, tampilan yang menarik dan kemudahan penggunaan menjadikan *Baamboozle* sebagai salah satu media pembelajaran digital yang berpotensi meningkatkan semangat belajar siswa. Potensi tersebut menarik untuk diterapkan pada mata pelajaran yang masih menghadapi tantangan dalam menumbuhkan semangat belajar siswa.⁵ Dalam konteks tersebut, menarik untuk meninjau bagaimana media pembelajaran digital bisa digunakan pada mata pelajaran yang selama ini dianggap kurang diminati oleh sebagian siswa. Salah satu contohnya adalah mata pelajaran Akidah Akhlak, yang membutuhkan inovasi dalam proses pembelajarannya agar lebih menarik dan interaktif.

Mata pelajaran Akidah Akhlak kerap kurang diminati oleh siswa selama proses pembelajaran. Tingkat motivasi belajar mereka cenderung rendah, terutama karena metode pengajaran yang masih tradisional. Banyak guru masih mengandalkan ceramah sebagai strategi utama dalam

⁴ Salsanila Salsanila and Emil El Faisal, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025): 5046–47, <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>.

⁵ Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar, "Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 823.

menyampaikan materi, sehingga kegiatan belajar menjadi kurang bervariasi dan lebih berfokus pada peran guru daripada siswa. Selain itu, siswa kerap memandang bahwa pelajaran Akidah Akhlak hanya berfokus pada hafalan ayat Al-Qur'an dan hadis. Minimnya variasi metode serta keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran membuat siswa mudah merasa bosan, sebab kegiatan belajar tidak berlangsung secara interaktif maupun kontekstual dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa agar sejalan dengan nilai-nilai dan ajaran Islam, sehingga dapat menjadi pedoman dalam sikap maupun perilaku sehari-hari. Oleh sebab itu, guru Akidah Akhlak dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam menentukan strategi serta media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Inovasi tersebut juga perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efektif, dan relevan dengan siswa saat ini. Dalam merancang rencana pembelajaran, guru harus memperhatikan berbagai aspek yang relevan seperti tujuan pembelajaran, strategi, sumber belajar, media, serta bentuk evaluasi yang digunakan. Melalui upaya tersebut, diharapkan semangat belajar siswa dapat meningkat.⁶

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 4 Pasuruan

⁶ Sri Rahayu and Ririn Dwianti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Siswa Sekolah Menengah," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5, no. 2 (2025): 584–585, <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.553>.

menunjukkan bahwa semangat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih perlu ditingkatkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Di sisi lain, MTs Negeri 4 Pasuruan memiliki fasilitas yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis digital, seperti sarana teknologi yang memadai sehingga memungkinkan penerapan media pembelajaran *Baamboozle* dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan pada siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan karena sekolah tersebut memiliki kondisi yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu adanya kebutuhan untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sekaligus didukung oleh fasilitas yang memungkinkan penggunaan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak guna mengetahui bagaimana media tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle* dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan?

2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan?
3. Bagaimana implikasi penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam peningkatan semangat belajar Akidah Akhlak siswa di MTs Negeri 4 Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan.
3. Menjelaskan implikasi penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam peningkatan semangat belajar Akidah Akhlak siswa di MTs Negeri 4 Pasuruan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi cara pandang yang lebih segar tentang bagaimana media digital dipakai dalam proses belajar. Melalui temuan yang muncul nanti, peneliti bisa melihat lebih jelas apakah permainan seperti *Baamboozle* memang mampu mendorong siswa lebih bersemangat saat belajar di kelas. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi masukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan model pembelajaran

yang lebih hidup dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan sekarang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bagian dari persyaratan akademik untuk menyelesaikan program S1 Pendidikan Agama Islam. Selain memenuhi kebutuhan kelulusan, penelitian ini juga menjadi wadah pembelajaran langsung bagi peneliti dalam melakukan kajian ilmiah di bidang pendidikan, terutama terkait penggunaan media pembelajaran digital. Melalui kegiatan ini, peneliti diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dalam menganalisis, berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan menulis karya ilmiah yang bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan.

b. Bagi guru

Melalui penelitian ini, guru diharapkan dapat memperoleh gambaran mengenai penggunaan *Baamboozle* sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan adanya unsur permainan sederhana dalam pembelajaran, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses belajar di kelas berlangsung.

c. Bagi siswa

Dengan penggunaan *Baamboozle*, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menyenangkan dan tidak terlalu tegang sehingga siswa dapat menikmati kegiatan belajar dengan lebih baik.

Selain itu, media ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran berlangsung serta membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi sekolah dalam meningkatkan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran digital, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan modern.

e. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti berikutnya yang tertarik mengkaji penggunaan media pembelajaran digital, terutama *Baamboozle*, dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu menambah wawasan dan memberikan informasi mengenai penerapan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Akidah Akhlak maupun pada mata pelajaran lainnya.

E. Orisinalitas Penelitian

Bagian ini disusun sebagai pengantar sebelum pemaparan orisinalitas penelitian dalam skripsi. Penulis menyadari bahwa penjelasan mengenai keaslian dan kebaruan penelitian merupakan aspek yang sangat penting dalam penulisan karya ilmiah, khususnya sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik serta untuk menunjukkan kontribusi penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu, pada bagian selanjutnya akan diuraikan secara jelas dan sistematis mengenai posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian terdahulu, perbedaan yang mendasar, serta unsur kebaruan yang menjadi ciri utama penelitian. Uraian tersebut disusun dengan berpedoman pada kaidah ilmiah, etika akademik, dan ketentuan penulisan skripsi yang berlaku, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif dan komprehensif kepada pembaca mengenai orisinalitas penelitian ini. Adapun orisinalitas penelitian ini adalah sebagaimana diuraikan pada bagian berikut.

1. Zulvi Zakiyatunisa. 2024, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Baamboozle* pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMP Sunan Giri 1 Giri Banyuwangi.” Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan media ini sangat valid dan menarik, dengan validasi ahli media sebesar 88,89%, ahli materi 96%, dan pengguna (guru) 92,5%. Uji coba skala kecil mencapai 95,41% dan skala besar 93,1%, yang dikategorikan sangat menarik. Nilai N-Gain Score 52,56 menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cahaya dan alat optik.
2. Sitti Fatimah. 2025, “Penggunaan Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penggunaan media *Baamboozle* terbukti signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan uji paired

sample t-test, hasil menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Baamboozle*. Siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, dan antusias mengikuti pembelajaran karena media ini berbentuk permainan edukatif yang menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Muhammad Ayyub Nasruddin. 2024, “Pemanfaatan *Baamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Baamboozle* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan semangat siswa saat mengikuti pembelajaran IPS. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif karena fitur permainan dan skor yang ada di *Baamboozle* membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar dan berpartisipasi aktif. Media ini juga mendapat tanggapan positif dari guru karena memudahkan penyampaian materi serta membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan kolaboratif.
4. Wakina Bangol. 2022, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMK Negeri 1 Kotamobagu”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan model *pre eksperimen tipe one group pre test – post test design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 68,33 saat *pre-test* menjadi 86,30 saat *post-test*, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar

yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Maka dari itu media *Baamboozle* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

5. Nama Aulia Putri. 2024, “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Kubu Babussalam”. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen jenis non-equivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu dari rata-rata 70,16 menjadi 81,76 dengan persentase peningkatan sebesar 58% pada kelas eksperimen dan 27% pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran geografi.

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Zulvi Zakiyatunisa. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi <i>Baamboozle</i> pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas	Menggunakan <i>Baamboozle</i> sebagai media pembelajaran interaktif.	- Dilakukan pada pembelajaran sains. - Menggunakan model 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate)	Keterbaruan penelitian ini terletak pada arah kajian dan konteks penerapannya, di mana penelitian berfokus untuk memahami

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	VIII SMP Sunan Giri 1 Giri Banyuwangi”. Skripsi UIN KHAS Jember.		untuk memperoleh data numerik dan statistik yang bisa dianalisis secara kuantitatif.	secara mendalam bagaimana penggunaan media <i>Baamboozle</i> dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
2.	Sitti Fatimah. 2025. “Penggunaan Media <i>Baamboozle</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang”. Skripsi IAIN Parepare.	Menggunakan <i>Baamboozle</i> sebagai media pembelajaran interaktif.	Menggunakan design Data angka (numerik) untuk hasil pengisian angket motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran.	Keterbaruan penelitian ini yaitu memahami secara mendalam proses penggunaan <i>Baamboozle</i> dan perubahan semangat belajar siswa.
3.	Muhammad Ayyub Nasruddin. 2024. “Pemanfaatan <i>Baamboozle</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPS SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa”. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.	- Menggunakan <i>Baamboozle</i> sebagai media pembelajaran interaktif. - Menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.	Penerapan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).	Keterbaruan pada fokus kajian dan konteks penerapan media <i>Baamboozle</i> dalam pembelajaran Akidah Akhlak, yang berinovasi dengan melihat perubahan semangat belajar spiritual dan karakter religius siswa melalui media digital dalam lingkungan madrasah.

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
4.	Wakina Bangol. 2022. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMK Negeri 1 Kotamobagu”. Skripsi IAIN Manado.	Menggunakan <i>Baamboozle</i> sebagai media pembelajaran interaktif.	Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara numerik.	Keterbaruan pada penelitian ini menekankan bagaimana proses pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan digital dapat membangun semangat belajar akidah akhlak.
5.	Nama Aulia Putri. 2024. “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran <i>Baamboozle</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Kubu Babussalam”. Skripsi UIN SUSKA Riau.	Menggunakan <i>Baamboozle</i> sebagai media pembelajaran interaktif.	• Penerapan pada mata pelajaran Geografi • Peneliti mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan <i>Pretest</i>, <i>posttest</i>, dan uji statistik (<i>T-Test</i>).	Keterbaruan penelitian dari penelitian Aulia Putri terletak pada fokusnya yang menekankan pada peningkatan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak, bukan pada peningkatan nilai akademik.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut diatas maka orisinalitas penelitian dari “Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle* dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan” terletak pada fokus kajian yang menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di lingkungan madrasah. Penelitian ini tidak hanya melihat efektivitas media dari sisi hasil

belajar atau motivasi secara umum, tetapi juga menggali secara mendalam bagaimana media digital berbasis permainan edukatif dapat menumbuhkan semangat, nilai spiritual, dan karakter religius siswa melalui pendekatan kualitatif deskriptif yang interaktif dan kontekstual.

F. Definisi Istilah

1. Penggunaan

Penggunaan adalah proses pelaksanaan kegiatan secara nyata untuk mewujudkan tujuan yang telah dirancang sebelumnya. Penggunaan mengacu pada pelaksanaan aktivitas atau tindakan dalam suatu sistem. Penggunaan tidak hanya sebatas menjalankan suatu kegiatan, tetapi merupakan rangkaian tindakan yang disusun dan diarahkan secara sengaja untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Media pembelajaran digital

Media pembelajaran digital adalah kombinasi antara materi pelajaran, teknologi, dan metode pengajaran yang dirancang untuk memudahkan guru serta siswa dalam kegiatan belajar. Media ini dipakai untuk mengemukakan informasi, memudahkan akses terhadap materi, serta mendukung guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Selain itu, media digital menawarkan fleksibilitas melalui beragam layanan seperti kelas online dan ruang kolaboratif yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Perangkat digital seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar pun bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar setiap siswa secara individual.

3. *Baamboozle*

Baamboozle adalah salah satu bentuk permainan edukatif (edugame) yang dirancang menyerupai lomba cerdas cermat, namun dijalankan secara daring (online). Dalam penggunaannya, siswa tidak diwajibkan untuk membuat akun, karena permainan ini dilaksanakan secara berkelompok, di mana setiap kelompok bergiliran menjawab pertanyaan layaknya kuis interaktif.

4. Semangat Belajar

Semangat belajar adalah motivasi serta keinginan yang muncul dari diri seseorang untuk terus menuntut ilmu. Siswa yang memiliki semangat tinggi cenderung memperoleh banyak hal positif, seperti pemahaman materi yang lebih mendalam, peningkatan nilai akademik, serta sikap belajar yang lebih baik. Semangat belajar dapat terlihat dari cara siswa melakukan proses pembelajaran dengan serius. Hal itu tercermin melalui ketekunan dan keseriusan dalam belajar, kemampuan menyelesaikan tugas hingga tuntas, keaktifan berpartisipasi di kelas, kesediaan menerima tugas tambahan, serta pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar.

5. Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak merupakan proses pendidikan yang memegang peran penting dalam sistem pendidikan Islam. Tujuan utamanya adalah membantu siswa memiliki akidah yang kuat serta membiasakan mereka untuk berperilaku sesuai dengan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada pemahaman ilmu semata, tetapi juga menekankan pada penumbuhan kesadaran spiritual,

pembinaan karakter, serta penguatan integritas moral siswa. Materinya mencakup dua aspek utama, yaitu akidah, yang berisi pokok-pokok keimanan, serta akhlak, yang menekankan pembiasaan perilaku terpuji dan penghindaran dari sifat tercela. Secara keseluruhan, pembelajaran Akidah Akhlak dirancang untuk menumbuhkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang pentingnya mengimani serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

6. Proses Penggunaan

Proses penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam penelitian ini adalah tahapan pelaksanaan penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Pasuruan. Proses penggunaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif.

7. Respon Siswa

Respon siswa dalam penelitian ini adalah tanggapan, reaksi, dan sikap siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Pasuruan terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Respon tersebut meliputi ketertarikan, antusiasme, perhatian, keaktifan, serta pendapat siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

8. Implikasi Penggunaan

Implikasi penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam penelitian ini adalah implikasi atau pengaruh yang muncul setelah penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak

terhadap semangat belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Pasuruan. Implikasi tersebut ditunjukkan melalui perubahan sikap belajar siswa, seperti meningkatnya keaktifan, perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan definisi istilah tersebut diatas maka yang dimaksud dengan “Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle* dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan” adalah kegiatan menerapkan media pembelajaran digital melalui permainan edukatif *Baamboozle* secara sistematis dan terarah dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Penerapan ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan motivasi serta semangat belajar siswa agar lebih aktif, berpartisipasi dengan antusias, dan mencerminkan akhlak yang selaras dengan nilai-nilai ajaran Islam.

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dalam enam bab yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Setiap bab disusun secara sistematis agar pembahasan dapat tersaji dengan lebih jelas dan teratur.

Bab I: Pendahuluan. Berisi gambaran umum mengenai latar belakang masalah yang melandasi penelitian, perumusan masalah yang akan dikaji, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, orisinalitas penelitian yang menunjukkan perbedaan dengan penelitian terdahulu, definisi istilah penting dalam judul penelitian, serta sistematika

penulisan skripsi secara keseluruhan.

Bab II: Tinjauan Pustaka. Berisi berbagai teori yang relevan dengan penelitian.

Bab ini terdiri dari tiga bagian utama, yaitu: kajian teori yang menguraikan konsep-konsep utama yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, semangat belajar, dan mata pelajaran Akidah Akhlak; perspektif teori dalam Islam yang menjelaskan pandangan Islam terhadap proses belajar mengajar dan motivasi belajar; serta kerangka berpikir yang menggambarkan alur logika hubungan antara variabel yang diteliti.

Bab III: Metode Penelitian. Menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, subjek penelitian, serta sumber dan jenis data. Bab ini juga memaparkan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, cara pengecekan keabsahan data, teknik analisis data yang digunakan, hingga prosedur penelitian yang menggambarkan tahapan pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir.

Bab IV: Paparan Data dan Hasil Penelitian. Menyajikan data yang diperoleh dari lapangan secara sistematis dan faktual. Bagian pertama memaparkan deskripsi umum lokasi penelitian serta karakteristik subjek penelitian, sedangkan bagian kedua berisi hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

Bab V: Pembahasan. Berisi analisis mendalam terhadap hasil penelitian dengan mengaitkannya pada teori-teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Bab ini membahas bagaimana penggunaan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap

semangat belajar siswa dan sejauh mana hasil penelitian mendukung atau berbeda dari teori maupun penelitian terdahulu.

Bab VI: Penutup. Berisi simpulan yang merangkum hasil penelitian secara singkat dan padat sesuai dengan rumusan masalah, serta saran-saran yang ditujukan bagi guru, siswa, dan peneliti selanjutnya sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media” berasal dari kata latin “*medium*” yang berarti perantara. Dalam bidang komunikasi, media dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari satu pihak kepada pihak lainnya. Pada hakikatnya media membantu membuat pesan lebih mudah dipahami sehingga informasi yang disampaikan tidak menimbulkan salah tafsir.⁷

Media merupakan alat yang membantu menghubungkan teknologi dengan proses komunikasi sehingga dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas manusia. Dalam kegiatan pembelajaran, media berfungsi meringankan tugas guru dalam menjelaskan materi, terutama ketika konsep yang disampaikan membutuhkan visualisasi atau contoh konkret. Penggunaan media yang tepat sering kali membuat penyampaian materi terasa lebih hidup dan tidak monoton. Selain itu, ketika media dipilih berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan didukung oleh suasana kelas yang nyaman, proses belajar biasanya berlangsung lebih lancar dan siswa dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

⁷ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Makassar, 2022). H: 5.

Selama proses belajar mengajar, guru dan siswa sebenarnya tidak hanya bertukar informasi, tetapi juga membangun komunikasi yang menentukan bagaimana materi dipahami di kelas. Guru menyampaikan pelajaran, sementara siswa menanggapi, bertanya, atau mencoba memahami isi penjelasannya. Keberhasilan proses ini banyak bergantung pada bagaimana komunikasi itu berlangsung. Karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi penting agar penyampaian materi terasa lebih jelas, menarik, dan mudah diikuti oleh siswa.⁸

Dengan demikian, media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara terencana sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif. Tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, media pembelajaran juga menjadi sumber belajar yang mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman, kondusif, terarah, serta lebih menarik bagi siswa. Media tersebut bisa berupa manusia, benda, maupun peristiwa yang dimanfaatkan sebagai perantara agar siswa memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman itu dapat mencakup penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, dan pengembangan keterampilan.⁹

Berdasarkan berbagai pendapat yang ada, media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai alat atau fasilitas yang digunakan sebagai perantara untuk membantu guru dalam menyampaikan materi

⁸ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Sukoharjo, 2021).

⁹ M. Sahib Saleh et al., *Media Pembelajaran* (Purbalingga, 2023),

<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

kepada siswa. Tujuan utamanya adalah mendorong motivasi belajar siswa yang nantinya akan menciptakan semangat dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyeluruh.

b. Pengertian media Pembelajaran Digital

Dalam dunia pendidikan, media digital dimanfaatkan untuk menciptakan sistem pembelajaran digital yang dapat membantu siswa mempelajari berbagai jenis materi, mulai dari teks, gambar, suara, hingga video. Pembelajaran digital sendiri merupakan kegiatan belajar yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses penyusunan serta penyampaian materi pelajaran. Sistem ini mencakup beragam komponen, seperti perangkat keras yang saling terhubung serta kemampuan mentransmisikan pesan dalam bentuk teks, grafik, audio, maupun video secara efektif.¹⁰

Menurut Hamalik, keberadaan media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif sekaligus menjadi salah satu unsur pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media dapat membantu mempercepat penyampaian materi serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran, kualitas proses pendidikan dapat meningkat karena

¹⁰ Sepling Paling Fatqurhohman et al., *Media Pembelajaran Digital* (Makassar: CV. Tohar Media, 2024).

pembelajaran menjadi lebih terarah, menarik, dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.¹¹

Media pembelajaran digital merupakan alat yang dimanfaatkan dalam proses penyampaian materi melalui unsur audio dan visual. Kehadiran media tersebut dapat membantu guru menjelaskan informasi secara lebih mudah dipahami sekaligus menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada berbagai tingkat pendidikan. Bentuk media pembelajaran digital juga dapat berupa *e-book*, *e-modul*, *website*, hingga CD multimedia interaktif.¹² Pemanfaatan media digital dalam kegiatan belajar mengajar merupakan inovasi dalam metode pembelajaran masa kini karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan selaras dengan perkembangan zaman saat ini.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar, terutama karena tidak semua materi dapat dipahami hanya melalui penjelasan lisan. Dalam praktiknya, media yang digunakan guru sering membantu siswa menangkap inti materi dengan lebih cepat. Pada pembelajaran masa kini keberadaan media bahkan tidak bisa dianggap

¹¹ Gabriella Vallencia Ucha et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Dalam Mencapai Tujuan Intruksional," *Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, Dan Budaya* 07, no. 01 (2024): 52, <https://e-jurnalstpbonaventura.ac.id/%0AJurnal>.

¹² Ekalias Noka Sitepu, "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 245, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.

hanya sebagai pelengkap. Perannya sudah cukup besar dalam memengaruhi kelancaran kegiatan belajar. Ketika guru memilih media yang tepat baik visual, audio, maupun gabungan keduanya penyampaian materi biasanya menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa untuk mengingat apa yang dipelajari. Dengan kata lain, media pembelajaran bukan hanya mempermudah guru, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Menurut Mc Kown dalam bukunya “*Audio Visual Aids to Instruction*” media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu:

1) Mengubah titik berat pendidikan formal

Yaitu dari pembelajaran menjadikan ide atau gagasan yang abstrak menjadi konkret, sekaligus berasal dari teori menjadi praktik. Fungsi ini menunjukkan bahwa media membantu menghubungkan konsep dengan kenyataan yang bisa diamati oleh siswa.

2) Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar

Mc Kown menekankan bahwa media mampu menciptakan ketertarikan dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi memiliki peran penting dalam menentukan pencapaian belajar siswa, sehingga pemanfaatan media seperti permainan interaktif atau visualisasi digital dapat meningkatkan fokus serta keaktifan siswa di kelas.

3) Memberikan kejelasan terhadap materi pembelajaran.

Media memudahkan penyampaian materi pembelajaran sehingga lebih jelas dan mudah dimengerti. Melalui visualisasi, suara, atau kombinasi keduanya, informasi yang sebelumnya sulit dicerna dapat dijelaskan secara sederhana. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih lengkap dan detail terhadap materi.

4) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Media pembelajaran dapat menjadi pemicu bagi siswa untuk menanyakan dan menggali informasi, memperdalam pemahaman, dan bereksperimen terhadap materi yang sedang dipelajari. Rasa ingin tahu tersebut menunjukkan keterlibatan kognitif yang tinggi dalam proses belajar, yang menjadi salah satu ciri pembelajaran aktif dan bermakna.¹³

Media pembelajaran memiliki peran besar dalam membantu jalannya proses belajar agar lebih terarah dan mudah dipahami oleh siswa. Ketika guru memilih media yang sesuai, materi pelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas, sekaligus mendorong siswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, media yang digunakan juga memberi kontribusi pada pembentukan karakter siswa melalui pengalaman belajar. Dalam setiap tahap pembelajaran media

¹³ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 9–10.

hadir sebagai pendukung yang membuat proses belajar terasa lebih hidup dan tidak monoton.¹⁴

Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

d. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Respon siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran karena mencerminkan tanggapan yang diberikan *siswa* terhadap pengalaman belajar yang mereka peroleh. Respon tersebut dapat berupa reaksi, kesan, sikap, maupun perilaku yang muncul setelah siswa menerima stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Melalui respon yang ditunjukkan siswa, guru dapat mengetahui tingkat penerimaan, ketertarikan, dan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Hidayati dan Muhammad respon merupakan kesan atau reaksi yang muncul setelah seseorang melakukan pengamatan, penginderaan, dan penilaian terhadap suatu objek sehingga terbentuk sikap terhadap objek tersebut, baik berupa sikap positif maupun negatif. Sementara itu, Arini dan Lovisia menjelaskan bahwa respon siswa adalah tingkah laku atau reaksi yang ditunjukkan siswa selama

¹⁴ Tania Salsabila, Fadilla Andina, and Tiasyah Hasibuan, "Peran Dan Fungsi Media Dan Sumber Belajar Untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD," *Jurnal Mudabbir (Jurnal Research and Education Studies)* 5, no. 2 (2025): 770–773.

mengikuti kegiatan pembelajaran. Respon tersebut muncul melalui proses pengamatan dan perhatian siswa terhadap objek atau aktivitas yang diterimanya.

Dalam dunia pendidikan, respon siswa dapat dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui tingkat penerimaan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran. Apabila siswa memberikan respon yang positif, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berhasil menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, menumbuhkan rasa senang, serta menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Sebaliknya, jika respon yang muncul bersifat negatif, dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut belum mampu memenuhi kebutuhan maupun harapan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁵

Berdasarkan penelitian Budi, Novanto, dan Anitra, respon siswa terhadap pembelajaran dapat diamati melalui beberapa indikator, yaitu relevansi, perhatian, kepuasan, dan percaya diri. Indikator relevansi berkaitan dengan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa. Indikator perhatian menunjukkan tingkat fokus dan ketertarikan siswa selama mengikuti pembelajaran. Indikator kepuasan menggambarkan perasaan senang dan puas setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, sedangkan indikator percaya diri menunjukkan

¹⁵ Budi, Yogi Setya Novanto, and Rien Anitra, "Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran POE Dalam Pembelajaran IPA Di SD," *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 278–82.

keyakinan siswa dalam memahami materi dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, respon siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai tanggapan atau reaksi yang diberikan siswa setelah mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran digital *Baamboozle*. Respon tersebut ditunjukkan melalui tingkat relevansi, perhatian, kepuasan, dan percaya diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁶ Semakin positif respon yang diberikan siswa, maka semakin baik penerimaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

2. *Baamboozle*

a. Pengertian *Baamboozle*

Baamboozle adalah sebuah *platform* belajar yang menggunakan konsep permainan untuk membuat proses belajar terasa lebih seru dan tidak membosankan. Materinya disajikan dalam bentuk kuis yang membuat siswa bisa belajar sambil bermain. Cara ini biasanya membantu siswa lebih semangat karena aktivitasnya interaktif dan tidak monoton. Selain itu, *Baamboozle* cukup fleksibel digunakan di berbagai mata pelajaran sehingga guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan kelas.

Dalam penggunaannya *Baamboozle* biasanya dilakukan secara berkelompok, dimana setiap kelompok diarahkan memilih angka di

¹⁶ Budi, Novanto, and Anitra.

layar yang menampilkan pertanyaan untuk dijawab. Setiap angka tidak hanya berisi pertanyaan, tetapi bisa menyimpan kejutan seperti menambah poin, menukar poin dengan kelompok lain, mengurangi poin, atau bahkan tidak memberikan poin sama sekali.¹⁷

Kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat akan memperoleh poin sesuai ketentuan permainan. Sebaliknya, kelompok yang tidak dapat menjawab pertanyaan tidak akan mendapatkan poin, tetapi juga tidak kehilangan poin yang telah dimiliki.¹⁸ Dengan sistem permainan yang sederhana namun kompetitif ini, *Baamboozle* dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

b. Langkah-langkah Membuat Soal di *Baamboozle*

Adapun langkah-langkah membuat soal di *Baamboozle*, sebagai berikut:

- 1) Masuk ke situs *Baamboozle*: Buka browser dan ketik alamat situs (<https://www.Baamboozle.com>).
- 2) *Login* atau *Buat Akun*: Klik tombol *Sign Up* (jika belum memiliki akun) atau *Login* (jika sudah memiliki akun).
- 3) Masuk ke Menu “*My Games*” atau “*My Library*”.

¹⁷ Sopa Siti Marwah and Zulfa Nurul Ain, “Studi Literatur : Baamboozle Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif,” *Jurnal PGMI UNIGA* 01, no. 02 (2022): 70.

¹⁸ Khoiro M Deandra, Samsiah Ami, and Haryono, “Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan,” *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1 (2023): 515–16.

- 4) Klik “Create Game” atau “*New Game*”: Isi judul permainan, deskripsi singkat, dan kategori/topik umum agar mudah dikenali.
- 5) Tambahkan pertanyaan dan jawaban:
 - a) Isi kolom *Question* (pertanyaan) dan *Answer* (jawaban) sesuai kebutuhan.
 - b) Point (nilai) dapat ditambahkan untuk setiap pertanyaan, misalnya 10, 20, atau 30 poin.
 - c) Opsi “*Multiple Choice*” hanya tersedia di akun premium (*Baamboozle+*), sedangkan akun gratis hanya bisa membuat pertanyaan dengan satu jawaban (esai).
- 6) Tambahkan Gambar (Opsional).
- 7) Setelah selesai menulis semua pertanyaan dan jawabannya, klik tombol “*Save*” untuk menyimpan hasilnya.
- 8) Soal otomatis tersimpan di bagian “*My Library*”, lalu klik “*Play*” untuk memainkannya.

Cara main:

- a) Tentukan jumlah tim atau kelompok yang akan bermain (misalnya 2, 4, atau 8 tim).
- b) Permainan akan menampilkan papan pertanyaan (grid) dan dapat dimainkan secara langsung di kelas atau daring.¹⁹

c. Kelebihan *Baamboozle*

¹⁹ Wahyuni Agustin et al., “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media *Baamboozle* Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 1330–31, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1780>.

Baamboozle memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi salah satu media pembelajaran digital yang efektif dan menarik.

Diantaranya kelebihan dari *Baamboozle* antara lain:

- 1) Siswa tidak perlu melakukan *login* atau membuat akun untuk dapat berpartisipasi dalam permainan kuis.
- 2) Siswa cukup memperhatikan layar yang ditunjukkan oleh guru, sehingga mampu menjaga konsentrasi belajar siswa dan waktu pembelajaran digunakan secara maksimal. Dengan cara ini, proses belajar menjadi lebih interaktif dan efisien, tanpa adanya kendala teknis yang kompleks.
- 3) Mendorong kerja sama dan kolaborasi kelompok melalui sistem permainan berbasis tim.
- 4) Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mampu menumbuhkan semangat kompetitif siswa dengan adanya fitur *power-ups* yang bervariasi.
- 5) Tampilan yang menarik dan mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa.
- 6) Memudahkan guru dalam merancang kuis atau permainan edukatif, karena *Baamboozle* menyediakan berbagai template siap pakai.
- 7) Dapat digunakan pada beragam mata pelajaran, sehingga bersifat fleksibel untuk berbagai situasi pembelajaran.²⁰

d. Kekurangan *Baamboozle*

²⁰ Agustin et al.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan media *Baamboozle* dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan yang wajib diperhatikan oleh pendidik. Keterbatasan ini umumnya berkaitan dengan aspek teknis dan sistem permainan yang disediakan oleh *platform*.

Beberapa kekurangan *Baamboozle* antara lain sebagai berikut:

1) Batasan jumlah kata dalam pembuatan soal

Platform Baamboozle memiliki batasan jumlah karakter atau kata yang dapat dimasukkan dalam setiap pertanyaan. Hal ini membuat guru harus menyesuaikan kalimat agar tetap singkat namun tetap bisa dipahami oleh siswa, sehingga terkadang membatasi kompleksitas materi yang ingin disampaikan.

2) Tidak dapat dijawab secara individu

Kuis pada *Baamboozle* hanya dapat dimainkan secara berkelompok, bukan oleh masing-masing siswa melalui akun pribadi. Hal ini menyebabkan guru tidak dapat menilai kemampuan siswa secara individu dan hasil permainan lebih menonjolkan kerja sama kelompok dibandingkan capaian perorangan.

3) Sistem permainan yang bergiliran

Pertanyaan dalam *Baamboozle* dijawab secara bergantian sesuai urutan kelompok. Sistem ini membuat kelompok lain tidak dapat menjawab pertanyaan yang sedang ditampilkan, sehingga partisipasi aktif siswa bisa menurun saat menunggu giliran.

4) Fitur terbatas pada versi gratis

Beberapa fitur menarik hanya tersedia bagi pengguna akun *Baamboozle+* (berbayar).²¹ Pengguna versi gratis tidak dapat mengakses mode permainan tertentu, membatasi jumlah pertanyaan, dan permainan yang dibuat bersifat publik sehingga dapat diakses oleh orang lain.

3. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Akidah Akhlak

Secara *etimologis* istilah “akidah” berasal dari bahasa Arab “*‘aqada – ya ‘qidu – ‘aqdan*” yang bermakna ikatan atau sesuatu yang menguatkan. Makna ini menggambarkan posisi akidah sebagai fondasi yang menautkan keyakinan seseorang sehingga menjadi kokoh. Adapun secara terminologis, akidah dipahami sebagai seperangkat keyakinan dasar dalam ajaran Islam yang wajib diyakini oleh setiap muslim. Keyakinan inilah yang menjadi landasan utama bagi tumbuhnya keimanan dan praktik keagamaan.

Dalam pengertian umum, akidah adalah keyakinan yang pasti tanpa keraguan dan menjadi pandangan hidup. Sedangkan dalam pengertian khusus, akidah Islam berarti keyakinan terhadap Allah SWT., malaikat, kitab-kitab, rasul-rasul, hari akhir, serta takdir baik dan buruk.²² Menurut Syaikh Abu Bakar Al-Jazairi, akidah adalah sekumpulan kebenaran yang dapat dipahami oleh akal, didengar melalui pendengaran, dan dirasakan oleh perasaan, serta diyakini kebenarannya

²¹ Agustin et al.

²² Fahmie Ahmad Syakir et al., “Akidah Akhlak : Karakteristik Dan Pembelajarannya,” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 6, no. 4 (2025): 1004–5.

oleh hati, serta tidak dapat dibantah oleh kebenaran lain. Dengan kata lain, akidah adalah pondasi utama dalam kehidupan seorang muslim sebagai dasar dari segala amal perbuatan.

Aqidah juga diibaratkan seperti pondasi bangunan. Jika pondasi tersebut kuat, maka bangunan Islam seseorang akan kokoh dan tidak mudah runtuh. Aqidah adalah misi utama semua Rasul, sejak Nabi pertama hingga Nabi terakhir, dan tidak berubah karena waktu, tempat, atau perbedaan golongan.²³

Akidah dan akhlak saling terkait erat dan tidak bisa dipisahkan. Akidah merupakan landasan keimanan, sedangkan akhlak adalah manifestasi nyata dari keimanan tersebut dalam bentuk perilaku. Seseorang yang memiliki akidah kuat akan menampilkan akhlak yang baik dalam kehidupannya. Karena itu, akhlak adalah cerminan dari kualitas akidah. Rasulullah SAW pun diutus untuk menyempurnakan akhlak mulia, yang menjadi wujud dari keimanan yang benar.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, pembelajaran Akidah Akhlak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan terstruktur untuk menanamkan nilai-nilai keimanan serta membimbing perilaku siswa sesuai ajaran Islam. Dalam pelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengenal, memahami, meresapi, dan meyakini keberadaan Allah SWT., serta menerapkan keyakinan tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui pembiasaan perilaku berakhlak mulia.

²³ Dedi Wahyudi, *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya* (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017).

Pembelajaran ini membimbing siswa dalam satu kesatuan antara pengetahuan (kognitif), keyakinan (afektif), dan perilaku (psikomotorik) yang berlandaskan nilai-nilai ketuhanan.²⁴ Dengan demikian, pembelajaran Akidah Akhlak memiliki peran sentral dalam membentuk karakter Islami sekaligus mendorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai tauhid dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

b. Karakteristik Akidah Akhlak

Akidah dan akhlak memiliki karakteristik khas yang membedakan dari bidang ilmu lainnya, karena keduanya berlandaskan wahyu Allah SWT. dan bersifat ilahiah.

1) Karakteristik Akidah

- a) Bersifat Ghaibiyah, yaitu berhubungan dengan hal-hal gaib yang tidak dapat dijangkau oleh pancaindra, seperti iman kepada Allah SWT., malaikat, kitab, rasul, hari akhir, serta azab dan nikmat kubur. Hal ini menunjukkan bahwa keimanan seorang muslim bersumber dari keyakinan kepada perkara yang tidak tampak, tetapi diyakini kebenarannya berdasarkan wahyu.
- b) Bersifat Tauqifiyyah, yakni seluruh ajarannya didasarkan pada Al-Qur'an dan Sunnah yang shahih, akal digunakan sebagai sarana untuk memahami teks nash, bukan sebagai sumber utama akidah. Karena itu, akidah Islam berpijak pada

²⁴ Muhiyi Shubhiye, *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023).

dalil wahyu, bukan spekulasi rasional atau hasil pemikiran manusia.

2) Karakteristik Akhlak

Akhlak Islam memiliki karakteristik yang menyeluruh dan universal. Sumbernya adalah Al-Qur'an dan Sunnah, sehingga akhlak bersifat autentik, kekal, dan berorientasi ilahiah. Akhlak Islam tidak terbatas pada hubungan manusia dengan Tuhannya, tetapi juga mencakup hubungan dengan sesama manusia dan dengan alam sekitar.

Beberapa karakteristik utama akhlak Islam antara lain:

- a) Meliputi seluruh aspek kehidupan, baik pribadi, sosial, maupun lingkungan.
- b) Selaras dengan fitrah manusia, sehingga dapat diterima oleh akal sehat dan hati nurani.
- c) Menuntut tanggung jawab individu dan sosial, menjadikan setiap muslim peduli terhadap sesama dan lingkungannya.²⁵

c. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk menanamkan keyakinan yang kokoh serta membentuk karakter siswa agar berperilaku mulia sesuai tuntunan Islam. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada pemahaman teoritis mengenai rukun iman dan nilai-nilai moral, tetapi juga pada penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

²⁵ Syakir et al., "Akidah Akhlak : Karakteristik Dan Pembelajarannya."

Melalui pembelajaran Akidah Akhlak, siswa diarahkan untuk:

- 1) Mengetahui dan memahami ajaran dasar Islam, terutama tentang keesaan Allah SWT., kenabian, kitab-kitab, malaikat, hari akhir, dan takdir baik maupun buruk.
- 2) Mengimani dan meyakini kebenaran ajaran Islam secara utuh, sehingga mampu menumbuhkan kesadaran spiritual dan rasa tanggung jawab sebagai hamba Allah SWT.
- 3) Mengamalkan nilai-nilai akhlak mulia dalam perbuatan, ucapan, dan sikap sehari-hari baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.
- 4) Membentuk kepribadian yang seimbang antara aspek keimanan, pengetahuan, dan perilaku.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran Akidah Akhlak bukan hanya membekali siswa dengan pengetahuan keagamaan, melainkan juga menumbuhkan iman yang kokoh, moral yang baik, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Akidah menjadi dasar keyakinan yang mengarahkan kehidupan, sedangkan akhlak menjadi manifestasi nyata dari keimanan tersebut.

4. Semangat Belajar

a. Pengertian Semangat belajar

Semangat belajar merupakan dorongan batin yang membuat seseorang memiliki keinginan kuat untuk terus berusaha dalam kegiatan belajar guna mencapai hasil yang optimal. Sikap ini tampak melalui antusiasme, ketekunan, dan partisipasi siswa secara aktif sepanjang

jalannya pembelajaran. Artinya, semangat belajar tidak hanya berkaitan dengan keinginan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga mencerminkan kesungguhan dan konsistensi dalam mengikuti setiap aktivitas belajar.

Semangat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Semangat belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang muncul dalam diri siswa sehingga menimbulkan antusiasme, kesungguhan, dan ketekunan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Berdasarkan pendapat tersebut, semangat belajar dapat dipahami sebagai bentuk nyata dari motivasi belajar yang tercermin melalui antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.²⁶

Selain itu, semangat belajar juga mencakup kemampuan siswa untuk bertahan menghadapi kesulitan, serta menunjukkan motivasi baik yang bersumber dari dalam diri (*intrinsik*) maupun dari luar (*ekstrinsik*). Siswa yang memiliki semangat belajar tinggi biasanya tampak lebih tekun, tidak mudah menyerah, dan menikmati proses pembelajaran itu sendiri. Semangat belajar juga dikaitkan dengan ranah afektif yang

²⁶ Nirmala Chandra Anggraeni, Euis Eti Rohaeti, and Tuti Alawiyah, "Profil Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Gunung Halu," *Fokus* 4, no. 2 (2021): 145–50.

merujuk pada aspek aspek emosional, perasaan, dan perilaku selama proses pembelajaran.²⁷

Semangat belajar dapat diartikan sebagai motivasi yang mendorong siswa untuk terlibat aktif, tekun, dan konsisten dalam kegiatan belajar, baik karena dorongan dari dalam dirinya sendiri maupun pengaruh lingkungan sekitar.²⁸ Sikap ini menjadi fondasi penting dalam membentuk prestasi serta keberhasilan proses pendidikan.

b. Faktor yang Memengaruhi Semangat Belajar

McClelland menjelaskan bahwa semangat belajar muncul dari kebutuhan akan pencapaian (*need for achievement*). Hal itu dipengaruhi oleh beragam faktor internal yang berasal dari diri mereka sendiri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal). Kedua kelompok faktor ini saling mempengaruhi dan bersama-sama menentukan kadar motivasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi kondisi fisik, psikologis, motivasi, minat, bakat, dan kesiapan belajar siswa itu sendiri. Sebagai contoh, kondisi kesehatan yang baik dan tingkat kebugaran fisik memudahkan siswa untuk berkonsentrasi dan tetap aktif selama

²⁷ Pipit Pitriah Ulfah and Uman Suherman, "Dimensi Pembelajaran Afektif" 10, no. 10 (2024): 4.

²⁸ Agus Susilo and Sisca Arie Hanika, "Hubungan Semangat Belajar Sejarah Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau," *Jurnal Pendidikan Ips* 11, no. 2 (2021): 95–100, <https://doi.org/10.37630/jpi.v11i2.511>.

proses belajar. Sebaliknya, jika siswa sering sakit, kurang tidur, atau lelah secara fisik, maka semangat belajarnya cenderung menurun.

Demikian pula kondisi psikologis seperti tingkat kecerdasan, rasa percaya diri, bakat, minat, dan motivasi intrinsik juga sangat mempengaruhi.²⁹ Siswa yang memiliki minat tinggi atau merasa tertantang akan lebih bersemangat dalam belajar dibanding yang tidak.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal bersumber dari lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya serta kondisi fisik atau sarana pembelajaran. Lingkungan keluarga yang mendukung meliputi perhatian orang tua, pengawasan, suasana rumah yang kondusif akan memunculkan semangat belajar yang lebih tinggi pada siswa. Sebaliknya, jika lingkungan rumah kacau atau minim dukungan, semangat belajar bisa turun.

Lingkungan sekolah juga sangat berperan. Metode pengajaran yang variatif, guru yang komunikatif dan menjadi teladan, fasilitas pembelajaran yang memadai, serta suasana kelas yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat siswa. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton, guru kurang interaktif, atau fasilitas belajar yang kurang dapat memicu bosan dan menurunkan semangat.

²⁹ Mutiara Zahirah and Ismail, "Peran Guru Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2024): 14–21.

Teman sebaya dan lingkungan sosial di sekolah juga mempengaruhi. Siswa yang berada di lingkungan teman yang rajin dan termotivasi cenderung memiliki semangat belajar yang lebih baik.³⁰ Selain itu, kondisi ekonomi, fasilitas teknologi, dan lingkungan non-sosial seperti ruang kelas, ketersediaan media belajar, dan suasana fisik sekolah turut mempengaruhi. Dengan demikian diperlukan media yang interaktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satunya adalah media pembelajaran digital *Baamboozle*.

Baamboozle merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif dan kompetisi antarkelompok. Karakteristik tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa terlibat secara aktif, motivasi dan semangat belajar mereka cenderung meningkat karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.³¹

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* memiliki potensi untuk meningkatkan semangat belajar

³⁰ Rohmatul Hasanah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Matematika Siswa: Sebuah Kajian Literatur," *Consistan (Jurnal Tadris Matematika)* 3, no. 01 (2025): 11–21.

³¹ Miftahussaadah and Subiyantoro, "Paradigma Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 97–107.

siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, semakin besar pula peluang meningkatnya semangat belajar yang ditunjukkan melalui keaktifan, antusiasme, dan ketekunan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Secara umum, belajar dipahami sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Hitzman belajar adalah suatu proses yang menimbulkan perubahan dalam diri organisme, baik pada manusia maupun hewan karena pengalaman yang memengaruhi perilakunya. Sejalan dengan itu, George Knight mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang membentuk kemampuan seseorang untuk menampilkan perilaku baru yang bersifat manusiawi, atau perubahan dari perilaku sebelumnya. Proses ini menunjukkan bahwa perilaku baru tidak muncul begitu saja, melainkan melalui adanya rangsangan yang relevan, pengalaman, serta proses internal yang terjadi dalam diri seseorang.

Dari kedua pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang berpusat pada pikiran manusia. Artinya, proses belajar terjadi melalui pengolahan informasi, pengalaman, dan interaksi yang memungkinkan seseorang memperoleh pemahaman baru. Namun, secara eksternal, proses belajar juga dapat dirancang atau direkayasa, seperti halnya Tuhan yang telah menciptakan alam semesta sebagai sarana pembelajaran bagi manusia. Setiap ciptaan-Nya menjadi sumber pelajaran dan tanda kekuasaan Allah SWT. bagi mereka yang mau berpikir dan mengambil hikmah.

Dalam perspektif Islam, hakikat belajar memiliki kedudukan yang sangat tinggi. Hal ini tercermin dari wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. melalui QS. Al-‘Alaq ayat 1.

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!*”³²

Dalam ayat ini, kata *iqra’* atau bacalah disebutkan dua kali, menandakan betapa pentingnya aktivitas membaca dan belajar. Tidak hanya untuk Rasulullah, tetapi juga bagi seluruh umat manusia.

Menurut Quraish Shihab, kata *iqra’* tidak selalu mengharuskan adanya teks tertulis yang dibaca atau diucapkan. Membaca di sini bermakna lebih luas, yakni mencakup segala bentuk upaya memahami, meneliti, dan merenungi tanda-tanda kebesaran Allah SWT., baik yang termuat dalam ayat-ayat qauliyah (Al-Qur’an) maupun kauniyah (fenomena alam semesta). Dengan demikian, perintah membaca sejatinya adalah ajakan untuk mengaktifkan potensi akal dan daya pikir manusia dalam mengenal Tuhan serta memahami realitas kehidupan.

Islam sangat menekankan pentingnya penggunaan akal dan ilmu pengetahuan. Dalam Al-Qur’an, terdapat lebih dari tiga ratus ayat yang mendorong manusia untuk berpikir, merenung, dan mengambil pelajaran dari setiap ciptaan Allah SWT. Hal ini menunjukkan bahwa belajar dalam pandangan Islam tidak sekadar aktivitas kognitif semata, tetapi merupakan ibadah intelektual yang mengantarkan manusia kepada pengenalan dan

³² Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. 2019. H. 902

pengakuan terhadap kebesaran Allah SWT. Dengan belajar, manusia diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, serta menyeimbangkan antara aspek spiritual, intelektual, dan moral dalam kehidupan. Dengan demikian, proses pembelajaran dalam Islam tidak hanya menekankan pada pencapaian ilmu pengetahuan, tetapi juga bagaimana ilmu tersebut dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. dan memberi manfaat bagi kehidupan manusia.³³

Sejalan dengan semangat tersebut, Islam juga memberikan isyarat pentingnya pemanfaatan sarana dan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Asal mula pemanfaatan teknologi dalam bidang komunikasi, termasuk dalam konteks pendidikan, telah digambarkan dalam kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis yang termuat dalam QS. An-Naml ayat 44.

اقِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقِيهَا قَالَتْ إِنَّهُ صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِّنْ قَوَارِيرَ ۖ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Dikatakan kepadanya (Balqis), “Masuklah ke istana.” Ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dia menyangkanya kolam air yang besar. Dia menyingkapkan (gaun yang menutupi) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, “Sesungguhnya ini hanyalah lantai licin (berkilap) yang terbuat dari kaca.” Dia (Balqis) berkata, “Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah SWT., Tuhan semesta alam”³⁴

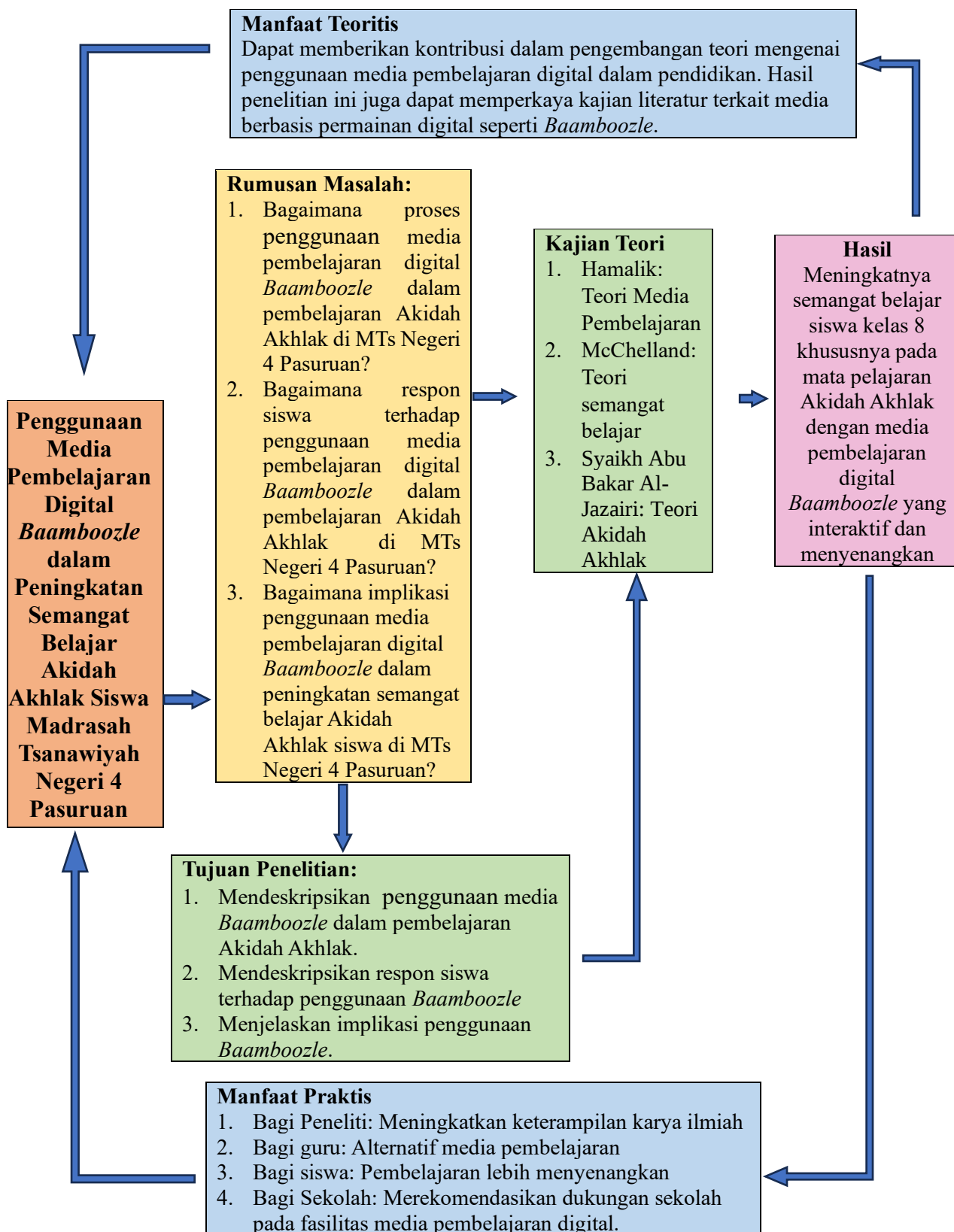
³³ Muh. Sya’rani, “Hakekat Belajar Dan Peranan Edutainment Dalam Bingkai Pendidikan Islam,” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 9, no. 1 (2024): 80–88, <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i1.344>.

³⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. 2019. H. 547

Nabi Sulaiman menggunakan berbagai bentuk kecanggihan sebagai media komunikasi yang efektif, sehingga mampu menunjukkan bahwa keberadaan media dan sarana pembelajaran memiliki peranan penting dalam membangun komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga mampu menghadirkan suasana belajar yang nyaman dan menarik bagi siswa.³⁵ Dengan demikian, pada pembelajaran di era sekarang, pemanfaatan media digital seperti *Baamboozle* dapat menjadi salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Dengan media tersebut, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta tetap sejalan dengan nilai-nilai Islam yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang harmonis dan bermakna.

³⁵ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 111–13, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

C. Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bersifat naratif dan lebih menekankan pada proses serta makna dibandingkan pengukuran dalam bentuk angka. Dalam penelitian ini, teori digunakan sebagai pedoman agar pembahasan tetap terarah dan fokus. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena sosial dengan melihat perspektif partisipan, menggunakan pendekatan yang bersifat interaktif dan fleksibel.³⁶

Pendekatan kualitatif dipilih dalam penelitian ini karena bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan media pembelajaran digital *Baamboozle* dapat berperan dalam meningkatkan semangat belajar Akidah Akhlak siswa di MTs Negeri 4 Pasuruan. Peneliti berperan langsung di lapangan sebagai pengamat yang terlibat dalam proses pembelajaran, mencatat perilaku, tanggapan, dan interaksi siswa selama kegiatan berlangsung.³⁷

Jenis penelitian adalah studi kasus, yaitu metode yang digunakan peneliti untuk menghimpun data secara detail mengenai pengalaman guru,

³⁶ Fahriana Nurrisa, Dina Hermina, and Norlaila, "Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, Dan Analisis Data," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)* 02, no. 03 (2025): 794.

³⁷ Ismail Suardi Wekke and Dkk, *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Gawe Buku, 2019).

respons siswa, serta dinamika penggunaan *Baamboozle* dalam kegiatan belajar. Studi kasus tidak bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan yang berlaku bagi seluruh populasi, melainkan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai kasus spesifik yang diteliti. Setiap kasus memiliki karakteristik unik, sehingga temuan penelitian ini hanya berlaku pada konteks pembelajaran di MTsN 4 Pasuruan dan menggambarkan bagaimana media *Baamboozle* diterapkan serta implikasinya terhadap semangat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan yang beralamat di Jalan Raya Nomor 45, Desa Wonorejo, Kecamatan Wonorejo, Kabupaten Pasuruan, Provinsi Jawa Timur. MTsN 4 Pasuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Pemilihan lokasi ini dilatarbelakangi oleh pengalaman peneliti sebelumnya yang telah melakukan asistensi mengajar di sekolah tersebut. Dengan demikian, peneliti telah akrab dengan kondisi institusi, karakteristik siswa, serta model pembelajaran yang berjalan. Hal ini memberikan kemudahan dalam melakukan observasi, wawancara, dan pengumpulan data.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu atau kelompok yang dijadikan sebagai sumber informasi untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan serta fokus penelitian. Oleh karena itu, subjek penelitian memiliki keterkaitan

yang erat dengan sumber data yang menjadi tempat diperolehnya informasi yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah.³⁸

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa kelas 8 Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan yang mengikuti pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak. Siswa dijadikan subjek karena mereka merupakan penerima langsung dari penerapan media tersebut dan dapat memberikan pelajaran nyata mengenai semangat belajar yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merujuk pada peristiwa yang berasal dari kenyataan atau fakta dan dapat disajikan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun gabungan dari ketiganya.³⁹ Sebelum diolah dan dianalisis, data pada dasarnya belum memiliki makna sehingga perlu dilakukan proses pengolahan agar dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan data sebagai unsur penting untuk menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian.

³⁸ Fadila Ramadona Wijaya et al., “Sumber Data, Subjek Penelitian, Dan Isu Terkait,” *Jurnal Edukatif* 3, no. 2 (2025): 273.

³⁹ M.Arfa Andika Candra and Ika Artahalia Wulandari, “Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada Smp Negeri 7 Kota Metro,” *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)* 1, no. 1 (2021): 178, <https://doi.org/10.21856/j-pep.2021.4.08>.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data primer secara langsung sebagai sumber informasi utama selama pelaksanaan penelitian. Data ini berasal dari sumber pertama, yaitu siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan sebagai subjek penelitian, serta dari pengamatan langsung peneliti yang juga berperan sebagai guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media digital *Baamboozle*. Data primer dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang memberikan informasi nyata mengenai proses penggunaan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap semangat belajar siswa.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini tidak diperoleh secara langsung dari lapangan, melainkan berasal dari berbagai sumber tertulis maupun dokumen yang telah tersedia sebelumnya.⁴⁰ Jenis data ini berfungsi sebagai pendukung sekaligus penguat terhadap hasil temuan dari data primer yang dikumpulkan oleh peneliti. Sumber data sekunder meliputi buku-buku referensi, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian terdahulu, serta dokumen sekolah yang berkaitan dengan proses pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan.

⁴⁰ Undari Sulung and Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian," *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5, no. 3 (2024): 112–113.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur dan studi dokumentasi untuk memperoleh landasan teori serta informasi tambahan mengenai penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dan peningkatan semangat belajar siswa. Dengan adanya data sekunder ini, peneliti dapat memperluas wawasan serta memperdalam analisis terhadap hasil penelitian lapangan yang diperoleh.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berperan langsung sebagai guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang melaksanakan penerapan media pembelajaran digital *Baamboozle* di kelas. Selain itu, Adapun alat penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam mencatat berbagai kegiatan dan perilaku siswa selama pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media digital *Baamboozle*. Melalui alat ini, peneliti dapat mengamati tingkat keaktifan, antusiasme, serta semangat belajar siswa selama proses belajar berlangsung. Pedoman ini disusun dalam bentuk lembar observasi yang berisi indikator seperti keterlibatan siswa, perhatian terhadap materi, respon terhadap media, serta interaksi mereka di kelas.

2. Panduan Wawancara

Peneliti menggunakan panduan wawancara sebagai acuan dalam melakukan wawancara dengan siswa dan guru. Instrumen tersebut memuat

daftar pertanyaan terbuka yang dapat dikembangkan sesuai dengan situasi di lapangan. Tujuannya adalah menggali lebih dalam pengalaman, pandangan, dan tanggapan responden terhadap penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* serta pengaruhnya terhadap semangat belajar Akidah Akhlak.

3. Pedoman dokumentasi

Peneliti menggunakan pedoman dokumentasi sebagai acuan dalam mengumpulkan data dari berbagai dokumen atau bahan tertulis yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti.⁴¹ Pedoman tersebut berisi arahan mengenai jenis-jenis dokumen yang relevan untuk dianalisis, langkah-langkah atau strategi dalam memperoleh data, serta hal-hal penting yang harus diperhatikan saat melakukan analisis terhadap data yang bersumber dari dokumen.

F. Teknik Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah penelitian karena akan menentukan kualitas serta kedalaman informasi yang diperoleh. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai jenis data yang relevan dengan fokus kajian yang sedang diteliti, yaitu penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam meningkatkan semangat belajar Akidah Akhlak siswa di MTs Negeri 4 Pasuruan.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menerapkan tiga metode utama dalam pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga

⁴¹ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 4–5, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

metode tersebut digunakan secara saling melengkapi agar dapat memperoleh pemahaman yang menyeluruh mengenai pelaksanaan pembelajaran dan respons siswa terhadap penggunaan media *Baamboozle*.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di kelas saat proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung. Peneliti berperan sebagai pengamat sekaligus pelaksana pembelajaran yang menggunakan media digital *Baamboozle*. Melalui observasi ini, peneliti mencatat perilaku siswa, tingkat partisipasi, antusiasme, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar. Hasil observasi memberikan gambaran nyata mengenai situasi kelas dan perubahan semangat belajar siswa selama penerapan media tersebut.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada siswa yang menjadi subjek penelitian serta guru Akidah Akhlak untuk memperkuat data yang telah diperoleh melalui observasi. Dalam penelitian ini, digunakan jenis wawancara semiterstruktur, yaitu peneliti menyiapkan panduan pertanyaan namun tetap memberikan keleluasaan kepada responden untuk menjawab dengan cara mereka sendiri. Dengan metode tersebut, peneliti berhasil memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan respons siswa terhadap penggunaan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi melengkapi hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini. Peneliti memperoleh data dari berbagai dokumen yang

relevan, seperti foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, catatan guru, hasil evaluasi, serta arsip sekolah yang mendukung proses penelitian. Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai bukti autentik atas data yang telah dikumpulkan sekaligus untuk memperkuat temuan penelitian.

Tabel 3. 1 Tabel Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data	Tujuan	Prosedur Pelaksanaan
Observasi	Untuk mengetahui secara langsung perilaku, partisipasi, dan semangat belajar siswa selama pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran digital <i>Baamboozle</i> .	Peneliti melakukan pengamatan langsung selama dua kali pertemuan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas 8 menggunakan media <i>Baamboozle</i> . Setiap sesi, peneliti mencatat aktivitas, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam lembar observasi.
Wawancara	Untuk menggali informasi lebih mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan tanggapan siswa serta guru terhadap penggunaan media <i>Baamboozle</i>	Peneliti melakukan wawancara semi-terstruktur dengan guru Akidah Akhlak dan beberapa siswa yang dipilih secara <i>purposive sampling</i> . Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil wawancara dicatat menggunakan panduan wawancara dan alat perekam.
Dokumentasi	Untuk melengkapi dan memperkuat hasil dari observasi dan wawancara.	Peneliti mengumpulkan dokumen pendukung berupa foto kegiatan dan daftar hadir selama penerapan media <i>Baamboozle</i> . Dokumen tersebut menjadi bukti dalam proses penelitian.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadikan keabsahan data sebagai hal yang penting agar temuan yang diperoleh dapat dipercaya. Dalam

penelitian kualitatif beberapa kriteria digunakan untuk memastikan kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, dan dependabilitas data.

1. Uji Kredibilitas (*Credibility*)

Kredibilitas berfokus pada sejauh mana laporan peneliti sesuai dengan realita yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, data dinilai kredibel apabila hasil temuan mengenai penggunaan media *Baamboozle* dan implikasinya terhadap motivasi belajar siswa sejalan dengan pengalaman serta pandangan para siswa sebagai subjek penelitian. Untuk memperkuat kredibilitas tersebut, peneliti menerapkan teknik triangulasi melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya berdasarkan sudut pandang para partisipan.

2. Uji Transferabilitas (*Transferability*)

Transferabilitas berfokus pada seberapa besar hasil penelitian dapat digunakan atau dianggap relevan dalam konteks yang berbeda. Peneliti meningkatkan transferabilitas dengan mendeskripsikan secara rinci konteks penelitian, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Pasuruan. Dengan demikian, pembaca atau pihak lain dapat memahami konteks dan menilai apakah temuan dapat diterapkan di situasi atau sekolah yang berbeda.

3. Uji Konfirmabilitas (*Confirmability*)

Konfirmabilitas bertujuan memastikan bahwa temuan penelitian bersifat objektif dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti memastikan konfirmabilitas dengan mendokumentasikan proses

penelitian secara transparan, termasuk catatan observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi pembelajaran. Hasil temuan juga dikonsultasikan dengan pembimbing untuk menilai keakuratan interpretasi data.

4. Uji Depenabilitas (*Dependability*)

Depenabilitas menekankan reliabilitas proses penelitian, yaitu kemampuan penelitian untuk direplikasi atau diulang dengan hasil yang konsisten. Peneliti meningkatkan depenabilitas dengan membuat catatan rinci tentang seluruh tahapan penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, hingga analisis.⁴² Catatan ini disahkan oleh informan atau pembimbing sehingga memberikan bukti bahwa penelitian dilaksanakan sesuai prosedur yang sistematis.

H. Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan secara terus-menerus, baik selama proses pengumpulan data berlangsung maupun setelah data terkumpul seluruhnya. Proses ini bersifat interaktif dan berulang, hingga peneliti mencapai titik jenuh atau tidak lagi menemukan informasi baru. Menurut Miles dan Huberman, tahapan analisis data meliputi tiga Langkah utama, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan proses pemilahan dan peringkasan terhadap data yang telah dikumpulkan dengan menitikberatkan

⁴² M. Husnulloil et al., "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah," *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 72–78.

pada informasi yang paling relevan dengan fokus penelitian, yakni penerapan media pembelajaran digital *Baamboozle* serta implikasinya terhadap semangat belajar siswa. Tahap ini berfungsi untuk menyederhanakan data yang beragam agar lebih terorganisir, mudah dipahami, dan dapat ditelusuri kembali apabila dibutuhkan dalam analisis lanjutan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Tahap selanjutnya yaitu penyajian data, di mana hasil yang telah direduksi disusun kembali dalam bentuk uraian naratif, tabel, maupun bagan agar lebih mudah dipahami. Pada tahap ini, peneliti berupaya menampilkan data secara sistematis sehingga pola, keterkaitan, serta makna dari hasil observasi dan wawancara dapat terlihat dengan lebih jelas.

3. *Conclusion Drawing/verification*

Tahap akhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan serta verifikasi, yang dilakukan dengan menafsirkan data yang telah disajikan guna menemukan makna yang lebih mendalam sekaligus memastikan keabsahan hasil penelitian. Kesimpulan yang diperoleh pada awalnya masih bersifat sementara dan akan menjadi kuat apabila didukung oleh bukti yang konsisten dari hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi.⁴³ Hasil akhirnya berupa temuan yang menjelaskan secara jelas bagaimana penerapan media *Baamboozle* mampu meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Pasuruan.

⁴³ Mastang Ambo Baba, *Analisis Data Kualitatif* (Makassar: Aksara Timur, 2017).

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berhubungan agar hasil yang didapatkan benar-benar menggambarkan kondisi di lapangan. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian kualitatif deskriptif ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, peneliti menyiapkan berbagai hal yang diperlukan sebelum turun ke lapangan. Kegiatan ini mencakup penyusunan rancangan penelitian, penentuan lokasi serta subjek penelitian, penyusunan pedoman wawancara dan observasi, serta pengurusan izin penelitian kepada pihak terkait di tempat penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah seluruh tahapan persiapan selesai dilakukan, peneliti mulai melaksanakan kegiatan penelitian secara langsung di lapangan. Pengumpulan data dilaksanakan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendalam. Selama proses ini, peneliti berupaya menelaah dan memaparkan fenomena yang berlangsung secara objektif berdasarkan kenyataan yang ada.

3. Tahap Analisis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis melalui beberapa langkah, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis tersebut berlangsung secara terus-menerus seiring dengan kegiatan pengumpulan data, sehingga hasil penelitian yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan yang terjamin.

4. Tahap Penyusunan Kesimpulan dan Laporan

Pada tahap akhir, peneliti merangkum hasil temuan dan menyusunnya menjadi laporan penelitian. Kesimpulan yang diperoleh merupakan hasil dari analisis terhadap data lapangan, yang kemudian diinterpretasikan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di lapangan. Penyajian data bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis mengenai temuan-temuan yang didapatkan selama proses penelitian berlangsung. Data yang dipaparkan berasal dari hasil pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

1. Identitas MTs Negeri 4 Pasuruan

- a. Nama Madrasah : MTs Negeri 4 Pasuruan⁴⁴
- b. Nomor Statistik : 121135140006
- c. NPSN : 20582152
- d. Status Madrasah : Negeri
- e. NPWP : 00.182.546.2-624.000
- f. Alamat
 - 1) Jalan/Nomor : Jl. Raya No. 45
 - 2) Desa / Kelurahan : Wonorejo
 - 3) Kecamatan : Wonorejo
 - 4) Kab / Kota : Kab. Pasuruan
 - 5) Propinsi : Jawa Timur

⁴⁴ Hasil Dokumentasi MTs Negeri 4 Pasuruan, *Profil MTs Negeri 4 Pasuruan*, diperoleh pada tanggal 26 Februari 2026.

- 6) Kode Pos : 67173
- 7) Telepon/Fax : 0343-613303
- 8) E-mail madrasah : mtsnwonorejo@ymail.com
- 9) Web madrasah : mtsnwonorejo.blogspot.com
- g. Tahun Berdiri / Izin : 1997
- h. No. SK izin : 107 Tahun 1997
- i. Tgl. Sk izin : 17 Maret 1997
- j. Status Akreditasi : A
- k. Tahun akreditasi : 2021
- l. No. SK Lembaga : 107 Tahun 1997
- m. Tgl. SK Lembaga : 17 Maret 1997

2. Sejarah Singkat MTs Negeri 4 Pasuruan

Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan pada mulanya adalah sebuah lembaga pendidikan swasta yang dikenal dengan nama Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim. Madrasah ini didirikan pada bulan Juli 1979 oleh tokoh masyarakat bersama para pemuda setempat. Pada awal kegiatan pembelajaran, proses pendidikan di madrasah tersebut masih memanfaatkan gedung milik Madrasah Diniyah dengan sistem simpan pinjam.⁴⁵

Seiring dengan bertambahnya jumlah *siswa* dari tahun ke tahun, pengurus yayasan bersama wali murid berinisiatif untuk menyediakan fasilitas gedung pembelajaran yang lebih memadai agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara lebih efektif. Upaya tersebut kemudian dapat

⁴⁵ Hasil Dokumentasi MTs Negeri 4 Pasuruan, *Sejarah Singkat MTs Negeri 4 Pasuruan*, diperoleh pada tanggal 26 Februari 2026.

direalisasikan secara bertahap pada tahun 1996. Pada tahun yang sama, pengurus yayasan bersama dewan guru sepakat untuk mengusulkan agar MTs Wahid Hasyim beralih status menjadi negeri di bawah naungan Departemen Agama. Menindaklanjuti usulan tersebut, pemerintah melalui Departemen Agama menerbitkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 107 Tahun 1997 tentang penegerian madrasah, termasuk MTs Wahid Hasyim Wonorejo. Sejak dikeluarkannya keputusan tersebut, status MTs Wahid Hasyim Wonorejo resmi berubah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Wonorejo dengan kepala madrasah pertama yaitu H. Asyari Hasyim, BA.

3. Visi dan Misi MTs Negeri 4 pasuruan⁴⁶

a. Visi

” Terbentuknya Siswa yang berAkhlakul Kharimah, Unggul dalam prestasi, Terampil, dan Berbudaya Lingkungan” (AKUNTABEL)

b. Misi

- 1) Membina keimanan, ketaqwaan, dan akhlak mulia berdasarkan nilai-nilai Islami;
- 2) Mengembangkan sikap dan amaliah Islamiyah melalui kegiatan pembiasaan.
- 3) Mengembangkan Kurikulum Madrasah secara berkelanjutan untuk meningkatkan mutu lulusan.

⁴⁶ Hasil Dokumentasi MTs Negeri 4 Pasuruan, *Visi dan Misi MTs Negeri 4 Pasuruan*, diperoleh pada tanggal 26 Februari 2026.

- 4) Mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia, Arab dan Inggris.
- 5) Menerapkan model pembelajaran yang Saintifik dan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Produktif, dan Islami;
- 6) Meningkatkan pengembangan diri siswa dalam bidang akademik, budi pekerti dan akhlak mulia, seni, olahraga, dan ketrampilan;
- 7) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan tenaga kependidikan;
- 8) Mengembangkan sarana dan prasarana pendidikan secara layak;
- 9) Mengpenggunakan dan menerapkan Managemen Berbasis Madrasah (MBM)
- 10) Mengembangkan evaluasi berkelanjutan demi perbaikan mutu pendidikan.
- 11) Mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup:
 - a) Membudayakan pola hidup bersih dan sehat
 - b) Pelestarian fungsi lingkungan
 - c) Mencegah terjadinya kerusakan lingkungan

4. Tujuan MTs Negeri 4 Pasuruan

Mengacu pada visi dan misi madrasah serta tujuan umum pendidikan dasar di atas, maka tujuan madrasah dalam mengembangkan pendidikan adalah sebagai berikut:⁴⁷

- a. Terwujudnya pengamalan ajaran Agama Islam di madrasah melalui pengajaran yang ilmiah amaliah dan ilmiah.

⁴⁷ Hasil Dokumentasi MTs Negeri 4 Pasuruan, *Tujuan MTs Negeri 4 Pasuruan*, diperoleh pada tanggal 26 Februari 2026.

- b. Terbentuknya *siswa* yang berakhlakul karimah.
- c. Terwujudnya peningkatan prestasi madrasah baik akademik maupun non akademik.
- d. Terwujudnya peningkatan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia, Arab dan Inggris.
- e. Terwujudnya kemandirian siswa dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Terwujudnya kondisi lingkungan madrasah yang berkarakter islami.
- g. Terwujudnya peningkatan kemampuan membaca Al Qur'an dan hafalan Juz Amma, surat-surat pilihan Alquran, dan Asma'ul husna.
- h. Terwujudnya karakter warga madrasah yang berbudi pekerti luhur.
- i. Terwujudnya suasana lingkungan madrasah yang Bersih, Ramah, Kondusif, Asri, Aman, dan Harmoni (BERKAAH).
- j. Terwujudnya kepedulian warga madrasah terhadap kebersihan lingkungan madrasah, dan kesehatan warga madrasah.

5. Data Pendidik

Tabel 4. 1 Data Pendidik MTs Negeri 4 Pasuruan

No	INDIKATOR	KRITERIA	JUMLAH (Orang)
1	Kualifikasi Pendidikan Guru	<= SMA Sederajat	
		D1	
		D2	
		D3	
		S1	27
		S2	6
		S3	
		Jumlah	33
2	Sertifikasi	Sudah	32
		Belum	1
		Jumlah	33
3	Gender	Pria	14

No	INDIKATOR	KRITERIA	JUMLAH (Orang)
		Wanita	19
		Jumlah	33
4	Status Kepegawaian	PNS	30
		PPPK	3
		GTY	
		Honorer	
		Jumlah	33
5	Pangkat / Golongan	II a	
		II b	
		II c	
		II d	
		III a	2
		III b	8
		III c	6
		III d	10
		IV a	4
		IV b	
		Diatas IV b	
		Golongan 9	3
		Jumlah	33
6	Kelompok Usia	Kurang dari 30 Tahun	2
		31 - 40 Tahun	4
		41 - 50 Tahun	11
		51 - 60 Tahun	16
		dias 60 Tahun	
		Jumlah	33
7	Masa Kerja	Kurang dari 6 Tahun	4
		6 - 10 Tahun	2
		11 - 15 Tahun	5
		16 - 20 Tahun	10
		21 - 25 Tahun	9
		26 - 30 Tahun	3
		Diatas 30 Tahun	
		Jumlah	33

6. Data Siswa dan Rombongan Belajar

Tabel 4. 2 Data Siswa dan Rombongan Belajar MTs Negeri 4 Pasuruan

	KELAS			TOTAL
	7	8	9	
ROMBEL	6	5	5	15
LAKI-LAKI	86	78	86	250
PEREMPUAN	58	78	81	217
TOTAL	144	156	167	467
SISWA/ROMBEL	31	32	33	32

7. Sarana dan Prasarana

Tabel 4. 3 Data Sarana Prasana MTs Negeri 4 Pasuruan

Kriteria	Satuan	Kondisi			Jumlah
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	
Jumlah total ruang kelas	kelas	12	4		16
Kapasitas Maksimum	orang	32			32
Rata-rata luas ruang kelas	m2	63			63
Ratio Luas ruang kelas	orang/m2	2			
Rata-rata lebar ruang kelas	m2	7			
Perabot					
Jumlah kursi siswa	buah	455	8	10	473
Jumlah meja siswa	buah	455	10	15	480
Jumlah kursi guru	buah	32			32
Jumlah meja guru	buah	32			
Jumlah Lemari di kelas	buah	2			
Jumlah Papan Pajang	buah	15			
Jumlah Papan Tulis	buah	15			
Jumlah Tempat sampah	buah	45			
Jumlah Tempat cuci tangan	buah	5			
Jumlah Jam Dinding	buah	15			
Jumlah Stop Kontak Listrik	buah	25			

B. Hasil Penelitian

Setelah peneliti melaksanakan penelitian dan memperoleh data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, data serta informasi yang diperoleh kemudian dianalisis secara mendalam untuk memperoleh keabsahan data dan menjawab fokus penelitian yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Pasuruan pada siswa kelas VIII dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Media pembelajaran digital *Baamboozle* digunakan oleh peneliti sebagai sarana pembelajaran untuk mengetahui kondisi semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa temuan terkait penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam peningkatan semangat belajar Akidah Akhlak siswa di MTs Negeri 4 Pasuruan. Adapun temuan penelitian tersebut meliputi:

1. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Pelaksanaan pembelajaran dengan media *Baamboozle* dilakukan dalam dua kali pertemuan pada siswa kelas VIII. Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa bantuan media pembelajaran digital. Peneliti menyampaikan materi Akidah Akhlak secara langsung kepada siswa, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Dari hasil observasi, terlihat bahwa sebagian siswa

masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa tampak kurang fokus, terlihat mengantuk, dan hanya sedikit siswa yang berani menjawab pertanyaan.

Guru mata pelajaran Akidah Akhlak juga menyampaikan bahwa pada pembelajaran biasa, siswa cenderung lebih pasif dan kurang menunjukkan semangat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Beliau mengatakan:

“Pada pembelajaran biasa, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan hanya sebagian kecil yang aktif menjawab pertanyaan. Pembelajaran lebih banyak berjalan satu arah karena siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru.”⁴⁸ [SM.RM.1.1]

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAAMBOOZLE DALAM PENINGKATAN SEMANGAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 PASURUAN

Pertemuan Ke-1 (Sebelum Menggunakan Baamboozle)

Nama Observer : Fariza Brilliant Adilla
Sekolah : MTs Negeri 4 Pasuruan
Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
Kelas : VIII A
Hari/Tanggal : Senin/ 02 Februari 2026
Waktu : 08.45 - 09.45

No	Indikator Observasi	Catatan
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	Sebagian siswa memperhatikan Penjelasan guru, namun beberapa siswa terlihat mengantuk dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan.
2	Siswa fokus selama pembelajaran berlangsung	Fokus siswa masih rendah. Beberapa siswa tampak kurang konsentrasi dan terlihat mengantuk selama Pembelajaran
3	Siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran	Antusiasme siswa belum terlihat optimal. Sebagian siswa mengikuti Pembelajaran secara pasif.
4	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru	Hanya beberapa siswa (sekitar 1 sampai 3) saja yang berani

⁴⁸ Hasil wawancara dengan Bu Siti Masithoh, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak pada tanggal 09 Februari 2026.

		menjawab pertanyaan. Sedangkan siswa lainnya masih pasif.
5	Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	Partisipasi siswa masih terbatas dan didominasi oleh beberapa siswa tertentu.
6	Siswa menunjukkan rasa senang selama pembelajaran	Sebagian siswa terlihat kurang bersemangat dan menunjukkan tanda-tanda kebosanan selama pembelajaran berlangsung.
7	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi	Ketertarikan siswa terhadap Pembelajaran masih kurang terlihat, ditunjukkan dengan minimnya respon terhadap Penjelasan.
8	Siswa mencatat materi pembelajaran	Hanya terlihat ada beberapa siswa yang mencatat materi
9	Siswa berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, namun masih ada yang kurang serius dalam mengerjakannya.
10	Siswa memiliki semangat belajar untuk memperoleh hasil yang baik	Semangat belajar terlihat pada beberapa siswa saja, sedangkan siswa lainnya cenderung pasif.
11	Siswa mengikuti aturan pembelajaran dengan baik	Sebagian besar siswa mengikuti arahan guru dan menjaga ketertarikan selama pembelajaran berlangsung.

Catatan Observer:

Pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab berlangsung cukup kondusif, namun keterlibatan siswa masih rendah. Sebagian siswa terlihat kurang fokus dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Sehingga suasana kelas cenderung monoton.

Gambar 4. 1 Lembar Observasi Sebelum Penggunaan Media *Baamboozle*

Pada pertemuan kedua, pembelajaran mulai menggunakan media pembelajaran digital *Baamboozle*. proses penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak diawali dengan siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai tata cara penggunaan media *Baamboozle*. Setelah memperoleh penjelasan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang telah disiapkan.

Selain menjawab pertanyaan, siswa juga terlibat dalam pembahasan jawaban yang dilakukan setelah permainan berlangsung. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai jawaban yang benar serta memberikan tanggapan terhadap materi yang sedang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, selama proses pembelajaran berlangsung, keaktifan dan antusiasme siswa terlihat mengalami peningkatan. Semangat siswa ditunjukkan melalui keterlibatan mereka dalam memilih soal, berdiskusi bersama anggota kelompok, serta berupaya memberikan jawaban yang benar. Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah, suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu siswa menyampaikan:

“Lebih seru pakai *Baamboozle*. Soalnya yang biasa kan monoton gitu, bosenin.”⁴⁹ [NK.RM.3.1]

⁴⁹ Hasil wawancara dengan Naila Khairunnisa, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

Guru mata pelajaran Akidah Akhlak juga menyampaikan tentang pentingnya media pembelajaran:

“Media pembelajaran sangat penting karena termasuk salah satu dari pembelajaran itu bisa mengena dan bervariasi juga. Tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran.”⁵⁰ [SM.RM.1.2]

Beliau juga menyampaikan bahwa setelah penggunaan media *Baamboozle*, terjadi perubahan dalam suasana pembelajaran di kelas.

Beliau mengatakan:

“Setelah menggunakan *Baamboozle*, saya melihat anak-anak lebih antusias, lebih termotivasi, dan saya disitu melihat anak-anak lebih fokus. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran biasa.”⁵¹ [SM.RM.1.3]

Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan penguatan terhadap jawaban siswa, meluruskan pemahaman yang masih kurang tepat, serta mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

⁵⁰ Hasil wawancara dengan Bu Siti Masithoh, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak pada tanggal 09 Februari 2026.

⁵¹ Hasil wawancara dengan Bu Siti Masithoh, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak pada tanggal 09 Februari 2026.

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAAMBOOZLE
DALAM PENINGKATAN SEMANGAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK SISWA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4 PASURUAN

Pertemuan Ke-2 (Setelah Menggunakan Baamboozle)

Nama Observer : Fariza Brilliant Adilla
 Sekolah : MTs Negeri 4 Pasuruan
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
 Kelas : VIII A
 Hari/Tanggal : Senin/ 09 Februari 2026
 Waktu : 08.45 - 09.45

No	Indikator Observasi	Catatan
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	Semua siswa memperhatikan Penjelasan dan intruksi penggunaan Baamboozle dengan baik.
2	Siswa fokus selama pembelajaran berlangsung	Siswa Fokus memperhatikan soal yang ditampilkan dan mengikuti jalannya permainan dengan serius.
3	Siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran	Siswa terlihat sangat antusias sejak awal pembelajaran dan menunjukkan semangat tinggi selama kegiatan berlangsung.
4	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru	Banyak siswa berusaha menjawab pertanyaan dan aktif berdiskusi

		Sebelum menentukan jawaban kelompok.
5	Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	Seluruh siswa terlibat dalam diskusi kelompok dan berkontribusi dalam menentukan jawaban.
6	Siswa menunjukkan rasa senang selama pembelajaran	Siswa terlihat senang dan menikmati suasana pembelajaran yang lebih interaktif.
7	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap media Baamboozle	Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media Baamboozle dan tampak menikmati pembelajaran.
8	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok	Kerja sama antar anggota kelompok terlihat baik meskipun masih terdapat beberapa kelompok yang kurang kompak.
9	Siswa berusaha menyelesaikan soal dengan sungguh-sungguh	Setiap kelompok berusaha memberikan jawaban terbaik agar memperoleh poin yang tinggi.
10	Siswa memiliki semangat belajar untuk memperoleh hasil terbaik bagi kelompoknya	Adanya sistem poin membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar dan menjawab soal dengan benar.
11	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik	Siswa mematuhi aturan permainan yang telah dijelaskan guru sebelumnya.

Catatan Observer:

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Baamboozle berlangsung lebih aktif dan interaktif dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa terlihat antusias, fokus, semangat, dan lebih berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Adanya unsur permainan dan kompetisi membuat siswa lebih termotivasi untuk berdiskusi dan menjawab soal dengan benar. Meskipun suasana kelas sempat menjadi lebih ramai, kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Gambar 4. 2 Lembar Observasi Setelah Penggunaan Media Baamboozle

2. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Baamboozle

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII, diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Menurut siswa, penggunaan *Baamboozle* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional karena guru menyajikan materi melalui permainan edukatif. Dengan demikian, suasana belajar terasa lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Salah satu siswa mengatakan pendapatnya:

“Seru sih, soalnya kan setelah soal dikasih jawaban. Jadi kita tahu dan jadi lebih paham gitu loh.”⁵² [NK.RM.3.2]

Pada pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah, beberapa siswa terlihat kurang fokus, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Namun setelah penggunaan media *Baamboozle*, siswa menunjukkan perubahan dalam keterlibatan mereka selama kegiatan belajar mengajar.

Salah satu siswa menyampaikan:

⁵² Hasil wawancara dengan Naila Khairunnisa, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

“Lebih menyenangkan gini soalnya yang biasanya cuma dikasih tugas sama cuma ngerangkum aja. Terus bisa main game tapi tetep asik dan ngerti.”⁵³ [JS.RM.2.1]

Siswa lain juga mengatakan:

“Senang, karena selama guru mengajar itu belum pernah pakai itu. Jadi lebih menarik gitu.”⁵⁴ [AC.RM.4.1]

Siswa lainnya juga mengungkapkan:

“Iya, lebih fokus diskusi sama temen-temen juga”⁵⁵ [AB.RM.5.1]

Beberapa siswa menyampaikan bahwa adanya sistem permainan dan pemberian skor membuat mereka lebih termotivasi untuk menjawab soal dengan tepat. Mereka merasa tertantang untuk memenangkan permainan sehingga lebih aktif dalam berdiskusi dengan kelompok dan lebih percaya diri saat menyampaikan jawaban di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi, siswa yang cenderung pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung. Mereka ikut berdiskusi bersama kelompok, menjawab pertanyaan, serta memperhatikan jalannya permainan dengan lebih serius. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak juga menyampaikan bahwa penggunaan media *Baamboozle* memberikan suasana belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran biasa.

Beliau menyatakan:

“Ketika menggunakan *Baamboozle*, siswa terlihat lebih aktif dan antusias. Mereka lebih berani menjawab pertanyaan dan suasana

⁵³ Hasil wawancara dengan Jaine Sabrinatul Husna, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

⁵⁴ Hasil wawancara dengan M. Alif Candra Saputra, selaku siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

⁵⁵ Hasil wawancara dengan Achmad Bagas Rangga Yudhistira, selaku siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

kelas menjadi lebih hidup dibandingkan saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.”⁵⁶ **[SM.RM.1.4]**

Selain memberikan respon positif, terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa pada awalnya masih merasa bingung dengan aturan permainan sehingga peneliti perlu memberikan penjelasan ulang. Selain itu, suasana kelas sempat menjadi lebih ramai karena siswa terlalu bersemangat dalam berkompetisi antar kelompok.

Terdapat pula beberapa siswa yang lebih fokus pada permainan dan perolehan skor dibandingkan memahami materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari pendapat siswa:

“Bagian yang paling disukai itu pas dapat penambahan poinnya. Jadi lebih semangat buat terus memperhatikan dan menjawab benar supaya dapat poin yang banyak. Biar menang.”⁵⁷ **[NK.RM.3.3]**

Siswa lain mengatakan:

“Bagian yang aku suka itu pas pertanyaan karena lebih paham dan menguji apa yang sudah kita pelajari. Terus juga kalau benar kita bisa dapat banyak poin.”⁵⁸ **[AC.RM.4.2]**

Oleh karena itu, peneliti tetap memberikan arahan agar tujuan utama pembelajaran tetap tercapai. Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap materi pembelajaran meningkat. Siswa tampak lebih fokus selama proses belajar berlangsung

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Bu Siti Masithoh, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak pada tanggal 09 Februari 2026.

⁵⁷ Hasil wawancara dengan Naila Khairunnisa, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

⁵⁸ Hasil wawancara dengan M. Alif Candra Saputra, selaku siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

3. Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle* terhadap Semangat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, penggunaan media *Baamboozle* menunjukkan adanya perubahan dalam semangat belajar siswa. Pada pembelajaran sebelumnya, sebagian siswa terlihat pasif, kurang fokus, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Namun setelah menggunakan media *Baamboozle*, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif.

Siswa menjadi lebih berani dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok berlangsung. Mereka juga terlihat lebih fokus terhadap materi yang dipelajari serta menunjukkan perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, interaksi antar siswa menjadi lebih aktif karena mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal. Komunikasi antar anggota kelompok terlihat lebih baik dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Siswa juga tampak lebih siap mengikuti pembelajaran dan menunjukkan antusiasme sejak awal kegiatan dimulai. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* sangat efektif. Guru mata pelajaran juga mengatakan bahwa adanya perubahan semangat yang dialami setelah pembelajaran menggunakan *Baamboozle*. Sebagaimana pendapat beliau sebagai berikut:

“Mereka terlihat senang. Bisa jadi juga karena ini adalah pertama kali mereka pakai media itu.”⁵⁹ [SM.RM.1.5]

Beliau juga mengatakan:

“Efektif tidaknya juga bisa dilihat hasil yang sebelumnya tidak memakai metode itu dan setelah memakai metode itu. Kita bisa bandingkan dengan yang menggunakan metode biasa. Kalau sekilas saya melihat tadi, dari sekian pertanyaan dan kelompok ada satu kelompok yang jawabannya belum benar. Rata-rata 90% kelompok yang lain itu menjawab benar. Terlihat perubahan dari semangatnya, antusias dan juga lebih fokus.”⁶⁰ [SM.RM.1.6]

Hasil wawancara tersebut dengan guru pengajar menunjukkan bahwa semangat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* mengalami peningkatan yang cukup baik. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, lebih fokus dalam memperhatikan materi, serta aktif bekerja sama dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tampak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keefektifan penggunaan media *Baamboozle* juga terlihat dari banyaknya kelompok yang mampu menjawab soal dengan benar dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode biasa. Perubahan semangat, antusiasme, dan fokus siswa tersebut menjadi indikator bahwa penggunaan media *Baamboozle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Sebagaimana hasil wawancara dengan beberapa siswa:

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Bu Siti Masithoh, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak pada tanggal 09 Februari 2026.

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Bu Siti Masithoh, selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak pada tanggal 09 Februari 2026.

“Lebih semangat. Pas apa ya, kayak jawab soal itu bener. Jadi lebih tertarik buat jawab soal soal berikutnya.”⁶¹ [NK.RM.3.4]

Siswa lain mengatakan:

“Iya, lebih semangat karena bisa lebih paham dan lebih seru.”⁶² [AC.RM.4.3]

Siswa lain juga mengungkapkan:

“Iya, lebih semangat dan tertarik karena seru.”⁶³ [AB.RM.5.2]

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam kerja sama antar anggota kelompok. Beberapa siswa merasa kurang puas ketika kelompok mereka tidak dapat menjawab soal dengan benar atau memperoleh skor yang rendah karena kurangnya komunikasi dalam tim. Salah satu siswa menyampaikan:

“Kadang kita udah tahu jawabannya, tapi karena kurang cepat diskusi jadi jawabannya salah. Ada juga teman yang menjawab sendiri tanpa dengerin pendapat yang lain.”⁶⁴ [JS.RM.2.2]

Siswa lain menyampaikan:

“Kesulitannya itu kadang kurang kompak aja sih sama temen-temen. Karena ada waktunya juga, jadi cepet cepetan buat jawab.”⁶⁵ [NK.RM.3.5]

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti memberikan arahan kepada setiap kelompok agar semua anggota dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi dan saling bekerja sama sebelum menentukan jawaban. Peneliti juga mengingatkan bahwa tujuan utama pembelajaran bukan hanya

⁶¹ Hasil wawancara dengan Naila Khairunnisa, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

⁶² Hasil wawancara dengan M. Alif Candra Saputra, selaku siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

⁶³ Hasil wawancara dengan Achmad Bagas Rangga Yudhistira, selaku siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Jaine Sabrinatul Husna, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Naila Khairunnisa, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

memenangkan permainan, tetapi juga memahami materi yang sedang dipelajari bersama. Setelah diberikan arahan, siswa mulai menunjukkan kerja sama yang lebih baik dan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* dalam proses pembelajaran. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga menumbuhkan minat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media yang sama pada pertemuan selanjutnya. Ketertarikan siswa tersebut menunjukkan adanya peningkatan semangat dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media *Baamboozle* tidak hanya memberikan variasi dalam pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kondusif. Sebagaimana disampaikan oleh siswa berikut:

“Iya, masih mau lagi pakai media ini karena soalnya di game nya kurang banyak menurut saya.”⁶⁶ [NK.RM.3.6]

Siswa lain juga berpendapat serupa:

“Mau lagi, karena seru dan senang. Jadi ngga ngantuk juga.”⁶⁷ [AB.RM.5.3]

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* memberikan implikasi

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Naila Khairunnisa, selaku siswi kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026.

⁶⁷ Hasil wawancara dengan Achmad Bagas Rangga Yudhistira, selaku siswa kelas VIII A MTs Negeri 4 Pasuruan pada tanggal 09 Februari 2026

terhadap semangat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan efektif.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Berdasarkan hasil penelitian, proses penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Sebelum menggunakan *Baamboozle*, siswa mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pada kondisi tersebut, sebagian siswa terlihat kurang aktif, kurang fokus, dan hanya beberapa siswa yang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa variasi media cenderung membuat siswa kurang termotivasi karena minimnya rangsangan visual dan interaksi dalam proses belajar. Secara umum, media pembelajaran berperan sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar yang membantu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar. Kehadiran media dalam dunia pendidikan memberikan banyak manfaat, seperti memudahkan untuk memberikan penjelasan terhadap materi pembelajaran.⁶⁸

Ketika media *Baamboozle* mulai digunakan, siswa terlebih dahulu memperhatikan penjelasan mengenai tata cara penggunaan media. Setelah memahami aturan permainan, siswa dibagi dalam 4 kelompok yang telah

⁶⁸ Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran."

ditentukan dan mulai mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Pada tahap ini siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Selama penggunaan *Baamboozle*, siswa berpartisipasi dalam memilih soal, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta menentukan jawaban yang dianggap benar. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung melalui interaksi antar siswa dalam kelompok sehingga siswa memiliki kesempatan untuk bertukar pendapat dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Proses tersebut memperlihatkan bahwa *Baamboozle* dimanfaatkan tidak hanya sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu melibatkan siswa secara aktif selama proses belajar berlangsung. Kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan diperoleh oleh setiap siswa.

Selain menjawab pertanyaan, siswa juga mengikuti pembahasan jawaban setelah permainan selesai dilaksanakan. Pada tahap ini siswa menyimak penjelasan mengenai jawaban yang benar serta memberikan tanggapan terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, proses penggunaan *Baamboozle* tidak hanya melibatkan siswa dalam kegiatan permainan, tetapi juga dalam proses memahami dan mengkonstruksi pengetahuan melalui diskusi dan pembahasan materi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar dan berfungsi menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.⁶⁹ Dalam penelitian ini, *Baamboozle* digunakan sebagai media pembelajaran digital yang membantu pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak melalui aktivitas permainan edukatif yang terstruktur. Melalui penggunaan media tersebut, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penyampaian materi oleh guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Pengalaman belajar yang lebih bervariasi juga diperoleh siswa melalui penggunaan *Baamboozle* dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya diarahkan untuk mendengarkan penjelasan materi dari guru, tetapi juga dilibatkan dalam memilih soal, berdiskusi bersama kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengikuti pembahasan hasil jawaban. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang lebih interaktif dapat diwujudkan melalui penggunaan media *Baamboozle*. Temuan ini menunjukkan bahwa *Baamboozle* mampu menjalankan fungsi media pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik.

⁶⁹ Ucha et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Dalam Mencapai Tujuan Intruksional."

B. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle*

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi diketahui bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan menunjukkan respon yang positif. Respon tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa, rasa senang dalam mengikuti pembelajaran, serta perubahan sikap dari pasif menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan teori respon yang menyatakan bahwa respon siswa merupakan tanggapan berupa reaksi, kesan, sikap, maupun perilaku setelah menerima stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Hidayati dan Muhammad menjelaskan bahwa respon merupakan kesan atau reaksi yang muncul setelah seseorang melakukan pengamatan, penginderaan, dan penilaian terhadap suatu objek sehingga terbentuk sikap positif maupun negatif. Dalam konteks penelitian ini, *Baamboozle* berperan sebagai stimulus pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, sehingga memunculkan respon yang beragam namun didominasi oleh respon positif.

Selanjutnya, Arini dan Lovisia juga menyatakan bahwa respon siswa merupakan tingkah laku atau reaksi yang ditunjukkan selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang muncul melalui proses perhatian dan pengamatan terhadap objek pembelajaran.⁷⁰ Hal ini terlihat dalam hasil penelitian, di mana

⁷⁰ Budi, Novanto, and Anitra, "Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran POE Dalam Pembelajaran IPA Di SD."

siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok, serta keberanian dalam menjawab pertanyaan selama penggunaan *Baamboozle* dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Siswa juga menyampaikan bahwa penggunaan *Baamboozle* membantu mereka lebih mudah memahami materi karena adanya umpan balik langsung setelah menjawab soal. Hal ini menunjukkan adanya respon afektif berupa rasa senang dan ketertarikan, serta respon kognitif berupa pemahaman materi yang lebih baik.

Selain itu, perubahan respon siswa juga terlihat dari aspek perilaku. Sebelum penggunaan *Baamboozle*, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Namun setelah penggunaan media tersebut, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih berani menjawab pertanyaan, dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media *Baamboozle* mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan pendapat guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang menyatakan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan suasana kelas menjadi lebih hidup ketika menggunakan *Baamboozle* dibandingkan dengan pembelajaran berbasis ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Namun demikian, dalam proses pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti adanya siswa yang pada awalnya kurang memahami aturan permainan serta suasana kelas yang menjadi lebih ramai karena antusiasme siswa dalam berkompetisi. Selain itu, terdapat pula kecenderungan sebagian siswa yang lebih fokus pada perolehan skor dibandingkan pemahaman materi. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan arahan guru sehingga proses pembelajaran tetap berjalan sesuai tujuan.

Berdasarkan indikator respon siswa menurut Budi, Novanto, dan Anitra, yaitu relevansi, perhatian, kepuasan, dan percaya diri, hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat indikator tersebut terpenuhi dengan baik. Indikator relevansi terlihat dari kesesuaian media *Baamboozle* dengan kebutuhan belajar siswa yang menyukai pembelajaran berbasis permainan. Indikator perhatian tampak dari meningkatnya fokus dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Indikator kepuasan terlihat dari ungkapan siswa yang merasa senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, indikator percaya diri terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat di depan kelas.⁷¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak tergolong positif. Semakin positif respon siswa yang ditunjukkan melalui aspek relevansi, perhatian, kepuasan, dan percaya diri,

⁷¹ Budi, Novanto, and Anitra.

maka semakin baik pula penerimaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

C. Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle* terhadap Semangat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* memberikan implikasi terhadap semangat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Implikasi tersebut terlihat dari perubahan kondisi pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif setelah penggunaan media *Baamboozle*. Sebelum penggunaan media, sebagian siswa terlihat kurang fokus, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, bahkan beberapa siswa tampak mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, setelah penggunaan *Baamboozle*, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan semangat belajar terlihat dari keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa tampak bersemangat saat memilih soal, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berusaha menjawab pertanyaan dengan benar. Selain itu, siswa juga menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari melalui keterlibatan mereka dalam pembahasan jawaban setelah permainan selesai dilaksanakan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan dalam sikap dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang menyatakan bahwa setelah menggunakan

Baamboozle siswa terlihat lebih antusias, lebih termotivasi, dan lebih fokus dibandingkan saat pembelajaran berlangsung tanpa penggunaan media tersebut. Hal serupa juga disampaikan oleh siswa yang menganggap pembelajaran menggunakan *Baamboozle* lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran biasa.

Temuan penelitian ini memperkuat pendapat Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak yang berasal dari dalam diri siswa. Keberadaan motivasi tersebut mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar, mempertahankan semangat belajarnya, serta mengarahkan proses belajar agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.⁷² Dalam penelitian ini, semangat belajar siswa tercermin dari antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran, kesungguhan dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta perhatian yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor ekstrinsik berasal dari lingkungan atau berbagai unsur di luar diri siswa yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Baamboozle* berperan sebagai salah satu faktor eksternal yang mampu mendorong meningkatnya ketertarikan dan keaktifan siswa selama mengikuti

⁷² Anggraeni, Rohaeti, and Alawiyah, "Profil Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Gunung Halu."

pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷³

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* memberikan implikasi terhadap peningkatan semangat belajar siswa. Peningkatan tersebut tercermin dari antusiasme, fokus, partisipasi, dan keterlibatan siswa yang semakin baik selama proses pembelajaran Akidah Akhlak. Melalui media *Baamboozle*, guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

⁷³ Agus Susilo and Sisca Arie Hanika, "Hubungan Semangat Belajar Sejarah Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau."

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs Negeri 4 Pasuruan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut memberikan implikasi yang positif terhadap proses pembelajaran.

1. Proses penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak diawali dengan siswa memperhatikan penjelasan penggunaan media, kemudian mengikuti pembelajaran secara berkelompok melalui permainan edukatif, berdiskusi, menjawab soal, dan mengikuti pembahasan jawaban hingga penyimpulan materi.
2. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 4 Pasuruan tergolong positif. Hal ini terlihat dari meningkatnya perhatian, kepuasan, relevansi, dan rasa percaya diri siswa selama pembelajaran, serta perubahan perilaku siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar.
3. Penggunaan media pembelajaran digital *Baamboozle* berimplikasi pada meningkatnya semangat belajar siswa yang ditunjukkan melalui antusiasme, fokus, keaktifan, dan keterlibatan siswa yang lebih baik selama pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi Guru: Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran digital seperti *Baamboozle* sebagai salah satu alternatif dalam mengajar, terutama untuk meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa. Guru juga perlu memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, bukan hanya beberapa siswa saja.
2. Bagi Siswa: Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan kompak dalam kerja kelompok, serta tidak hanya fokus pada permainan atau skor, tetapi juga pada pemahaman materi yang dipelajari. Kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok juga perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih bermakna.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media atau variabel yang berbeda, serta melibatkan subjek yang lebih luas agar hasil penelitian dapat lebih beragam dan mendalam.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Susilo, and Sisca Arie Hanika. "Hubungan Semangat Belajar Sejarah Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau." *Jurnal Pendidikan Ips* 11, no. 2 (2021): 95–100. <https://doi.org/10.37630/jpi.v11i2.511>.
- Agustin, Wahyuni, Iksam Iksam, Rosita Putri Rahmi Haerani, and Mustamiroh Mustamiroh. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Menggunakan Media *Baamboozle* Pada Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 3 (2025): 1330–31. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1780>.
- Andriyani, Yunita, Nurlinda Safitri, and Yuyun Yuniar. "Penggunaan Media Interaktif *Baamboozle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 04 (2024): 823.
- Anggraeni, Nirmala Chandra, Euis Eti Rohaeti, and Tuti Alawiyah. "Profil Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Gunung Halu." *Fokus* 4, no. 2 (2021): 145–50.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 4–5. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Ayunitha, Melta, Pita Loka, Ridho Akbar, and Abdul Aziz. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2024): 456.
- Baba, Mastang Ambo. *Analisis Data Kualitatif*. Makassar: Aksara Timur, 2017.
- Budi, Yogi Setya Novanto, and Rien Anitra. "Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran POE Dalam Pembelajaran IPA Di SD." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 278–82.
- Candra, M.Arfa Andika, and Ika Artahalia Wulandari. "Sistem Informasi Berprestasi Berbasis Web Pada Smp Negeri 7 Kota Metro." *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK)* 1, no. 1 (2021): 178. <https://doi.org/10.21856/j-pep.2021.4.08>.
- Deandra, Khoiro M, Samsiah Ami, and Haryono. "Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan." *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1 (2023): 515–16.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 9–10.
- Fatqurhohman, Sepling Paling, Alfian Makmur, Yati, Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setiya Putra, Ratnadewi Widyawanti Rajiman Soraya Djamilah, Asep Herni Yuniarti Suhendi, and Irvan Irvani. *Media*

- Pembelajaran Digital*. Makassar: CV. Tohar Media, 2024.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. Sukoharjo, 2021.
- Hasanah, Rohmatul. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Matematika Siswa: Sebuah Kajian Literatur.” *Consistan (Jurnal Tadris Matematika)* 3, no. 01 (2025): 11–21.
- Husnullail, M., Risnita, M. Syahrani Jailani, and Asbui. “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah.” *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 72–78.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). "Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an".
- Marwah, Sopa Siti, and Zulfa Nurul Ain. “Studi Literatur : Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif.” *Jurnal PGMI UNIGA* 01, no. 02 (2022): 70.
- Miftahussaadah, and Subiyantoro. “Paradigma Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 97–107.
- Nurrisa, Fahriana, Dina Hermina, and Norlaila. “Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, Dan Analisis Data.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)* 02, no. 03 (2025): 794.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*. Makassar, 2022.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 111–13. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.
- Rahayu, Sri, and Ririn Dwianti. “Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Siswa Sekolah Menengah.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5, no. 2 (2025): 584–85. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.553>.
- Ramadona Wijaya, Fadila, Fehan Alya Rahmi Lubis, Mhd Najib Sihab Siregar, and Azmi Ayu Fauziah Batubara. “Sumber Data, Subjek Penelitian, Dan Isu Terkait.” *Jurnal Edukatif* 3, no. 2 (2025): 273.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. Purbalingga, 2023. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.
- Salsabila, Tania, Fadilla Andina, and Tiasyah Hasibuan. “Peran Dan Fungsi Media Dan Sumber Belajar Untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD.” *Jurnal Mudabbir (Jurnal Research and Education Studies)* 5, no. 2 (2025): 770–73.
- Salsanila, Salsanila, and Emil El Faisal. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada

- Pembelajaran Pendidikan Pancasila.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 5 (2025): 5046–47. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7890>.
- Shiddiq, Imam, Mawar Sari, Zahira Andryani Nasution, Hasnah Nurhayati Purba, Alya Kurniati, Anisa Junitri, Nelmidia Yanti, et al. “Implementasi Penggunaan Media *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas 4 SDN 11 Panai Hulu.” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 1 (2025): 533. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2501>.
- Shubhiye, Muhiyi. *Pendidikan Agama Islam Akidah Akhlak*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.
- Sitepu, Ekalias Noka. “Media Pembelajaran Berbasis Digital.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 245. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Sulung, Undari, and Mohamad Muspawi. “Memahami Sumber Data Penelitian.” *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5, no. 3 (2024): 112–13.
- Sya’rani, Muh. “Hakekat Belajar Dan Peranan Edutainment Dalam Bingkai Pendidikan Islam.” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 9, no. 1 (2024): 80–88. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i1.344>.
- Syakir, Fahmie Ahmad, Fariz Rizki Ramdhani, Darmansyah Berutu, Hera Purwanti, and Roni Nugraha. “Akidah Akhlak : Karakteristik Dan Pembelajarannya.” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 6, no. 4 (2025): 1004–5.
- Tamimi, Muhamad Husni. “40 Kata-Kata Bijak Gus Dur Tentang Kehidupan Hingga Toleransi, Bernada Guyon Tapi Sarat Makna.” *Liputan6.com*, 2022. <https://www.liputan6.com/author/muhamad.tamami>.
- Ucha, Gabriella Vallencia, Hafizh Dandi Putra, Iffa Irfannisa, and Milka Sekar Kinasih. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Dalam Mencapai Tujuan Intruksional.” *Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, Dan Budaya* 07, no. 01 (2024): 52. <https://ejurnalstpbonaventura.ac.id/%0AJurnal>.
- Ulfah, Pipit Pitriah, and Uman Suherman. “Dimensi Pembelajaran Afektif” 10, no. 10 (2024): 4.
- Wahyudi, Dedi. *Pengantar Akidah Akhlak Dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017.
- Wekke, Ismail Suardi, and Dkk. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gawe Buku, 2019.
- Zahirah, Mutiara, and Ismail. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2024): 14–21.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Jurnal Bimbingan

26/05/2026 14:26 Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 5511354 Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110030
Nama : FARIZA BRILLIANT ADILLA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Ahlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	22 Agustus 2025	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Koreksi judul terkait penyesuaian penggunaan kata dan singkatan agar lebih sesuai kaidah	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	21 Oktober 2025	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Koreksi bimbingan: Menambah rumusan masalah menjadi tiga poin dengan tambahan asipik implikasi, memperbaiki penulisan footnote agar tidak diletakkan di akhir kalimat tanpa penjelasan lanjutan, menyesuaikan urutan susunan deskripsi skripsi sebelum tabel agar lebih sistematis dan sesuai pedoman penulisan, menambahkan tabel pada bagian teknik pengumpulan data, penomoran halaman, menata ulang penomoran subbab agar sesuai dengan struktur penulisan akademik yang benar.	Genjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	28 Oktober 2025	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Revisi pada bagian definisi istilah adalah pengertian pengetahuan peneliti setelah membaca. Selain itu, ditambahkan kesimpulan setelah tabel orisinalitas penelitian dan setelah bagian definisi istilah. Melengkapi bagian kerangka berpikir penelitian sesuai arahan pembimbing agar lebih sistematis dan sesuai dengan rumusan masalah.	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	04 November 2025	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Revisi pada bagian definisi istilah tanpa footnote. Selain itu, dilakukan penyesuaian format daftar pustaka, yaitu jarak antara tulisan "Daftar Pustaka" dan daftar pertama dibuat tiga spasi, jarak dalam satu entri daftar pustaka satu spasi, sedangkan jarak antar daftar pustaka dua spasi.	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	07 November 2025	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Revisi pada bagian tujuan penelitian dengan menghapus kata "untuk", revisi pada tabel orisinalitas penelitian agar benar-benar menampilkan perbedaan yang jelas antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu.	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	11 November 2025	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Revisi pada bagian kerangka berpikir dengan menghapus deskripsi pada manfaat dan hasil karena masih belum melaksanakan penelitian, teori pada kerangka berpikir diperjelas dengan hanya memuat teori-teori dan para ahli yang relevan dengan penelitian. Selain itu, jenis penelitian diperbaiki menjadi studi kasus sesuai arahan pembimbing.	Genjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	20 Januari 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Konsultasi revisi BAB 1-3 dari penguji setelah ujian seminar proposal	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	23 Januari 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Konsultasi persiapan untuk melaksanakan penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	13 Februari 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Konsultasi BAB 4 pada hasil penelitian	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	05 Mei 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Konsultasi keseluruhan skripsi dari BAB 1 - 6	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	08 Mei 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Konsultasi BAB 4 dan 5, Penambahan poin pada bab 1 di bagian definisi Istilah	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

<https://siskun.uin-malang.ac.id/2/015-PrintJurnalBimbinganTA-358358a0e0684919660e507bedf52a207d47d5d4a0d727ef4025a5e4>

1/2

26/05/2026 14:26 Sistem Informasi Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2.0

12	12 Mei 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Konsultasi akhir keseluruhan isi skripsi untuk memastikan kesesuaian dengan standar akademik	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	15 Mei 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Revisi akhir berdasarkan masukan dosen pembimbing guna menyempurnakan isi skripsi.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	19 Mei 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Pengajuan skripsi untuk ujian sidang.	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	22 Mei 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Persetujuan akhir (ACC) dari dosen pembimbing terhadap naskah skripsi yang telah direvisi, sehingga dinyatakan siap untuk mengikuti ujian sidang	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
16	26 Mei 2026	Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I	Tanda tangan surat-surat persetujuan untuk syarat mengikuti ujian sidang skripsi	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2

Mala
Dosen Pembimbing 1

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I

Kajur / Kaprodi,

Dr. Laila Nur Adifa, M.Pd.I

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	: Fariza Brilliant Adilla
NIM	: 220101110030
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan

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, 3 Juni 2026
a.n. Bekan
Ketua



Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 3 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 : 5220/Un.03.1/TL.01.04/10/2025
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

11 Desember 2025

Kepada Yth.
Kepala MTS Negeri 4 Pasuruan
di
Tempat

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	: Fariza Brilliant Adilla
NIM	: 220101110030
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 4 Surat Balasan Persetujuan Izin Penelitian dari Sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PASURUAN
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 4
 Jalan Raya No.45 Kecamatan Wonorejo Kabupaten Pasuruan
 Telp. (0343)613303 KodePos 67173 Email : mtsnwonorejo@gmail.com

Nomor : 3/Mts.13.09.04/02/2026 3 Februari 2026
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Persetujuan Izin Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
 Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
 Malang

Menindaklanjuti surat Saudara Nomor : 5220/Un.03.1/TL.00.1/12/2025 tanggal 11 Desember 2025
 hal : Permohonan Ijin Penelitian dengan ini kami tidak keberatan dan memberikan izin kepada :

Nama : Fariza Brilliant Adilla
 NIM : 220101110030
 Fakultas : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul Skripsi : **"Penggunaan Media Pembelajaran Digital Baamboozle dalam Peningkatan Semangat Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Pasuruan".**

Untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi. Setelah selesai melaksanakan penelitian, harap melaporkan hasil penelitian tersebut secara tertulis kepada kami.

Demikian surat izin ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala



Akhmad Fauzi

Lampiran 5 Modul Ajar

MODUL AJAR AKIDAH AKHLAK MADRASAH TSANAWIYAH KELAS VIII FASE D

I. INFORMASI UMUM

Identitas Modul

Nama Penyusun : Fariza Brilliant Adilla
 Nama Instansi : MTs Negeri 4 Pasuruan
 Tahun Pelajaran : 2025/2026
 Mata Pelajaran : Akidah Akhlak
 Fase/Kelas : D/VIII
 Materi pokok : Sifat utama dan keteguhan Rasul ulul azmi
 Alokasi Waktu : 4 JP x 40 menit (2 pertemuan)

Kompetensi Awal

Dapat memahami dan meneladani sifat utama dan keteguhan rasul ulul azmi

Capaian Pembelajaran

Siswa mampu menganalisis dan meneladani sifat utama Rasul Ulul Azmi: Nabi Nuh as., Nabi Ibrahim as., Nabi Musa as., Nabi Isa., dan Nabi Muhammad Saw. sebagai inspirasi dalam menghadapi tantangan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang.

Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil'alam*

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlakul karimah, bernalar kritis, dan kreatif.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang dicapai adalah *ta'addub*, *tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*.

Sarana dan Prasarana

- Ruang kelas
- Media Pembelajaran: Papan tulis, spidol, Power Point, LKPD, Laptop, Proyektor, Alat Tulis

- Sumber Belajar : Buku Paket Akidah Akhlak, artikel, dan lainnya

Target Siswa

Siswa kelas VIII (Fase D) yang menjadi target yaitu siswa reguler/inklusif

Model Pembelajaran

Discovery Learning.

Metode Pembelajaran

- Ceramah dan tanya jawab
- Diskusi

II. KEGIATAN INTI

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian Rasul Ulul Azmi.
2. Menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi.
3. Mengidentifikasi sifat-sifat utama Rasul Ulul Azmi.
4. Menjelaskan bentuk keteguhan para Rasul Ulul Azmi dalam menghadapi ujian dakwah.
5. Meneladani sikap sabar, istiqamah, dan tanggung jawab Rasul Ulul Azmi dalam kehidupan sehari-hari.

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Menjelaskan pengertian dan menyebutkan nama-nama Rasul Ulul Azmi dengan benar.
2. Menjelaskan sifat utama dan keteguhan Rasul Ulul Azmi.
3. Menunjukkan sikap sabar, istiqamah, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk keteladanan Rasul Ulul Azmi.

Pemahaman Bermakna

Keteguhan dan sifat utama Rasul Ulul Azmi mengajarkan bahwa kesabaran, keikhlasan, dan istiqamah dalam menjalankan kebenaran harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari meskipun menghadapi berbagai tantangan..

Pertanyaan Pemantik

1. Menurut kamu, kenapa sih kita kadang merasa iri kalau lihat teman lebih sukses atau lebih disukai?
2. Pernah tidak kamu dengar teman yang ngomongin orang lain di belakang? Bagaimana perasaanmu saat mendengarnya?
3. Kalau ada teman yang suka menyebarkan cerita yang belum jelas kebenarannya, kira-kira apa yang bisa terjadi?

Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN KE-1

KEGIATAN	AW
Pendahuluan	
1. Memulai kelas dengan mengucapkan salam. 2. Memberi arahan kepada ketua kelas untuk memimpin doa. 3. Menanyakan kehadiran <i>siswa</i> dengan meminta melihat sekitarnya. Kemudian guru mengabsen siswa menggunakan cara yang kreatif untuk memantik semangat siswa. 4. Memberikan motivasi	10 menit
Kegiatan Inti	
1. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada <i>siswa</i> , misalnya dengan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu, guru mengulas secara singkat poin-poin penting dari materi tersebut sebagai pengingat. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan garis besar materi yang akan dipelajari pada sesi tersebut agar <i>siswa</i> memahami arah pembelajaran. 3. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah yang dilengkapi dengan media pendukung, seperti papan tulis, spidol, atau slide presentasi (PowerPoint), yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk mempermudah penyampaian. 4. Guru memberikan kesempatan setiap siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami	40 menit

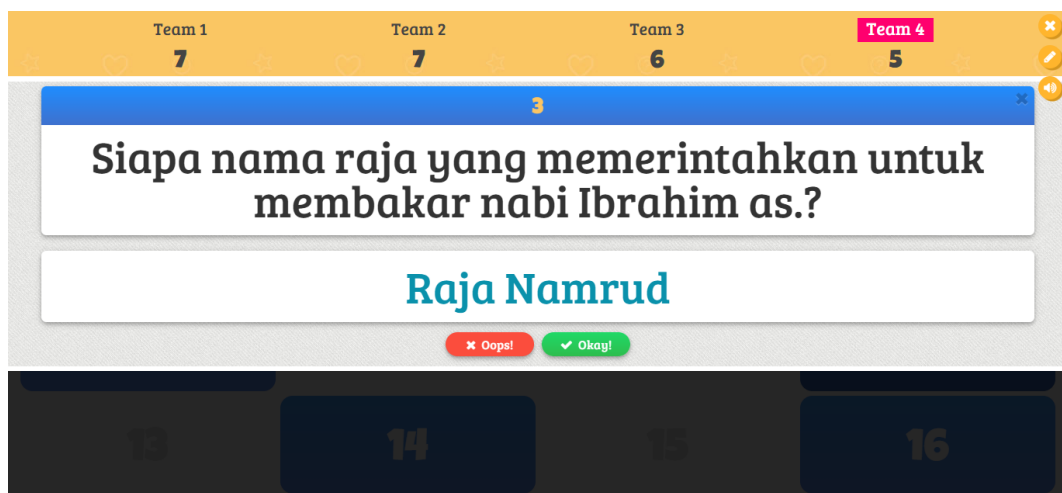
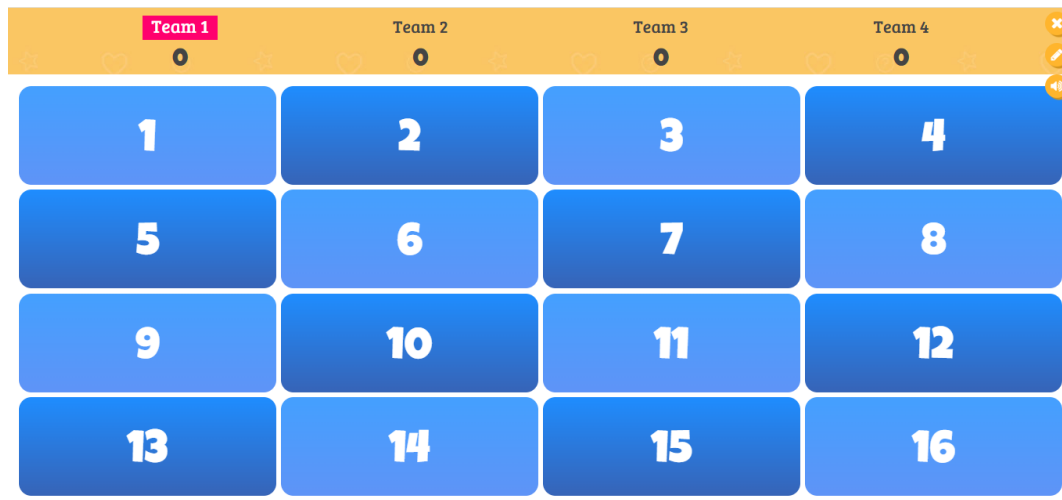
5. Setelah penyampaian teori, <i>siswa</i> dibagi menjadi 4 kelompok kecil untuk berdiskusi. 6. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelompok, menyatukan ide-ide utama yang telah disampaikan, serta menambahkan poin-poin penting untuk melengkapi pemahaman <i>siswa</i> .	
Penutup	
1. Guru membimbing <i>siswa</i> menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana. 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung. 3. Menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.	10 menit

PERTEMUAN KE-2

KEGIATAN	AW
Pendahuluan	
1. Memulai kelas dengan mengucapkan salam. 2. Meminta memulai doa. 3. Menanyakan kehadiran <i>siswa</i> dengan meminta melihat sekitarnya. Kemudian guru mengabsen siswa menggunakan cara yang kreatif untuk memantik semangat siswa. 4. Memberikan motivasi	10 menit
Kegiatan Inti	
1. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada <i>siswa</i> , misalnya dengan menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah itu, guru mengulas secara singkat poin-poin penting dari materi tersebut sebagai pengingat. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan garis besar materi yang akan dipelajari pada sesi tersebut agar <i>siswa</i> memahami arah pembelajaran.	40 menit

3. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah yang dilengkapi dengan media pendukung, seperti papan tulis, spidol, atau slide presentasi (PowerPoint), yang telah dipersiapkan sebelumnya untuk mempermudah penyampaian. 4. Guru memberikan kesempatan setiap siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami. 5. Setelah penyampaian teori, <i>siswa</i> dibagi menjadi 4 kelompok kecil untuk berdiskusi mengerjakan kuis dari web <i>Baamboozle</i> yang nantinya akan ada reward bagi kelompok yang menang. 6. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelompok, menyatukan ide-ide utama yang telah disampaikan, serta menambahkan poin-poin penting untuk melengkapi pemahaman <i>siswa</i>.	
Penutup	
1. Guru membimbing <i>siswa</i> menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana. 2. Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung. 3. Menutup pembelajaran dengan membaca do'a dan salam.	10 menit

Lampiran 6 Tampilan Media Pembelajaran *Baamboozle*



Lampiran 7 Daftar Hadir Siswa

DATA ABSENSI SISWA SETIAP HARI
SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2025/2026 MTs. NEGERI 4 PASURUAN

KELAS: VIII A

[illegible]

Ket. 1. Isi kolom tidak hadir dengan tanda X

2. DI = Dengan Izin

3. T1 = Tidak Izin

4. Isi kolom dengan angka

Pasuruan,

Wali kelas

Ely Rakhma Yulianti, S.Pd.

Daftar Hadir Siswa Kelas VIII A Senin, 02 Februari 2026

Daftar Hadir Siswa Kelas VIII A Senin, 09 Februari 2026

Lampiran 8 Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara

Narasumber 1

Nama : Siti Masithoh, S.Ag., M.Pd.I

Jabatan : Guru Mapel Akidah Akhlak

Hari/tanggal : Senin, 09 Februari 2026

Pukul : 10.50 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Menurut ibu, seberapa penting media pembelajaran itu?	Media pembelajaran sangat penting karena termasuk salah satu dari pembelajaran itu bisa mengena dan bervariasi juga. Tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran.	[SM.RM.1.2]
2.	Bagaimana kondisi siswa saat pembelajaran Akidah Akhlak sebelum menggunakan media <i>Baamboozle</i> ?	Pada pembelajaran biasa, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan hanya sebagian kecil yang aktif menjawab pertanyaan. Pembelajaran lebih banyak berjalan satu arah karena siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru.	[SM.RM.1.1]
3.	Bagaimana pandangan Ibu terhadap pelaksanaan	Setelah menggunakan <i>Baamboozle</i> , saya melihat	[SM.RM.1.3]

	pembelajaran Akidah Akhlak yang dilakukan oleh peneliti menggunakan media <i>Baamboozle</i> ?	anak-anak lebih antusias, lebih termotivasi, dan saya disitu melihat anak-anak lebih fokus. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran biasa.	
4.	Bagaimana respon siswa saat pembelajaran menggunakan media <i>Baamboozle</i> berlangsung?	Ketika menggunakan <i>Baamboozle</i> , siswa terlihat lebih aktif dan antusias. Mereka lebih berani menjawab pertanyaan dan suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah	[SM.RM.1.4]
5.	Menurut Ibu, apakah penggunaan media <i>Baamboozle</i> cukup efektif dalam pembelajaran akidah akhlak?	Efektif tidaknya juga bisa dilihat hasil yang sebelumnya tidak memakai metode itu dan setelah memakai metode itu. Kita bisa bandingkan dengan yang menggunakan metode biasa. Kalau sekilas saya melihat tadi, dari sekian pertanyaan dan kelompok ada satu kelompok yang jawabannya belum benar. Rata-rata 90% kelompok yang lain itu menjawab	[SM.RM.1.6]

		benar. Terlihat perubahan dari semangatnya, antusias dan juga lebih fokus.	
6.	Apakah terlihat perubahan semangat belajar siswa dibandingkan pembelajaran sebelumnya?	Ya, mereka terlihat senang. Bisa jadi juga karena ini adalah pertama kali mereka pakai media itu.	[SM.RM.1.5]
7.	Kendala apa saja yang Ibu amati selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Kekurangannya mungkin dari adu cepat, sehingga disitu anak kurang waktunya dan adanya kesempatan untuk musyawarah.	

Narasumber 2

Nama : Jaine Sabrinatul Husna

Jabatan : Siswi kelas VIII A

Hari/tanggal : Senin, 09 Februari 2026

Pukul : 09.57 – 10.03 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media <i>Baamboozle</i> ?	Asik dan bisa lebih paham.	
2.	Menurut kamu, apakah pembelajaran dengan <i>Baamboozle</i> lebih	Lebih menyenangkan gini soalnya yang biasanya cuma dikasih tugas sama	[JS.RM.2.1]

	menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa? Mengapa?	cuma ngerangkum aja. Terus bisa main game tapi tetep asik dan ngerti.	
3.	Apakah kamu menjadi lebih semangat dan tertarik mengikuti pelajaran saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Iya, jadi lebih semangat soalnya kekompakan juga.	
4.	Apakah kamu merasa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung?	Iya, bisa lebih fokus karena deg-degan lihat kelompok lain jawab.	
5.	Bagian apa dari <i>Baamboozle</i> yang paling kamu sukai?	Menebak jawaban saat giliran kelompok lain yang jawab.	
6.	Apakah ada kesulitan yang kamu alami saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Kadang kita udah tahu jawabannya, tapi karena kurang cepat diskusi jadi jawabannya salah. Ada juga teman yang menjawab sendiri tanpa dengerin pendapat yang lain.	[JS.RM.2.2]
7.	Apakah kamu ingin pembelajaran selanjutnya menggunakan media yang sama atau serupa? Mengapa?	Iya mau karena asik.	
8.	Menurut kamu, apakah penggunaan media seperti <i>Baamboozle</i> membantu kamu lebih memahami materi Akidah Akhlak?	Iya, membantu memahami materinya	

Narasumber 3

Nama : Naila Khairunnisa

Jabatan : Siswi kelas VIII A

Hari/tanggal : Senin, 09 Februari 2026

Pukul : 10.03 – 10.08 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media <i>Baamboozle</i> ?	Seru sih, soalnya kan setelah soal dikasih jawaban. Jadi kita tahu dan jadi lebih paham gitu loh.	[NK.RM.3.2]
2.	Menurut kamu, apakah pembelajaran dengan <i>Baamboozle</i> lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa? Mengapa?	Lebih seru pakai <i>Baamboozle</i> . Soalnya yang biasa kan monoton gitu, bosenin.	[NK.RM.3.1]
3.	Apakah kamu menjadi lebih semangat dan tertarik mengikuti pelajaran saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Lebih semangat. Pas apa ya, kayak jawab soal itu bener. Jadi lebih tertarik buat jawab soal soal berikutnya.	[NK.RM.3.4]
4.	Apakah kamu merasa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung?	Iya si, soalnya bisa lebih paham sama materinya.	
5.	Bagian apa dari <i>Baamboozle</i> yang paling kamu sukai?	Bagian yang paling disukai itu pas dapat penambahan poinnya. Jadi lebih semangat buat terus memperhatikan dan	[NK.RM.3.3]

		menjawab benar supaya dapat poin yang banyak. Biar menang.	
6.	Apakah ada kesulitan yang kamu alami saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Kesulitannya itu kadang kurang kompak aja sih sama temen-temen. Karena ada waktunya juga, jadi cepet cepetan buat jawab.	[NK.RM.3.5]
7.	Apakah kamu ingin pembelajaran selanjutnya menggunakan media yang sama atau serupa? Mengapa?	Iya, masih mau lagi pakai media ini karena soalnya di game nya kurang banyak menurut saya.	[NK.RM.3.6]
8.	Menurut kamu, apakah penggunaan media seperti <i>Baamboozle</i> membantu kamu lebih memahami materi Akidah Akhlak?	Iya, kalau di buku kan dirangkum. Kalau <i>Baamboozle</i> kan dalam bentuk soal dan langsung dijawab ada pembahasan soalnya.	

Narasumber 4

Nama : M. Alif Candra Saputra

Jabatan : Siswa kelas VIII A

Hari/tanggal : Senin, 09 Februari 2026

Pukul : 10.14 - 10.19 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti pembelajaran	Senang, karena selama guru mengajar itu belum	[AC.RM.4.1]

	Akidah menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Akhlak media	pernah pakai itu. Jadi lebih menarik gitu.	
2.	Menurut kamu, apakah pembelajaran dengan <i>Baamboozle</i> lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa? Mengapa?		Iya, lebih enak yang tadi. Lebih kayak seru gitu, karena yang kemarin kemarin cuma nulis.	
3.	Apakah kamu menjadi lebih semangat dan tertarik mengikuti pelajaran saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?		Iya, lebih semangat karena bisa lebih paham dan lebih seru.	[AC.RM.4.3]
4.	Apakah kamu merasa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung?		Lebih fokus karena secara singkat tapi jelas gitu.	
5.	Bagian apa dari <i>Baamboozle</i> yang paling kamu sukai?		Bagian yang aku suka itu pas pertanyaan karena lebih paham dan menguji apa yang sudah kita pelajari. Terus juga kalau benar kita bisa dapat banyak poin.	[AC.RM.4.2]
6.	Apakah ada kesulitan yang kamu alami saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?		Lumayan saat mau jawab soal karena ada waktu.	
7.	Apakah kamu ingin pembelajaran selanjutnya menggunakan media yang sama atau serupa? Mengapa?		Iya, mau. Karena kalau pembelajaran kayak biasanya itu bikin ngantuk.	
8.	Menurut kamu, apakah penggunaan media seperti		Iya, sangat membantu.	

	<i>Baamboozle</i> membantu kamu lebih memahami materi Akidah Akhlak?		
--	--	--	--

Narasumber 5

Nama : Achmad Bagas Angga Yudhistira

Jabatan : Siswa kelas VIII A

Hari/tanggal : Senin, 09 Februari 2026

Pukul : 10.19 - 10.25 WIB

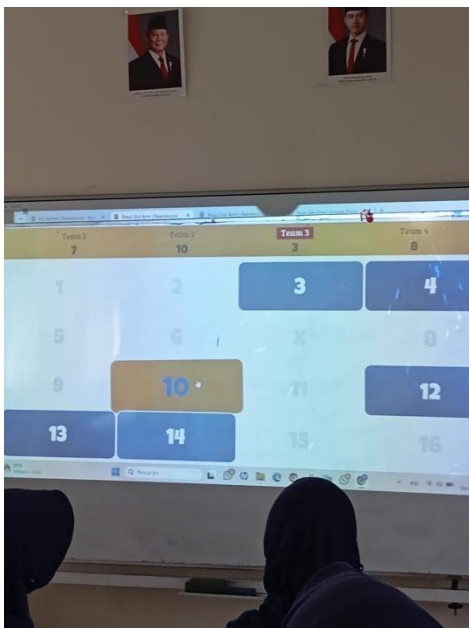
No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media <i>Baamboozle</i> ?	Seru dan senang karena melatih kekompakan tim.	
2.	Menurut kamu, apakah pembelajaran dengan <i>Baamboozle</i> lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa? Mengapa?	Iya, lebih suka <i>Baamboozle</i> karena ada permainannya.	
3.	Apakah kamu menjadi lebih semangat dan tertarik mengikuti pelajaran saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Iya, lebih semangat dan tertarik karena seru.	[AB.RM.5.2]
4.	Apakah kamu merasa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung?	Iya, lebih fokus diskusi sama teman-teman juga.	[AB.RM.5.1]

5.	Bagian apa dari <i>Baamboozle</i> yang paling kamu sukai?	Pertanyaan. Karena bisa melatih kecerdasan otak.	
6.	Apakah ada kesulitan yang kamu alami saat menggunakan <i>Baamboozle</i> ?	Ada, karena berbeda pendapat.	
7.	Apakah kamu ingin pembelajaran selanjutnya menggunakan media yang sama atau serupa? Mengapa?	Mau lagi, karena seru dan senang. Jadi ngga ngantuk juga.	[AB.RM.5.3]
8.	Menurut kamu, apakah penggunaan media seperti <i>Baamboozle</i> membantu kamu lebih memahami materi Akidah Akhlak?	Iya, karena banyak soal untuk memahami materi.	

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian



Kondisi Kelas Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Baamboozle*



Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Baamboozle*



Pemberian Reward pada Kelompok yang Menang



Wawancara dengan Bu Siti Masithoh, S.Ag., M.Pd.I Selaku Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII A



Wawancara dengan Jaine Sabrinatul Husna Selaku Siswi Kelas VIII A



Wawancara dengan Naila Khairunnisa Selaku Siswi Kelas VIII A



Wawancara dengan M. Alif Candra Saputra Selaku Siswa Kelas VIII A



Wawancara dengan Achmad Bagas Angga Yudhistira Selaku Siswa Kelas VIII A



Foto Bersama dengan Siswa-Siswi Kelas VIII A

Lampiran 10 Biodata Diri**Biodata Diri**

Nama : Fariza Brilliant Adilla

NIM : 220101110030

TTL : Probolinggo, 07 Mei 2004

Alamat : Dsn Kramat, RT.01/RW.01, Ds Watestani, Kecamatan
Nguling, Kab. Pasuruan, Prov. Jawa Timur

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2022

Email : izaraabrilliant@gmail.com

No. Hp : 085731708665

Pendidikan Formal : 1. RA El-Fatimah (2008-2010)
2. SDN 1 Nguling (2010-2016)
3. SMPN 2 Nguling (2016-2019)
4. MA Raudlatul Ulum Putri (2019-2022)
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2022-2026)