

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL *BAAMBOOZLE* DALAM
MENGATASI RENDANHHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII
A MTsN 8 BLITAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM**

SKRIPSI

OLEH

Ahmad Ghozali

NIM. 220101110192



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

2026

**IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL *BAAMBOOZLE* DALAM
MENGATASI RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII
A MTsN 8 BLITAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM**

SKRIPSI

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

OLEH

Ahmad Ghozali

NIM.220101110192



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

2026

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. Marmo, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 24 Mei 2026

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ahmad Ghozali
Lampiran : -

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Ahmad Ghozali
NIM	: 220101110192
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Implementasi Media Digital Baamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing


Prof. Dr. Marmo, M.Ag

NIP. 1996608251994031002

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Media Digital Baamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" oleh Ahmad Ghozali ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal Tanggal Sidang.

Pembimbing

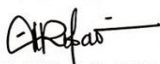


Prof. Dr. Mafno, M.Ag

NIP. 1996608251994031002

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

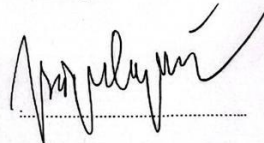
Skripsi dengan judul "Implementasi Media Digital *Baambootle* Dalam Mengatasi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam" oleh Ahmad Ghozall ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 24 Juni 2026.

Dewan Penguji,

Tanda Tangan

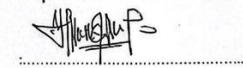
Penguji,

Shidqi Ahyani, M.Ag
NIP. 198304252018011001



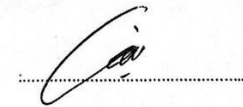
Ketua Sidang,

Dr. Imron Rossidy, M.Th. M.Ed
NIP. 196511122000031001



Sekretaris Sidang,

Prof. Dr. Marno, M.Ag
NIP. 197208222002121001



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Ini Pernyataan:

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Ghosali

NIM : 220101110192

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Implementasi Media Digital Baamboorfe Dalam Mengatasi
Kejondan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar
Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

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

Malang, 24 Mei 2026

Hormat Saya



Ahmad Ghosali

NIM.220101110192

MOTTO

“ Jika bukan karena Allah yang mampukan, aku mungkin sudah menyerah “

“ Kamu boleh ragu dengan kemampuanmu, tapi jangan pernah ragu atas doa kedua orang tuamu “

“ Tidak perlu terlalu jumawa, turunkan bahu dan pandanganmu. Jika bukan karena gurumu, siapakah dirimu? “

“ Simpan segala lelah dan kesah, ingat kedua orang tuamu. Keringat mereka harus dibalas dengan senyum bangga di hari bahagia “

- Ahmad Ghozali -

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim, puja dan puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, Dzat Maha Pengasih lagi Penyayang, Dzat Pemilik Seluruh Alam. Karena atas karunia-Nya yang berupa nikmat sehat dan hidayah, sehingga penulis mampu berdiri di titik ini, titik dimana karya sederhana yang penuh cerita disetiap perjalanannya ini telah selesai. Tidak lupa, sholawat serta salam penulis haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW pemilik syafaat. Manusia mulia yang membawa cahaya kebenaran, menyelamatkan ummat dari kesesatan dan juga kebathilan. Dengan bangga, penulis persembahkan dengan sepenuh hati karya ini kepada :

1. Dua manusia seperti mutiara paling berharga dikehidupan penulis. Bapak Na'i dan juga Ibu Chuzaimah. Dua insan yang selalu menjadi garda terdepan untuk penulis, doa ditengah malam yang tidak pernah terputus dari lisan mereka. Terima kasih telah menjadi penyemangat terbesar penulis dalam menyelesaikan karyanya, semoga dengan selesainya karya ini setidaknya dapat membuat kedua insan ini tersenyum bangga melihat putra bungsunya menyelesaikan tugas terakhirnya.
2. Para guru dan masyayikh penulis, yang mendidik penulis dengan ikhlas tanpa pamrih. Semoga Allah senantiasa memberikan balasan yang terbaik, semoga Allah terus menjaga beliau semua, karena tanpa guru dan masyayikh penulis hanyalah anak kecil yang tidak mengerti apa-apa.
3. Teruntuk perempuan bernama Nafisah Dzawinnada, perempuan yang penulis temui ditengah perjuangan menyelesaikan studi ini. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu ada di samping penulis, terima kasih telah

banyak mempermudah apa yang menjadi kesulitan penulis. Semoga Allah juga mempermudah jalan untuknya dalam menggapai impiannya, dan semoga Allah mempermudah niat baik kita.

4. Dan yang terakhir, terima kasih untuk pria yang tinggi impiannya demi kedua orang tuanya, yaitu Ahmad Ghozali sang penulis karya ini. Terima kasih telah berjuang, terima kasih telah mengusahakan, terima kasih sudah tidak putus asa. Kamu hebat, sampai jumpa di impian besar selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Dengan bacaan hamdalah, Alhamdulillahirabbil'alamin penulis haturkan segala puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat, taufik, hidayah serta ma'unah-Nya. Juga sholawat serta salam yang senantiasa dihaturkan kepada junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW yang telah membawa seluruh ummat dari kegelapan menuju cahaya yang terang benderang, semoga kita semua bisa mendapatkan syafaat di yaumul qiyamah nanti. Atas rahmat dan kasih sayang Allah SWT penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Implementasi Media Digital Baamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam " dengan baik yang digunakan untuk memenuhi persyaratan perolehan gelar sarjana strata satu (S1) Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam perjalanan tugas akhir ini tidak akan bisa selesai dengan baik tanpa bantuan, arahan dan motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengutarakan ribuan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Hj. Laily Nur Arifah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Ruma Mubarak, M.Pd.I selaku dosen wali penulis yang telah memberikan arahan kepada penulis semasa perkuliahan berlangsung.
5. Prof. Dr. Marno, M.Ag, selaku dosen pembimbing penulis yang banyak memberikan arahan dan masukan serta memberikan kemudahan kepada penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
6. Ibu Rubita Aulia Wardhana, selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah banyak membantu penulis dalam tahap pengumpulan data tugas akhir ini.
7. Semua siswa kelas VII A yang berpartisipasi dengan aktif dan menyenangkan selama proses observasi dan wawancara penulis.
8. Keluarga besar MTsN 8 Blitar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dijadikan sebagai lokasi penelitian.

Malang, 21 Mei 2026

Penulis,

Ahmad Ghozali
NIM.220101110192

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pada penelitian ini mencantumkan transliterasi bahasa Arab-Latin yang mengacu pada pedoman yang dibuat berdasarkan keputusan bersama dari Menteri Agama RI bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI yang tertulis pada Surat Keputusan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/U 1987. Rincian pedomannya adalah sebagai berikut :

A. Huruf

ا	= A	ز	= Z	ق	= q
ب	= B	س	= S	ك	= k
ت	= T	ش	= Sy	ل	= l
ث	= Ts	ص	= Sh	م	= m
ج	= J	ض	= Dl	ن	= n
ح	= h	ط	= Th	و	= w
خ	= Kh	ظ	= Zh	هـ	= h
د	= D	ع	= -' -	ء	= -' -
ذ	= Dz	غ	= Gh	ي	= y
ر	= R	ف	= F		

B. Huruf Vokal

ا = a

ي = i

و = u

C. Huruf Diftong

اِي = ai

اُو = au

DAFTAR ISI

NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
ABSTRAK.....	1
ABSTRACT	2
ملخص.....	3
BAB I PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang Masalah	4
B. Fokus Penelitian	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Orisinalitas Penelitian	13
F. Definisi Istilah	18
G. Sistematika Penulisan	20
BAB II KAJIAN TEORI	22

A.	Media Digital <i>Baamboozle</i>	22
1.	Teori Gamifikasi.....	23
B.	Motivasi Belajar.....	24
1.	Motivasi Menurut Abraham Maslow	24
2.	Model Motivasi ARCS (John M. Keller).....	25
3.	Pengertian Motivasi Belajar	25
4.	Fungsi Motivasi Belajar.....	26
5.	Ciri-Ciri Peserta Didik Memiliki Motivasi Belajar.....	27
C.	Motivasi belajar Menurut Perspektif Islam.....	28
D.	Hubungan Game Based Learning Dengan Motivasi Belajar.....	28
E.	Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	30
F.	Kerangka Berfikir	31
BAB III METODE PENELITIAN		33
A.	Pendekatan Dan Jenis Penelitian	33
B.	Lokasi Penelitian.....	33
C.	Kehadiran Peneliti	34
D.	Subjek Penelitian	34
E.	Data Dan Sumber Data	35
1.	Sumber data primer	35
2.	Sumber data sekunder	35
F.	Instrumen Penelitian	36
1.	Pedoman wawancara	36
2.	Lembar observasi	36
3.	Dokumentasi	36
G.	Teknik Pengumpulan Data	37
1.	Wawancara	37
2.	Observasi	37
3.	Dokumentasi	38
H.	Pengecekan Keabsahan Data	38
1.	Triangulasi sumber	39
2.	Triangulasi Teknik.....	39
I.	Analisis Data	39
1.	Reduksi data.....	40
2.	Penyajian data.....	40

3.	Penarikan kesimpulan	41
J.	Prosedur Penelitian	41
1.	Tahap Pra Lapangan	41
2.	Tahap Kegiatan Lapangan	41
3.	Tahap Analisis Data	42
4.	Tahap Pelaporan Data	42
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....		43
A.	Paparan Data	43
1.	Identitas Madrasah	43
2.	Sejarah Berdirinya MTsN 8 Blitar	43
3.	Visi	44
4.	Misi	44
5.	Tujuan Madrasah	46
6.	Sarana Dan Prasarana Madrasah	47
7.	Jumlah Guru	48
B.	Hasil Penelitian	48
1.	Pembuatan Media Digital <i>Baamboozle</i> Untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar	49
2.	Pelaksanaan Media Digital <i>Baamboozle</i> Untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar	51
3.	Kelebihan Dan Kekurangan Media Digital <i>Baamboozle</i> Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar	56
BAB V PEMBAHASAN		63
A.	Penyiapan Media Digital <i>Baamboozle</i> Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar	63
1.	Menyiapkan materi yang akan digunakan	64
2.	Membuka website media digital Baamboozle	64
3.	Memasukkan soal dan jawaban yang telah disiapkan	64
B.	Pelaksanaan Media Digital <i>Baamboozle</i> Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar	65
1.	Pembukaan	65
2.	Persiapan sarana media	65
3.	Pembagian kelompok	65
4.	Pelaksanaan permainan	66

5. Pemberian hadiah	66
C. Kelebihan Dan Kekurangan Media Digital <i>Baamboozle</i> Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar	67
1. Perubahan siswa pasif menjadi aktif	67
2. Membantu siswa lebih mudah menangkap poin penting dari materi	69
3. Membantu siswa di ujian akhir	70
1. Memerlukan waktu lebih banyak	70
2. Kadang kurang kondusif	70
3. Melibatkan emosional	71
BAB VI PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	16
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana	47
Tabel 4. 2 Jumlah Guru	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 4. 1 Masuk Website Bamboozle.....	50
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Home Media Bamboozle	50
Gambar 4. 3 Tampilan Memasukkan Soal dan Jawaban	51
Gambar 4. 4 Pembukaan Pembelajaran	52
Gambar 4. 5 Penyiapan Sarana.....	53
Gambar 4. 6 Pembagian Kelompok.....	54
Gambar 4. 7 Pelaksanaan Game Bamboozle.....	55
Gambar 4. 8 Tampilan Soal dan Jawaban Setelah dibuka	55
Gambar 4. 9 Tampilan Pilihan Soal Tertutup.....	55
Gambar 4. 10 Pemberian Hadiah.....	56

ABSTRAK

Ghozali, Ahmad 2026. *Implementasi Media Digital Baamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTsN 8 Blitar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Prof. Dr. Marno, M.Ag

Kata Kunci : Implementasi, Media Digital, Baamboozle, Kejenuhan, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Dibalik kuatnya agama Islam di Indonesia, ada beberapa masalah yang ada dibaliknya. Salah satunya adalah bidang pendidikan, ada banyak problematika yang dialami pendidikan agama Islam, seperti kualitas guru, sarana dan prasarana. Hal ini tentu berdampak pada pembelajaran didalamnya, karena jika sarana dan prasarana pembelajaran tidak mumpuni, maka hasil pembelajaran juga tidak akan maksimal, ditambah lagi faktor kesulitan disetiap mata pelajarannya. Mata pelajaran dalam pembelajaran agama Islam tidak semuanya mudah, ada juga yang sulit. Salah satunya adalah mata pelajaran sejarah agama islam yang isinya berbagai peristiwa yang lengkap dengan tanggal, tempat dan juga tokoh penting yang terlibat didalamnya. Dan solusi agar pembelajaran yang sulit ini tepat mendapat hasil yang maksimal yaitu dengan memperbaiki metode pembelajaran dengan cara menyesuaikan kebutuhan siswa.

Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengungkap fakta bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan media digital Baamboozle terbukti mampu mengatasi kejenuhan dan kurangnya motivasi belajar siswa kelas VII A MTsN 8 Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi lapangan agar fenomena yang digali lebih nyata dan kompleks. Untuk penggalan data menggunakan observasi dan juga wawancara kepada beberapa pihak yang bersangkutan, serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk membuat media digital Baamboozle ini diperlukan 3 langkah yakni menyiapkan materi, masuk kedalam link, kemudian memasukkan soal beserta jawabannya. Dan pada implementasinya ada 5 sintak yang harus dilalui yaitu pembukaan pembelajaran, penyiapan media dan juga sarananya, membagi kelompok, pelaksanaan permainan dan ditutup dengan pemberian reward atau hadiah kepada pemenang permainan. Ada 3 kelebihan media ini yaitu membuat siswa lebih aktif, mempermudah siswa menangkap poin materi, dan membantu siswa di ujian nanti. Selain itu ada juga kekurangannya yakni membutuhkan banyak waktu, lebih ramai atau kurang kondusif dan juga sistem permainan yang kadang membuat perasaan siswa sedikit jengkel. Namun secara keseluruhan, media digital Baamboozle ini dapat mengatasi rasa jenuh dan kurangnya semangat dalam menjalani pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Ghozali, Ahmad 2026. The Implementation of Baamboozle Digital Media in Overcoming Boredom and Lack of Learning Motivation among Seventh Grade Students of MTsN 8 Blitar in the Subject of Islamic Cultural History. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Prof. Dr. Marno, M.Ag.

Keywords : Implementation, Digital Media, Baamboozle, Bored, Motivation To Learn, History Of Islamic Culture

Behind the strong presence of Islam in Indonesia, there are several underlying issues. One of them is in the field of education, where there are many problems faced by Islamic religious education, such as teacher quality and facilities and infrastructure. This certainly has an impact on the learning process, because if learning facilities and infrastructure are inadequate, then learning outcomes will also not be optimal, especially with the difficulty factor in each subject. Not all subjects in Islamic religious education are easy; some are also difficult. One of them is the subject of Islamic history, which contains various events complete with dates, places, and important figures involved in them. The solution to ensure that this difficult subject achieves optimal results is to improve the learning method by adjusting it to students' needs.

This research aims to reveal the fact that game-based learning methods using the digital media Baamboozle have been proven to overcome boredom and lack of learning motivation among seventh-grade students of class VII A at MTsN 8 Blitar. This study uses a qualitative research approach with a field study design so that the phenomena explored are more real and complex. Data collection was carried out through observation and interviews with several related parties, as well as documentation.

The results of the study show that creating Baamboozle digital media requires three steps: preparing the material, accessing the link, and then entering questions along with their answers. In its implementation, there are five stages that must be followed, namely opening the lesson, preparing the media and facilities, dividing students into groups, carrying out the game, and ending with giving rewards or prizes to the winners. There are three advantages of this media: it makes students more active, makes it easier for students to grasp key points of the material, and helps students in future exams. In addition, there are also disadvantages, namely it requires a lot of time, becomes noisier or less conducive, and the game system sometimes makes students feel slightly annoyed. However, overall, the Baamboozle digital media can overcome boredom and lack of enthusiasm in learning Islamic Cultural History.

ملخص

غزالي، أحمد، 2026. تطبيق الوسائط الرقمية بامبوزل (Baamboozle) في التغلب على الملل وضعف دافعية التعلم لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثامنة بليتار في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية. رسالة جامعية، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: الأستاذ الدكتور مارنو، الماجستير في الدراسات الإسلامية.

للكلمات المفتاحية: التطبيق، الوسائط الرقمية، بامبوزل، الملل، دافعية التعلم، تاريخ الثقافة الإسلامي على الرغم من قوة انتشار الدين الإسلامي في إندونيسيا، إلا أن هناك بعض المشكلات الكامنة وراء ذلك، ومن أبرزها مجال التعليم. إذ تواجه التربية الإسلامية العديد من الإشكاليات، مثل جودة المعلمين، وضعف المرافق والبنية التحتية التعليمية. ولا شك أن هذا الأمر يؤثر في عملية التعلم، لأن عدم توفر الوسائل والمرافق التعليمية المناسبة يؤدي إلى عدم تحقيق نتائج تعليمية مثالية، إضافة إلى صعوبة بعض المواد الدراسية. وليست جميع مواد التربية الإسلامية سهلة، بل إن بعضها يُعدّ صعباً، ومن بينها مادة تاريخ الثقافة الإسلامية التي تتضمن أحياناً متعددة مصحوبة بالتواريخ والأماكن والشخصيات المهمة المشاركة فيها. ومن الحلول المناسبة لتحقيق أفضل النتائج في تدريس هذه المادة الصعبة تحسين أساليب التعليم بما يتوافق مع احتياجات الطلاب. ويهدف هذا البحث إلى الكشف عن حقيقة أن أسلوب التعلم القائم على الألعاب باستخدام الوسائط الرقمية «بامبوزل (Baamboozle)» قد أثبت قدرته على التغلب على الشعور بالملل وضعف الدافعية للتعلم لدى طلاب الصف السابع (أ) في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثامنة بليتار. وقد استخدم هذا البحث المنهج الكيفي من خلال الدراسة الميدانية، وذلك من أجل الوصول إلى ظواهر أكثر واقعية وتعقيداً. أما جمع البيانات فتم من خلال الملاحظة، والمقابلات مع الأطراف المعنية، إضافة إلى التوثيق. وأظهرت نتائج البحث أن إعداد الوسائط الرقمية «بامبوزل» يتطلب ثلاث خطوات، وهي: إعداد المادة التعليمية، ثم الدخول إلى الرابط، ثم إدخال الأسئلة مع إجاباتها. أما في تطبيقها فهناك خمس مراحل يجب اتباعها، وهي: افتتاح الدرس، وإعداد الوسيلة التعليمية ومرافقها، وتقسيم الطلاب إلى مجموعات، وتنفيذ اللعبة، ثم اختتامها بتقديم المكافآت أو الجوائز للفريق الفائز. وتمتاز هذه الوسيلة بثلاث مزايا، وهي: جعل الطلاب أكثر نشاطاً، وتسهيل فهم النقاط الأساسية للمادة، ومساعدة الطلاب في الاختبارات لاحقاً. ومع ذلك، فإن لهذه الوسيلة بعض العيوب، مثل احتياجها إلى وقت طويل، وكون الصف أكثر ضجيجاً وأقل انضباطاً، إضافة إلى أن نظام اللعبة قد يسبب أحياناً شعور بعض الطلاب بالانزعاج. ومع ذلك، فإن الوسائط الرقمية «بامبوزل» بشكل عام قادرة على التغلب على الشعور بالملل وضعف الحماس أثناء تعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dibalik besarnya nama islam yang menjadi mayoritas dalam negeri ini, perjalanan pendidikan agama islam tidak semulus yang dibayangkan. Lembaga pendidikan islam sering kali kalah dalam bersaing dan juga kalah berkembang dengan lembaga pendidikan umum.¹

Hal tersebut tidak semena-mena hadir menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan islam, melainkan ada beberapa faktor yang mengakibatkan adanya problematika dalam pendidikan islam. *Yang Pertama* adalah masalah metode yang digunakan didalam proses pembelajaran. Seiring berkembangnya dunia pendidikan, banyak metode pembelajaran baru yang menyesuaikan keadaan peserta didiknya agar suasana pembelajaran diminati peserta didik dan hasil yang diperoleh menjadi maksimal. Namun, seringkali di temukan dalam lembaga pendidikan islam yang masih mempertahankan metode tradisional seperti metode ceramah yang mengakibatkan suasana pembelajaran kurang variatif sehingga peserta didik merasakan kejenuhan dan minim interaksi ketika mengikuti proses pembelajaran.²

Yang kedua adalah masalah sarana dan prasarana yang kurang memfasilitasi munculnya metode pengajaran yang baru. Kendala ini berkaitan dengan masalah yang pertama, karena di era globalisasi ini banyak metode

¹ Nurul Husni dkk., "Problematika Pendidikan Islam Di Indonesia," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2023): 137–45, <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i2.107>.

² Desi Sabtina, "Problematika Pendidikan Islam di Era Globalisasi dan Alternatif Solusinya," *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 2 (2023): 58–68, <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i2.10>.

pembelajaran yang berbasis digital, dengan demikian maka lembaga pendidikan agama islam juga harus menyiapkan sarana dan prasarananya seperti internet, LCD dan hal lainnya yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis digital. Tetapi sangat disayangkan di beberapa lembaga pendidikan agama islam perihal sarana dan prasarana ini terkesan kurang lengkap sehingga tidak dapat mendukung adanya perkembangan metode pembelajaran.³

Yang ketiga adalah kualitas tenaga pendidik. Meskipun problem pertama dan kedua sudah dapat diatasi, jika tenaga pendidiknya kurang mengikuti perkembangan zaman, maka suasana pembelajaran akan tetap sama yakni menggunakan metode pembelajaran tradisional seperti metode ceramah.⁴

Dari keterangan yang telah dijabarkan menimbulkan benang merah yang secara global berarti problematika yang dialami oleh pendidikan islam adalah kualitas pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan zaman. Dengan adanya problematika tersebut, terutama pada masalah kualitas proses kegiatan belajar mengajar yang terkesan kurang inovatif sehingga mengakibatkan kurang motivasi belajar peserta didik dan juga akan berujung pada titik kehilangan daya tarik dalam menjalankan proses belajar mengajar.

Selain problematika umum yang telah dipaparkan diatas, jika ditelusuri lebih dalam maka problematika yang ditemukan lebih beragam yang kadang kala juga ditentukan oleh mata pelajaran yang sedang dipelajari. Sebagaimana yang

³ Juni Swan Pangesti dkk., "Problematika Pendidikan Islam Masa Kini di SMP Islam Amanah Ummah Mojolaban Sukoharjo," *Attractive : Innovative Education Journal* Volume 5, no. 3 (2023).

⁴ Desi Sabtina, "Problematika Pendidikan Islam di Era Globalisasi dan Alternatif Solusinya." *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 2 (2023): 58–68, <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i2.10>.

terjadi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang telah menjadi bagian penting dalam pendidikan islam. Di mata pelajaran ini timbul beberapa problematika yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajarannya yang nantinya akan berdampak kepada minat atau motivasi belajar siswa dan berujung pada kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai. Ada beberapa problematika yang timbulnya dari siswa dan juga guru mata pengampu mata pelajarannya.

Masalah yang sangat umum terjadi adalah doktrin dari siswa terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran yang sulit untuk dipahami. Hal ini menjadi pengaruh kepada siswa di periode selanjutnya dan sudah memberikan kesan negatif bahkan sebelum pembelajaran dimulai.⁵ Selain beranggapan bahwa mata pelajaran ini sulit, para siswa juga menyampaikan bahwa belajar sejarah itu membosankan. Kondisi ini disebabkan karena minimnya pengetahuan siswa pada peristiwa yang dicantumkan dalam materi mata pelajaran, sehingga mereka belajar tidak bertumpu pada pemahaman, namun lebih condong kepada hafalan terkait peristiwa yang terjadi.⁶

Kondisi yang kurang baik pada sisi materi pembelajaran seperti ini harusnya diimbangi dengan kemampuan tenaga pendidik yang mumpuni agar menemukan solusi dalam pembelajaran. Namun sayangnya, keadaan di lapangan berbanding terbalik, banyak ditemukan tenaga ajar di madrasah-madrasah didominasi oleh guru yang sudah tidak muda lagi sehingga kurang peka terhadap perkembangan zaman.

⁵ Abdul Haris Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah," *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

⁶ Rian Vebrianto dan Abu Anwar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2025), <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jgsp.8.2.2025.6319>.

Akibatnya proses kegiatan pembelajaran yang diharapkan agar lebih kreatif dan inovatif dari sisi media dan metode pembelajaran gagal terlaksana. Padahal peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting.⁷

Mengacu pada observasi yang telah dilakukan di MTsN 8 Blitar, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga mengalami beberapa masalah yang sama seperti yang telah disebutkan diatas. Observer menemukan ketika pembelajaran berlangsung suasana kelas terkesan membosankan, didapati siswa mengikuti pelajaran namun ada yang tidak menyimak, tidur disaat pembelajaran, berbicara dengan teman sebangkunya tanpa menyimak penjelasan dari guru. Keadaan demikian ini menjadi indikasi bahwa kemauan dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran terbilang minim atau rendah dan pasti akan berdampak tidak maksimal dalam keberhasilan belajar. kondisi demikian, dipicu oleh faktor-faktor sebagai berikut , 1) Mata pelajaran yang terbilang susah karena berisi tentang menghafal nama dan juga waktu kejadian. 2) Metode pembelajaran yang kurang inovatif. 3) Minimnya interaksi antara guru dan juga siswa.

Kebanyakan dari guru yang bertugas menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode klasik yakni metode ceramah kemudian memberikan tugas yang berada di buku LKS siswa. Dengan mata pelajaran yang tergolong sulit bagi siswa, kemudian tidak dibarengi dengan metode yang inovatif dan kurang melibatkan keaktifan siswa maka mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi membosankan dan siswa pun kehilangan semangat belajar.

⁷ Miftahur Rohman dkk., "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum KMA 183 Tahun 2019 Madrasah Ibtidaiyah," *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 2 (2023): 191, <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i2.14016>.

Keadaan tersebut tidak baik jika hanya dibiarkan demikian, karena pembelajaran tidak akan membuahkan hasil yang maksimal atau bahkan kemungkinan terburuknya adalah hasil pembelajaran akan semakin menurun seiring waktu. Dan fakta ini sangat dibenarkan karena mengacu pada ahli pendidikan yakni Biggs dan Tefler pun menyatakan bahwa jika motivasi belajarnya lemah dampaknya situasi belajarpun akan melemah dan membawa dampak negatif terhadap hasil akhir pembelajarannya.⁸ Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi untuk memperbarui suasana pembelajaran agar menjadi lebih interaktif sehingga mendorong peserta didik berpartisipasi aktif pada proses belajar yang bertujuan untuk mendongkrak motivasi belajar siswa dan mendapatkan hasil pembelajaran yang memuaskan.

Pada masalah ini situasinya adalah siswa yang berada dalam peralihan masa kecil menuju remaja dihadapkan dengan mata pelajaran yang cukup sulit bagi mereka, salah satu jalan keluar yang tepat adalah dengan memperbarui metode pembelajarannya, yang semula hanya menggunakan metode ceramah kemudian diakhiri dengan memberikan tugas yang tertera di buku LKS siswa, kini harus dikembangkan dengan mencantumkan metode belajar berbasis permainan atau dikenal dengan GBL.

Dengan latar belakang keadaan yang seperti itu peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian ini, agar dapat memberikan pembuktian terkait problematika yang dihadapi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam itu dapat diatasi metode pembelajaran berbasis permainan utamanya game digital

⁸ M. Rifqy Rabbani dkk., "Automatic Promotion Dan Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia," *Central Publisher* 2, no. 3 (2024).

Baambozle ini. Pada peneletin sebelumnya yang dilakuka oleh Jian Agustia Afifah pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek” menyimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* membawa peningkatan pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih, dan penelitian lain yang dilakukan oleh Indi Shofi Malichah pada tahun 2023 dengan judul “Implementasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang” juga menyimpulkan bahwa pelaksanaan media *Puzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Malang terbukti dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran yang diselingi dengan permainan didalamnya tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa saja, melainkan juga dapat mengatasi kejenuhan yang dialami siswa ketika menghadapi mata pelajaran yang dirasa cukup sulit, karena dengan permainan suasana pembelajaran menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Hal ini juga dilandasi oleh teori Abraham Maslow yang menyatakan bahwa untuk mencapai suatu keberhasilan maka hendaknya untuk memastikan bahwa kebutuhan dasarnya terpenuhi, dan jika diterapkan pada pembelajaran yang menginginkan hasil belajar yang baik pada siswa, maka kebutuhan dasar siswa yang berupa motivasi belajar harus dipenuhi terlebih dahulu, dan salah satu caranya adalah dengan penerapan *Game Based Learning*.

Game based learning atau GBL adalah sebuah cara belajar berbasis permainan yang mengandung unsur kognitif didalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Eksekusi metode GBL atau *game based learning* ini tidak hanya sekedar

membuat suasana belajar menjadi berbeda, namun juga dapat menjadi solusi bagi siswa yang motivasi atau minat belajarnya rendah, karena dalam *game based learning* terdapat sebuah misi yang biasanya diisi dengan pertanyaan kognitif.⁹ Dengan menyelipkan kegiatan yang menyenangkan seperti ini pasti dapat mengatasi masalah yang sedang terjadi yakni kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Paparan masalah yang telah disebutkan diatas membuat peneliti bergairah untuk melakukan sebuah riset tindakan yang dikemas dalam judul “Implementasi Media Digital Bamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 8 Blitar.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah tertulis, maka beberapa rumusan masalah yang akan diangkat menjadi pokok bahasan adalah sebagai berikut:

1. Apa saja langkah-langkah penyiapan media digital Baamboozle yang diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII A di MTsN 8 Blitar?
2. Bagaimana tahapan pelaksanaan media digital Baamboozle yang diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII A di MTsN 8 Blitar?

⁹ Ajeng Fani Yustina dan Yahfizham Yahfizham, “Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 615–30, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>.

3. Apa Kelebihan dan kekurangan media Baamboozle yang diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII A di MTsN 8 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang tertulis diatas, maka tujuan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana cara mempersiapkan media digital Baamboozle yang diterapkan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII A di MTsN 8 Blitar.
2. Untuk mengetahui apa saja sintak yang dilalui ketika menggunakan media digital Baamboozle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII A di MTsN 8 Blitar.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang timbul ketika pembelajaran menggunakan media digital Baamboozle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII A di MTsN 8 Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah beserta tujuannya, maka penelitian ini akan menimbulkan 2 manfaat, yakni manfaat teoritis dan juga manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan membawa manfaat berupa menjadi tambahan wawasan baru didalam dunia pendidikan, terkhusus pendidikan agama islam pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dalam mengembangkan metode pengajarannya agar lebih variatif.

2. Manfaat praktis

a) Manfaat bagi sekolah

Adanya penelitian ini akan menjadi tambahan wawasan terkait kondisi pendidikan sekolah tersebut. Agar sekolah bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengimplementasikan metode Game Based Learning sebagai respon atas keadaan yang terjadi, terutama pada masalah metode pengajaran yang diterapkan didalam kelas.

b) Manfaat bagi guru

Hasil daripada penelitian ini diharapkan sangat membantu kepada guru, terutama kepada guru yang bertugas melakukan pengajaran dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Agar dapat menerapkan pembelajaran yang interaktif didalam kelas, kemudian dapat mendongkrak motivasi belajar siswa.

c) Manfaat bagi siswa

Dengan pembaharuan metode belajar, dari yang awalnya metode ceramah dan pemberian tugas melalui buku LKS, kemudian kini telah diterapkan metode Game Based Learning yang berusaha mengubah agar siswa dapat lebih partisipatif dan aktif dalam pembelajaran, sehingga daya serap terhadap isi pembelajaran akan kian membaik.

d) Manfaat bagi peneliti

Adanya penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman dan pengetahuan baru bagi peneliti dalam dunia pendidikan islam,

terutama dalam menerapkan metode Game Based Learning pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian adalah bagian yang isinya mengenai sebuah telaah terhadap beberapa penelitian yang telah dilaksanakan lebih dulu, namun karya tulis yang ditelaah adalah karya tulis yang memiliki hubungan dan juga keterkaitan dengan penelitian ini. Karena tujuannya adalah untuk menampilkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu. Dari beberapa sumber, berikut adalah beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini.

Yang pertama ada skripsi yang disusun oleh Haris Dwi Fatoni pada tahun 2023 menjabarkan mengenai “ Efektivitas Metode TGT (Team Games Tournament) Teknik Fastest Quiz Dalam Meningkatkan Antusias Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di MTsN Gresik”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan berupa eksperimen. Dalam penelitian ini menjabarkan tentang kondisi peserta didik yang minim antusiasnya dalam pembelajaran, dengan demikian peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan metode belajar yang berbasis game kompetitif secara kelompok untuk meningkatkan daya tarik peserta didik dalam menempuh pembelajaran Al-Qur’an dan Hadits. Lemahnya antusias ini disebabkan karena isi pembelajaran yang bersifat hafalan.

Yang kedua, skripsi tulisan dari Indi Shofi Malichah pada tahun 2023 menjelaskan mengenai “Implementasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif.

Untuk memenuhi kebutuhan datanya peneliti menggunakan 2 pendekatan yakni wawancara dan juga studi kasus. Wawancara dilakukan kepada waka kurikulum dan pengajar pendidikan agama islam, sedangkan studi kasusnya dilakukan pada siswa kelas VII. Isi dari penelitian tersebut penulis berupaya membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media puzzle, contoh dari implementasinya adalah dengan cara menyusun ayat Al-Qur'an.

Yang ketiga ada skripsi karya Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani pada tahun 2024 yang mendeskripsikan mengenai “Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Di MAN Kota Batu”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif agar mendapatkan data yang mendalam terkait penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh bersumber dari kepala sekolah, waka kurikulum, guru sejarah kebudayaan islam dan juga salah satu peserta didik yang dianggap cocok dengan materi yang diujikan. Berdasarkan penelitian ini evaluasi pembelajaran dengan metode *kahoot* dinilai sukses, karena para peserta didik menyatakan bahwa cara evaluasi dengan metode *kahoot* ini lebih menyenangkan karena visualnya yang menarik.

Yang ke empat, skripsi dari Dwi Nurhayati pada tahun 2024 yang membahas mengenai “Efektivitas Worldwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar”. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini penulis berhasil

membuktikan bahwa penggunaan metode wordwall dalam pembelajaran dinilai berhasil dalam memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran akidah akhlak.

Dan yang terakhir ada skripsi yang ditulis oleh Jian Agustia Afifah pada tahun 2022 yang membahas mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizziz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas XI MAN 1 Trenggalek”. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan berupa eksperimen. Dalam penelitian ini pelaksanaan metode *quizziz* dilakukan oleh guru yang memaparkan materi kemudian diakhir penjelasannya diberikan link yang dapat mengakses soal-soal yang berkaitan dengan materi namun disuguhkan dengan visual yang menarik serta diiringi backsound sehingga menambah motivasi belajar siswa. Dan pada akhirnya disimpulkan bahwa penggunaan *quizziz* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk memperjelas perbedaan dan juga persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, berikut adalah tabel analisis yang akan memperjelas perihal perbedaan dan juga persamaannya :

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORIGINALITAS PENELITIAN
1.	Haris Dwi Fatoni, 2023	Efektivitas Metode TGT (Team Games Tournament) Teknik Fastest Quiz Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di MTsN Gresik	Penelitian ini juga menggunakan metode yang berbasis game dalam pembelejarannya dan juga berfokus dalam meningkatkan semangat peserta didik.	Mata pelajaran yang menjadi fokus adalah Al-Qur'an hadits dan lokasi penelitiannya juga berbeda.	Peneliti melakukan riset tentang seberapa efektif metode game based learning dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits
2.	Indi Shofi Malichah, 2023	Implementasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Malang	Melibatkan game based learning dan juga berfokus mendongkrak motivasi belajar peserta didik.	Media yang digunakan bisa saja berbeda, karena metode puzzle bisa dilakukan dengan tradisional maupun melalui media digital, mata pelajaran dan juga lokasi yang menjadi fokus penelitian juga berbeda.	Peneliti melakukan penelitian seberapa efektif media game yang berupa puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

3.	Muhammad Kobul Muchsinin Al Fanani,2024	Strategi Implementasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Di MAN Kota Batu	Menggunakan metode game based learning melalui media digital, tujuan penelitian dan juga mata pelajaran yang menjadi sarana penelitian juga sama.	Jenis media digital yang digunakan berbeda, lokasi dan jenjang objek penelitian juga berbeda.	Peneliti melakukan riset tentang pengaruh media digital jika dijadikan sebagai alat untuk melakukan evaluasi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam.
4.	Dwi Nurhayati,2024	“Efektivitas Worldwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar	Menggunakan metode game based learning yang berbasis digital dalam penelitiannya.	Jenis game digital yang digunakan berbeda, mata pelajaran, jenjang dan lokasi penelitian juga berbeda.	Peneliti melakukan penelitian tentang grafik peningkatan hasil belajar jika dalam pembelajaran akidah akhlak menggunakan metode game based learning yang berbasis digital dengan jenis worldwall.

5.	Jian Agustia Afifah, 2022	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizziz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas XI MAN 1 Trenggalek	Menggunakan metode game based learning yang berbasis digital, tujuan penelitian juga tentang meningkatkan semangat peserta didik,	Jenis media digital yang digunakan berbeda. Mata pelajaran, jenjang, dan lokasi yang menjadi objek penelitian berbeda.	Peneliti melakukan riset tentang seberapa besar pengaruh metode game based learning berbasis digital jika ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di kelas XI.
----	---------------------------	--	---	--	---

F. Definisi Istilah

Bagian definisi istilah adalah bagian yang menjelaskan tentang beberapa hal penting yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Dengan adanya bagian definisi istilah ini ditujukan agar tidak ada kesalahpahaman dalam mengartikan apa yang ada dalam penelitian ini. Mengacu pada rumusan masalah dan juga pokok bahasan dari penelitian ini, berikut adalah beberapa istilah yang perlu dijabarkan :

1. Media Bamboozle

Bamboozle adalah sebuah media game online yang bisa diakses melalui situs web. Isi dari *bamboozle* sendiri adalah game yang berbentuk kuis-kuis yang dapat dikerjakan secara berkelompok. Media ini menawarkan visual yang dapat membangkitkan semangat peserta didik, karena selain tampilannya yang menyenangkan, disela-sela soal kuis dapat diberi item yang berisi tambahan hadiah atau pengurangan hadiah yang

membuat peserta didik semakin menikmati permainan yang dapat dijadikan perangkat evaluasi pembelajaran ini.¹⁰

2. Motivasi belajar

Jika secara bahasa makna motivasi adalah sebuah kondisi yang berada dalam pribadi seseorang yang dapat memberikan dampak berupa suatu dorongan agar pribadi tersebut dapat mencapai suatu tujuan. Jika disatukan dengan belajar, maka arti dari motivasi belajar adalah suatu keadaan dimana peserta didik memiliki gairah atau energi positif untuk mencapai sebuah tujuan didalam dunia pendidikan. Dan menurut para ahli, motivasi belajar juga merupakan salah satu faktor dibalik sukses atau tidaknya seorang peserta didik dalam dunia pendidikannya, semakin besar motivasi belajarnya, maka akan semakin tinggi peluangnya menuju gerbang kesuksesan dalam pendidikan. Begitupula sebaliknya, jika motivasi belajarnya rendah, maka peluang kesuksesan dalam belajar juga akan mengecil, oleh karena itu diperlukan metode-metode dalam pembelajaran untuk memompa motivasi belajar peserta didik.¹¹

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Dari segi etimologi, sejarah bermuara dari bahasa melayu yakni *al-syajarah* dan jika dalam bahasa arab berasal dari kata *syajarah* yang artinya adalah pohon. Secara terminologinya menurut salah satu ahli yakni Al-Maqiri mengatakan bahwa sejarah adalah sebuah berita atau informasi

¹⁰ Devi Kurniawati dan Trinil Dwi Turistiani, "Keefektifan Media Bamboozle Group Digital Game-Based Evaluation Dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato Kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya," *BAPALA* 11, no. 3 (2024): 377--388.

¹¹ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,"* 2021.

terkait suatu hal yang pernah terjadi. Dengan demikian maka bisa disimpulkan bahwa sejarah adalah sesuatu yang memiliki kaitan dengan waktu dan juga peristiwa. Sedangkan kebudayaan diambil dari bahasa sansakerta yakni *buddhayah* yang artinya adalah akal dan budi. Menurut ahli yakni Sidi Galba kebudayaan artinya suatu hal yang dapat mendeskripsikan satu sisi kehidupan manusia dalam suatu masa. Dengan demikian maka arti dari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebuah materi pembelajaran yang berisi tentang kejadian-kejadian penting yang dialami oleh umat islam pada masa lampau dan didalamnya terdapat pesan tersirat yang muncul dari sisi kehidupannya sehingga dapat diambil hikmahnya.¹²

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah sebuah bagian yang berfungsi menjabarkan secara global bagian-bagian apa saja yang ada dalam bab pada penelitian ini. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengelompokkan bagian-bagian yang ada dalam hasil penelitian ini. Berikut adalah rincian dari sistematika penulisan penelitian ini :

1. Bab Pertama

Pada bab pertama penulis menyuguhkan latar belakang yang mendasari penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitan, definisi istilah dan juga sistematika penelitian.

2. Bab Kedua

¹² Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, pertama (CV. Razka Pustaka, 2018).

Dalam bab kedua penulis akan mendeskripsikan tinjauan pustaka mengenai kajian teori dan juga kerangka berpikir.

3. Bab Ketiga

Bab ketiga berisi tentang metodologi penelitian yang mencakup pendekatan dan juga jenis penelitian yang dilakukan peneliti, tempat penelitian, subjek yang diteliti, data dan sumber data, instrumen penelitian, metode dalam mengumpulkan data, pengecekan keabsahan data, analisis data dan yang terakhir yakni prosedur yang dilakukan selama penelitian.

4. Bab Keempat

Pada bab keempat ini penulis menorehkan hasil data yang telah ditemukan peneliti selama penelitian lapangan berlangsung, dengan judul penelitian “Implementasi Media Digital Bamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 8 Blitar”

5. Bab Kelima

Bab yang kelima ini menampilkan hasil penelitian dari realita objek dan juga sekaligus menjawab terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan.

6. Bab Keenam

Bab keenam merupakan bagian terakhir yang diisi dengan kesimpulan dari semua isi dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Juga terdapat saran yang berisi tentang harapan bagi peneliti sendiri untuk mengembangkan kemampuan akademik peneliti dan juga untuk menyempurnakan bagian yang masih kurang dalam penelitian ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Digital *Baamboozle*

Media digital Baamboozle merupakan sebuah laman digital yang dapat memuat soalan-soalan dengan bentuk yang variatif dan media ini dapat menghadirkan wajah baru dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih hidup dan ceria yang kemudian dapat memupuk motivasi belajar siswa.¹³

Media digital ini sangat fleksibel, bisa diakses oleh semua orang dan juga bisa diterapkan dimanapun juga asalkan memiliki jangkauan internet. Media ini memiliki dua mode yakni mode gratis dan juga berbayar, perbedaannya adalah jika menggunakan mode berbayar maka fitur-fitur akan terbuka secara keseluruhan.¹⁴

Kemudian dibawah ini adalah langkah-langkah yang lebih spesifik mengenai pembuatan media *Bamboozle* dalam pembelajaran :

- a. Membagi siswa di kelas menjadi beberapa kelompok, karena pada media *Bamboozle* ini dimainkan secara berkelompok.
- b. Membuka web media *Bamboozle*. (<https://www.baamboozle.com/>)
- c. Jika belum memiliki akun, maka harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu menggunakan alamat g-mail.
- d. Klik yang bertuliskan “my library”.

¹³ Ledjar Nur Ageng Prasetyo dkk., “Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif : Jurnal Penelitian dan Pembelajaran* (Yogyakarta) 01, no. 02 (2025), 3090-7004.

¹⁴ Nada Riwulang dkk., “Pengaruh Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2026).

- e. Pilih bentuk game yang akan digunakan.
- f. Masukkan soal beserta jawaban dan tentukan poin di setiap soalnya.

Diatas adalah tutorial pembuatann game menggunakan media *bamboozle*, selanjutnya merupakan tata cara memainkan permainan ini didalam kelas :

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah kelompok yang ditentukan dalam media *bamboozle* tadi.
- b. Perwakilan dari kelompok berdiskusi dalam menentukan kotak nomer berapa yang akan dipilih.
- c. Setiap kotak bisa berisi soal dan juga bisa berisi hadiah penambahan poin atau malah berisi jebakan yang dapat mengurangi poin.
- d. Jika berisi soal, kelompok diberik waktu beberapa detik sesuai kesepakatan untuk menjawab pertanyaan.
- e. Ulangi langkah tersebut sampai kotak nomer habis.
- f. Kelompok dengan jumlah poin tertinggi yang menjadi pemenang.

1. Teori Gamifikasi

Dalam dunia pendidikan, gamifikasi sudah tidak asing lagi sebagai salah satu alat yang dipraktekkan dalam pembelajaran. Menurut Mulyanti (2023) pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa. Selain motivasi belajar, gamifikasi juga mampu membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.¹⁵

Senada dengan itu, menurut penelitian Hamari (2020) penerapan gamifikasi juga terbukti efektif memaksimalkan hasil belajar siswa. Tidak

¹⁵ Muhammad Azman dan Afakhrul Masub Bakhtiar, "Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 853–62, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19600>.

hanya itu, Ariyanti Nurningtias dan Majid (2022) dalam hasil penelitiannya mengemukakan bahwa gamifikasi juga memberikan kemudahan siswa memperoleh pemahaman materi.¹⁶

B. Motivasi Belajar

1. Motivasi Menurut Abraham Maslow

Abraham Maslow memberikan pendapat bahwa motivasi merupakan sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi jika ingin mencapai sebuah tujuan. Dicontohkan semisal ada manusia yang memiliki tujuan ingin dirinya merasakan kenyang, maka kebutuhannya adalah makan. Jika dialihkan pada pembahasan pembelajaran, contohnya seperti seorang murid yang ingin mendapatkan hasil belajar yang bagus, maka siswa harus memenuhi kebutuhan dasar yang berupa kemauan untuk belajar.¹⁷

Dari pandangan Abraham Maslow tersebut munculah konsep piramida yang artinya jika ingin menggapai kebutuhan yang tinggi, maka harus memenuhi kebutuhan dasar terlebih dahulu. Teori ini memiliki urgensi yang besar jika diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, karena jika ada masalah yang dihadapi guru terkait siswa yang berkendala dalam proses belajar mengajar guru tidak langsung menyalahkan keadaan siswa saat itu, namun guru harus melakukan identifikasi mengenai apakah

¹⁶ Muhammad Azman dan Afakhrul Masub Bakhtiar, "Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

¹⁷ Dedi Dwi Cahyono dkk., "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *TAJIDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* Volume 6, Nomor 1 (April 2022), <https://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/tajdid/article/view/767/629>.

kebutuhan dasar belajara yang berupa motivasi sudah terpenuhi atau belum.¹⁸

2. Model Motivasi ARCS (John M. Keller)

Model motivasi ARCS adalah sebuah teori yang dikembangkan oleh ilmuwan yang bernama John Keller yang isinya adalah teori yang memberikan analisa mengenai motivasi belajar seorang siswa.¹⁹

Menurut John Keller ada 4 elemen yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Yang pertama adalah perhatian, artinya seorang guru harus mampu membuat siswa menjadi tertarik belajar sehingga mereka memperhatikan materi yang disampaikan. Yang kedua yakni relevansi dalam pembelajaran, seperti memberikan materi yang berkaitan dengan alur kehidupan siswa dalam kesehariannya. Yang ketiga ada kepercayaan diri yang maknanya guru harus memberikan suatu hal agar siswa merasa percaya diri bahwa dirinya bisa. Yang terakhir adalah kepuasan dengan artian guru harus membuat siswa merasa puas dengan hasil belajar yang mereka peroleh.²⁰

3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi diartikan sebagai sebuah kemauan atau keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah adanya dorongan internal dan eksternal dari diri siswa yang dapat menumbuhkan

¹⁸ Dwi Cahyono dkk., “Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar.”

¹⁹ Jhonnedy Simatupang dan Hizkia Lumban Tungkup, “Integrasi Teknologi Pendidikan Berbasis ARCS: Meningkatkan Motivasi Belajar Generasi Alpha Di Rumah Belajar Sola Fidei Jakarta Utara,” *The Way: Jurnal Teologi dan Kependidikan* 11, no. 2 (2025): 298–317, <https://doi.org/10.54793/teologi-dan-kependidikan.v11i2.222>.

²⁰ Simatupang dan Lumban Tungkup, “INTEGRASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN BERBASIS ARCS.”

rasa semangat dan senang dalam menjalani pembelajaran, sehingga serapan materi pada pembelajaran menjadi maksimal dan akan menghasilkan prestasi bagi siswa.²¹

Motivasi adalah sebuah dorongan yang muncul dari dalam tubuh seseorang kemudian menggerakkan perilaku seseorang agar melakukan sesuatu yang sesuai dengan tujuannya. Jika disambungkan pada dunia pendidikan maka motivasi belajar artinya suatu keadaan yang dapat mendorong dan mengarahkan siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran agar tujuan dalam proses belajarnya tercapai. Dalam pembelajaran motivasi berfungsi mendongkrak semangat siswa, jika semangat belajarnya sudah tinggi maka hasil yang diperoleh juga akan maksimal.²²

4. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar menghadirkan efek yang menjanjikan pada hasil pembelajaran, jika motivasinya tinggi maka tingkat keberhasilan pembelajarannya pun tinggi. Maka dari itu Prayitno Sudirman memaparkan fungsi dari motivasi belajar dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran :

- a. Memberikan kondisi yang kondusif dalam proses belajar mengajar.
- b. Membentuk semangat belajar siswa dalam menjalani pembelajaran.
- c. Membuat siswa memperhatikan kemauan belajarnya.

²¹ Alma Ega Putri Nurrawi dkk., “Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2023).

²² Almi Ranti Datu dkk., “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1959–65, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>.

- d. Membantu siswa dalam menentukan langkah yang benar agar tujuan belajarnya dapat dicapai dengan maksimal.²³

5. Ciri-Ciri Peserta Didik Memiliki Motivasi Belajar

Dalam menentukan seorang peserta didik memiliki motivasi belajar atau tidak tentu ada indikasi tersendiri untuk menentukan hal tersebut. Mengenai hal ini menurut Sardiman setidaknya ada 8 tanda atau ciri seorang peserta didik memiliki motivasi dalam belajar. Berikut adalah ciri-cirinya :

- a. Bertanggung jawab dalam menghadapi tugas. Dengan gambaran jika dirinya memiliki tugas maka akan dikerjakan sampai selesai tanpa memperdulikan waktu.
- b. Ketika menemukan masalah dalam pembelajaran, peserta didik tidak mudah menyerah dalam menghadapinya.
- c. Cenderung memberikan respon positif terhadap tantangan-tantangan baru yang akan dihadapi.
- d. Menyelesaikan tugasnya sendiri tanpa bergantung kepada orang lain.
- e. Merasa bosan jika menghadapi keadaan yang hanya itu-itu saja, baik tugas maupun hal lain dalam proses pembelajaran.
- f. Teguh terhadap pendapat yang dimiliki.
- g. Bertanggung jawab atas pendapat yang diyakini.

²³ Risky Nugroho dan Attin Warmi, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMPN 2 Tirtamulya," *EduMatSains Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 6, no. 2 (2022).

- h. Gemar mencari solusi terhadap masalah yang ditemukan dalam pembelajaran.²⁴

C. Motivasi belajar Menurut Perspektif Islam

Motivasi belajar merupakan salah satu bagian terpenting dalam menggapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Imam Al-Ghazali juga menyampaikan bahwa dalam ajaran agama islam motivasi belajar bagaikan ruh bagi seorang yang sedang menuntut ilmu atau sedang menempuh proses pembelajaran.²⁵

Dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 dijelaskan bahwa Allah akan senantiasa mengangkat derajat orang yang beriman dan juga orang yang berilmu. Untuk mendapatkan ilmu tentu seseorang harus memiliki motivasi belajar yang tinggi, ketika sudah memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan menghasilkan ilmu yang dicari, dan balasannya adalah Allah akan mengangkat derajatnya.²⁶

D. Hubungan Game Based Learning Dengan Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peranan yang penting dalam menentukan hasil dari sebuah proses pembelajaran. Jika ingin memperoleh hasil belajar yang maksimal maka guru harus mengupayakan motivasi belajar peserta didik harus tinggi, karena dalam faktanya hasil dan prestasi belajar ini ditentukan oleh motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik.²⁷

²⁴ Monika Sidabutar dkk., "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa," *Jurnal Epistema* 1, no. 2 (2020).

²⁵ Ahmad Zain Sarnoto dan Almaydza Pratama Abnisa, "Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 210–19, <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1609>.

²⁶ Rasidin Ahmad Saputra dan Afifah Fitriana, "Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam," *Insan Cendekia, Jurnal Studi Islam, Sosial Dan Pendidikan* Volume 2, no. 2 (2023).

²⁷ Dini Farichatus Sholikha dan Siti Marwati, *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi*, 01 (2023).

Pemilihan metode pembelajaran menjadi faktor kunci dalam menentukan motivasi belajar siswa. Pada usia remaja seorang anak cenderung ingin merasakan hal-hal baru sehingga membuat mereka aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru yang masih mempertahankan metode tradisional seperti metode ceramah tidak dapat memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan peserta didik yang berusia remaja sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan dan mengakibatkan motivasi belajar menjadi rendah.²⁸

Dalam perkembangan zaman yang kini menjadi serba digital mendorong dunia pendidikan untuk lebih berinovasi agar dapat menjaga motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang banyak digemari pelajar di akhir-akhir ini adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang disebut dengan istilah *Game Based Learning*. Metode pembelajaran ini sudah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena jika dalam sebuah pembelajaran menggunakan metode permainan ini maka peserta didik akan merasa lebih bersemangat dan tertantang. Dan keadaan seperti inilah yang memicu tingginya motivasi belajar seorang peserta didik.²⁹

²⁸ Jajang Miptah Maulana dan Zulfa Raihanda Haidir Madan, *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun*, 2, no. 2 (2024).

²⁹ Alda Marcelli dkk., "Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Motivasi Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains Departemen Pendidikan Matematika dan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Wiralodra*, 14 Desember 2024.

E. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan kumpulan tentang hal-hal yang terjadi sejak munculnya islam hingga saat ini, sehingga isinya tentang pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada agama islam.³⁰

Jika dibawa kedalam dunia pendidikan, maka mata pelajaran sejarah kebudayaan islam adalah pembelajaran yang berisi nilai-nilai, dalil-dalil dan juga ibrah atau hikmah yang tersirat dalam sebuah peristiwa yang ada. Dalam madrasah atau pendidikan agama islam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam ini juga termasuk mata pelajaran utama yang diharapkan dapat memberikan pemahaman, pengenalan terhadap sejarah agama islam yang kemudian peserta didik dapat mengamalkan hikmah yang terkandung dalam sejarah yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari.³¹

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini memiliki karakteristik yang mengedepankan tujuan agar siswa bisa mengambil hikmah dibalik berbagai peristiwa yang telah dicatatkan. Hikmah ini bermuara dari teladan sifat yang melekat pada tokoh-tokoh islam kemudian mengamalkannya dan disesuaikan dengan yang keadaan yang ada saat ini.³²

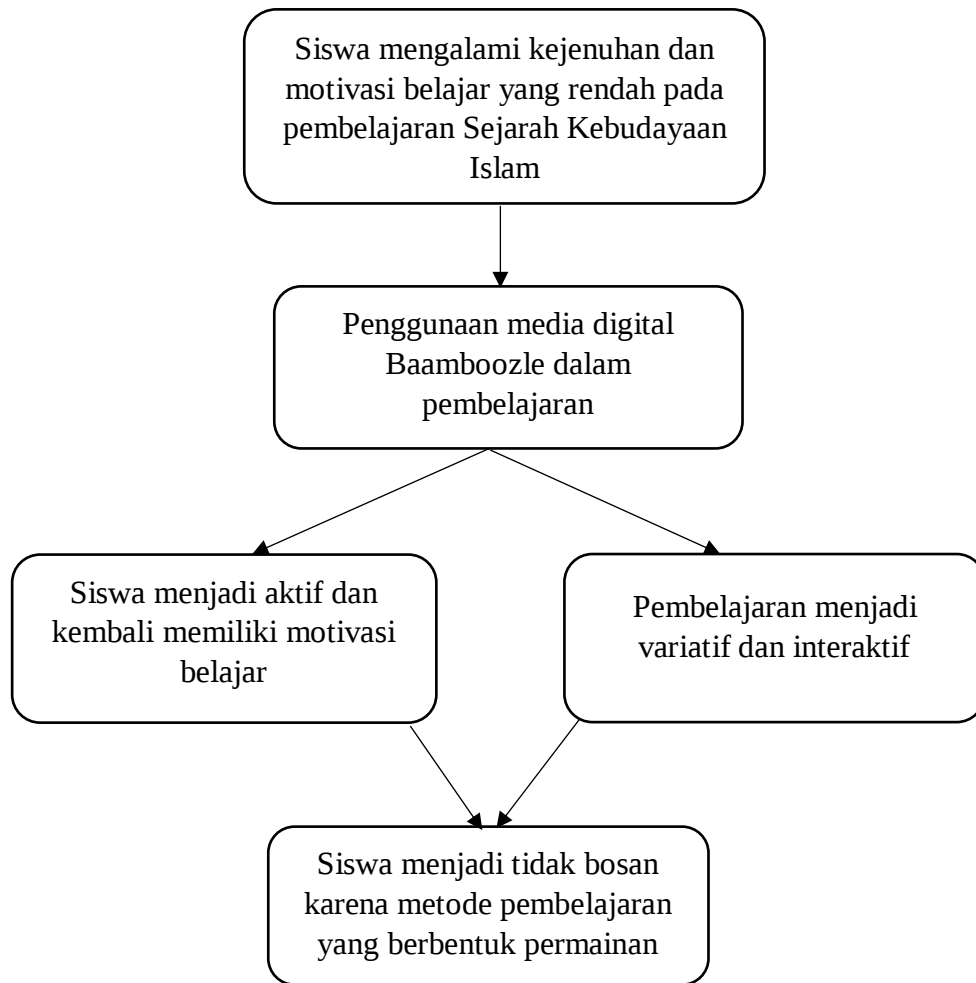
³⁰ M. Nurul Ulum, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora," *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 20, no. 1 (2022).

³¹ Abdul Haris Hasmar, "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam DI Madrasah," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

³² Jamain Warwefubun, "Internalisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Studi Kasus pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Dinamika* 6, no. 2 (2025).

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah kerangka berbentuk naratif yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar pasti akan dihadapkan dengan berbagai keadaan dan situasi. Dan hal ini tentu disebabkan oleh beberapa faktor, seperti sulitnya materi pelajaran, kemudian ditambah lagi metode pembelajaran yang monoton, maka mengakibatkan kondisi siswa saat pembelajaran menjadi kurang aktif dan kehilangan motivasi belajar. Disinilah peran guru diuji, bagaimana guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak membosankan agar motivasi siswa menjadi tinggi dan pembelajaran akan lebih efektif. Salah satu solusi dari masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode *Game Based Learning*. Metode ini dinilai menjadi salah satu metode yang efektif karena dengan menggunakan metode ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian yang mengangkat judul “Implementasi Media Digital Bamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa MTsN 8 Blitar Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” peneliti akan menerapkan metode penelitian kualitatif.

Dalam mengartikan metode kualitatif ada beberapa cara mengungkapkannya. Diantaranya mengatakan bahwa metode kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang hasil datanya berupa data deskriptif dan lebih mendalam ketika meneliti suatu permasalahan. Metode kualitatif juga dapat diartikan sebagai sebuah metode penelitian yang hasil temuannya tidak menggunakan data statistik. Sedangkan secara sederhananya metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang hasil datanya berupa rangkaian kata-kata.³³

Sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan adalah *field research* atau studi lapangan. Dengan observasi dan juga wawancara di lapangan peneliti akan menjabarkan data yang telah diperoleh di lapangan

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat pengambilan data yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memenuhi kebutuhan data yang dibutuhkan dalam menyelesaikan penelitian ini. Lokasi yang dipilih oleh peneliti adalah MTsN 8

³³ Arditya Prayogi dan M. Arif Kurniawan, “Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Suatu Telaah,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional* 1, no. 2 (2024): 30–37.

Blitar yang tepatnya berada di Dusun Jambewangi Krajan, Jambewangi, Kecamatan Selopuro, Kabupaten Blitar, Jawa Timur.

Alasan dipilihnya MTsN 8 Blitar sebagai lokasi penelitian adalah karena ditempat inilah peneliti menyelesaikan tugas praktek asistensi mengajar. Dengan demikian peneliti cukup memahami keadaan yang ada di lokasi tersebut, hal ini tentu akan mempermudah peneliti dalam melangsungkan penelitian.

C. Kehadiran Peneliti

Pada penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif kehadiran peneliti menjadi peran yang sangat vital, karena peneliti akan menjadi pengamat, pembuat rencana penelitian, pengumpul data, pembuat hasil data dan sekaligus penyusun data. Selain itu, ada juga peran penting lain yang bersumber dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, Waka Kurikulum dan siswa MTsN 8 Blitar yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian.

D. Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif peran subjek penelitian sangat penting dalam memberikan informasi yang berguna untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Dalam hal ini peneliti menunjuk beberapa informan atau narasumber untuk menggali data yang dibutuhkan. Teknik ini juga dikenal dengan *purposive sampling* yang artinya adalah menunjuk subjek yang dianggap ahli dalam bidangnya sehingga dapat memberikan informasi yang akurat.³⁴

³⁴ Fadila Ramadona Wijaya dkk., “Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait,” *Jurnal Edukatif* 3, no. 2 (2025): 271–76.

Untuk memenuhi data yang dibutuhkan peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Ruibita Aulia Wardana, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan juga beberapa perwakilan siswa kelas VII di MTsN 8 Blitar.

E. Data Dan Sumber Data

Data adalah bagian utama dalam sebuah penelitian, karena melalui data sebuah penelitian bisa diukur kevalidan dan juga akuratnya. Dari cara pengumpulannya sumber data diklasifikasikan menjadi 2 bagian yakni sekunder dan primer. Berikut adalah penjabarannya :

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sebuah penelitian yang dilakukan. Data ini dapat diperoleh dengan beberapa cara seperti wawancara, observasi atau dengan cara menyebar kuisisioner.³⁵ Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data primernya melalui wawancara yang dilakukan kepada beberapa narasumber yang telah dipilih dan juga melalui observasi langsung di lapangan.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak diperoleh secara langsung oleh peneliti, seperti mendapat dari orang lain atau berupa dokumen-dokumen.³⁶ Untuk memperoleh data sekunder ini peneliti melakukan studi pustaka yang diperoleh dari jurnal ataupun buku-buku.

³⁵ Mohamad Muspawi Undari Sulung, "Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan tersier," *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 3, vol. 5 (September 2024), Universitas Jambi.

³⁶ Dika Aprisa dkk., "Pengaruh Kebijakan Dividen Dan Likuiditas Terhadap Nilai Perusahaan Pada Sub Sektor Property Dan Real Estate Di Bei Periode 2017-2022," *ESCAF 3rd 2024*, 2024.

F. Instrumen Penelitian

Dalam buku yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Sugiyono menyebutkan bahwa instrumen penelitian adalah alat-alat yang gunanya untuk mengukur suatu fenomena yang sedang diamati.³⁷

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Berikut adalah instrumen yang digunakan:

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara menjadi alat bantu untuk menggali informasi yang menyeluruh kepada waka kurikulum, guru yang bersangkutan dan juga kepada siswa yang telah melangsungkan pembelajaran. Pertanyaan yang diberikan akan seputar bagaimana efek dari pembelajaran berbasis permainan, dan bagaimana respon dari siswa terkait pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Lembar observasi

Lembar observasi ini berfungsi untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran atau hal apapun yang terjadi di lapangan yang nantinya menjadi data penunjang dalam hasil penelitian.

3. Dokumentasi

Selain menggunakan observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai penguat data yang dihasilkan.

³⁷ Heri Yusuf Muslihin dkk., "Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak," *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022): 99–106, <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>.

Dokumen yang dihasilkan dapat berupa catatan, surat dan dokumen-dokumen resmi lainnya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa metode yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data untuk menyelesaikan penelitian ini, berikut adalah beberapa metode yang digunakan :

1. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui interaksi secara langsung antara peneliti dengan informan yang telah dipilih atau juga disebut dengan pertemuan tatap muka secara langsung antara peneliti dan narasumber yang telah dipilih.³⁸

Pada penelitian ini wawancara akan dilakukan kepada beberapa pihak yang telah ditentukan, Ibu Rubita Aulia Wardhana, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan juga beberapa siswa dari kelas VII yang akan ditanya mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

2. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada fenomena atau objek yang dijadikan fokus pengamatan.³⁹

³⁸ Gagah Daruhadi dan Pia Sopiati, "Pengumpulan Data Penelitian," *Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 5 (2024).

³⁹ Ardiansyah dkk., "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

Pada penelitian ini observer menggunakan jenis observasi partisipatif, karena peneliti selaku observer terjun langsung ke lapangan. Observasi dilakukan pada siswa kelas VII A di MTsN 8 Blitar untuk mengetahui respon dan perbedaan suasana pembelajaran ketika sebelum menerapkan pembelajaran berbasis permainan dan keadaan sesudah pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan.

3. Dokumentasi

Selain wawancara dan observasi, peneliti juga menerapkan dokumentasi dalam pengumpulan data. Dokumentasi ini menjadi data penguat atas data yang telah ada, karena dengan dokumentasi dapat menjadi bukti bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan di lokasi yang telah disebutkan. Hal yang didokumentasikan meliputi kegiatan observasi, wawancara dan juga kegiatan yang dilakukan di dalam kelas.

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif data yang diperoleh harus diuji validitas datanya. Jika dalam penelitian kuantitatif proses ini bisa dilakukan dengan cara melakukan pengulangan eksperimen pada hal yang diamati, namun dalam penelitian kualitatif Sugiyono mengenalkan beberapa metode dalam melakukan pengecekan keabsahan data, salah satunya adalah metode triangulasi.⁴⁰

⁴⁰ Eko Haryono, "Institut Agama Islam (IAI) Al Muhammad Cepu," *e-journal an-nuur: The Journal of Islamic Studies*, 2023.

Triangulasi merupakan sebuah tindakan dalam pengecekan data yang dihasilkan dari beberapa sudut pandang. Ada 3 metode yang digunakan dalam triangulasi ini yakni triangulasi sumber, teknik dan juga waktu.⁴¹

Namun dalam penelitian ini yang digunakan hanyalah 2 triangulasi yakni sumber dan teknik, berikut adalah keterangan dari 2 komponen tersebut :

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berarti melakukan cek dan perbandingan data dari beberapa informan atau narasumber yang telah ditetapkan menjadi sumber data oleh peneliti.⁴² Pada penelitian ini peneliti akan melakukan perbandingan data yang diperoleh melalui wawancara kepada waka kurikulum, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dan juga beberapa siswa yang telah dipilih.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan sebuah usaha untuk menguji validitas dan kebenaran data meelalui beberapa metode yang berbeda.⁴³ Pada penelitian ini peneliti membandingkan data dari 2 cara yang digunakan yakni wawancara dan juga observasi.

I. Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah proses yang dilakukan setelah pengumpulan data, pada tahapan ini peneliti menata data yang diperoleh dalam

⁴¹ Muhammad Wahyu Ilhami Wiyanda Vera Nurfajriani, "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 826–33, <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13929272>.

⁴² M. Husnulloil dan M. Syahrani Jailani, "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Imiah," *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 70–78.

⁴³ Wiyanda Vera Nurfajriani, "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif."

penelitian agar peneliti lebih memahami titik fokus yang ditekankan pada masalah yang diteliti. Dalam konteks penelitian kualitatif, teknik analisis data yang sering menjadi acuan adalah teknik yang berasal dari Miles dan Huberman. Dalam teknik tersebut disebutkan bahwa dalam melakukan analisis data ada 3 tahapan yang harus ditempuh yakni reduksi data, penyajian data dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan dari data yang telah disajikan.⁴⁴ Berikut adalah penjelasan dari 3 tahapan tersebut :

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses yang didalamnya peneliti melakukan seleksi terhadap data yang telah dikumpulkan. Data yang lolos seleksi adalah data yang relevan atau sesuai dengan tema yang sedang dibahas. Kemudian dalam proses ini juga data yang diperoleh diringkas dan disederhanakan.⁴⁵

2. Penyajian data

Setelah melalui proses reduksi data, selanjutnya data akan disajikan. Dalam penyajian data ini bisa dalam berbentuk naratif, tabel, ataupun grafik. Namun karena dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, maka data akan disajikan dengan bentuk naratif. Tujuan dari penyajian data ini

⁴⁴ Qomaruddin Qomaruddin dan Halimah Sa'diyah, "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84, <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.

⁴⁵ Ahlan Syaeful Millah dkk., *Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*, 1, no. 2 (2023).

adalah agar hasil data yang ditemukan mudah dipahami karena sudah disederhanakan dan disusun dengan rapi.⁴⁶

3. Penarikan kesimpulan

Setelah melewati 2 fase diatas, tahap yang terakhir adalah penarikan kesimpulan. Peneliti memberikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Pada penelitian kualitatif bentuk kesimpulan cenderung mengungkapkan hal yang telah ditemukan selama penelitian berlangsung.

J. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini terdapat 4 langkah atau tahapan yang ditempuh, berikut adalah 4 tahapan tersebut :

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap ini adalah langkah pertama penelitian akan dimulai, pada tahapan ini peneliti menentukan fokus masalah yang akan dijadikan tema pembahasan pada penelitian. Setelah menemukan fokus masalah yang akan diangkat, kemudian peneliti mencari informasi terkait masalah yang telah ditentukan, setelah dirasa sudah memiliki data yang diperlukan, peneliti menyusun proposal dengan judul yang telah disetujui oleh wali dosen dan juga dosen pembimbing.

2. Tahap Kegiatan Lapangan

Pada tahap ini peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian di MTsN 8 Blitar untuk menggali data yang dibutuhkan. Dalam mengumpulkan data

⁴⁶ Fahriana Nurrisa dan Dina Hermina, "Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 02, no. 03 (2025): 793–800.

tersebut peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi terkait pelaksanaan pembelajarn berbasis permainan digital berupa *Baamboozle*, dan juga melalui dokumentasi.

3. Tahap Analisis Data

Setelah mendapatkan data yang diperlukan, data yang dihasilkan akan dianalisis oleh peneliti. Kemudian nantinya akan diseleksi bahan mana saja yang digunakan agar hasil penelitian menjadi fokus dan mudah dipahami isinya.

4. Tahap Pelaporan Data

Data yang telah selesai dianalisis kemudian disusun oleh peneliti yang disesuaikan dengan kaidah penulisan karya ilmiah yang telah ditentukan oleh pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil akhirnya akan berbentuk naskah skripsi yang akan diajukan kepada dosen pembimbing untuk memastikan kebenaran cara penulisan atau hal lainnya yang berkenaan dengan naskah skripsi yang telah disusun. Setelah itu, puncak akhirnya naskah skripsi akan diserahkan kepada pihak program studi untuk disahkan oleh Ketua Program Studi Pendidikan Islam.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Identitas Madrasah

MTsN 8 Blitar adalah madrasah tsanawiyah berstatus Negeri di bawah naungan Pemerintah yang didirikan pada tahun 1997 berdasarkan SK Menteri Agama RI Nomor 107 Tahun 1997. Madrasah yang memiliki NSS 121135050005 dan NPSN 20581075 ini terletak di jalur pedesaan, tepatnya di Desa Jambewangi, Kecamatan Selopuro, berjarak 1 KM dari pusat kecamatan dan sekitar 20 KM dari Kota Blitar (Koordinat: -8.132383, 112.307895; Telp: 0342-693473). Dalam hal mutu pendidikan, sekolah ini telah terakreditasi A (Unggul) berdasarkan SK Nomor 1179/BAN-SM/SK/2021 tertanggal 16 November 2021. Di samping itu, seluruh Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilaksanakan pada pagi hari menggunakan bangunan milik sendiri, dan madrasah ini juga dipercaya memegang peranan penting di wilayahnya dengan membawahi 3 sekolah sebagai anggota rayon.⁴⁷

2. Sejarah Berdirinya MTsN 8 Blitar

Pada awalnya madrasah ini bernama MTs Sunan Gunung Jati Selopuro, kemudian pada tahun 1982 dengan bangunan yang sama madrasah ini berganti nama menjadi MTs Negeri Jabung Filial

⁴⁷ "Dokumen profil MTsN 8 Blitar," MTsN 8 Blitar, 2023.

Selopuro hingga tahun 1995. Setelah itu, madrasah ini masih dengan nama yang sama yakni MTs Negeri Filial Selopuro berpindah tempat ke Desa Jambewangi. Kemudian terbitlah Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 1997 yang berisikan tentang pembukaan dan penegerian madrasah, tidak lama dari itu bertepatan pada tanggal 17 Maret 1997 MTsN Jabung Filial Selopuro yang ada di Jambewangi ini berganti nama sekaligus statusnya menjadi MTsN Jambewangi.⁴⁸

Selanjutnya berdasarkan pada Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 673 Tahun 2016 Tanggal 16 November 2016 yang berisi tentang perubahan nama madrasah, maka MTsN Jambewangi berubah menjadi MTsN 8 Blitar. Namun dalam data perdinasan perubahan nama ini tercatat dan beroperasi semenjak tahun 2018.⁴⁹

3. Visi

Visi dari MTsN 8 Blitar adalah “Terwujudnya Madrasah Yang Islami, Berprestasi Serta Peduli Lingkungan Dan Kemasyarakatan”

4. Misi

Berikut adalah misi dari MTsN 8 Blitar :

- a. Membentuk warga madrasah yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur dengan mengembangkan sikap dan perilaku religius melalui pengoptimalan pemahaman agama Islam

⁴⁸ “Dokumen profil MTsN 8 Blitar.”

⁴⁹ “Dokumen profil MTsN 8 Blitar.”

dalam bentuk praktik ibadah dan merefleksikan dalam kehidupan sehari-hari baik didalam madrasah maupun diluar madrasah.

- b. Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin , jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif.
- c. Meningkatkan nilai kecerdasan, cinta ilmu dan keingintahuan peserta didik dalam bidang akademik maupun non akademik dengan membiasakan berkomunikasi dengan bahasa arab, inggris dan jawa yang baik dan benar.
- d. Menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis.
- e. Mengupayakan pemanfaatan waktu belajar, sumber daya fisik, dan manusia agar memberikan hasil yang terbaik bagi perkembangan peserta didik.
- f. Menanamkan kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, dan hidup demokratis dengan cara:
 - 1) Mengadakan kegiatan penghijauan yang bermanfaat oleh seluruh warga madrasah.
 - 2) Membuat kebijakan tentang kapling taman kelas serta membuat dan melaksanakan jadwal rutin perawatan dan kebersihan.
 - 3) Membuat dan melaksanakan kebijakan tentang larangan penggunaan bungkus plastik di lingkungan madrasah.

- 4) Membuat kebijakan tentang jajanan sehat di koperasi dan kantin sekolah tanpa 7P (pemanis, perasa, pengawet, penyedap dan pewarna, pengenyal, pemutih) non alami.
- g. Menetapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan komite madrasah.
- h. Membiasakan seluruh warga madrasah untuk menjaga kelestarian lingkungan madrasah.⁵⁰

5. Tujuan Madrasah

- a. Terpenuhiya perangkat pembelajaran untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan nilai religius dan budi pekerti luhur.
- b. Terwujudnya budaya gemar membaca, kerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif.
- c. Terwujudnya peningkatan prestasi dibidang akademik dan non-akademik.
- d. Terwujudnya suasana belajar yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah dan demokratis.
- e. Terwujudnya efisiensi waktu belajar, optimalisasi penggunaan sumber belajar dilingkungan untuk menghasilkan karya dan prestasi yang maksimal.
- f. Terwujudnya lingkungan madrasah yang memiliki kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta hidup demokratis.

⁵⁰ "Dokumen profil MTsN 8 Blitar."

- g. Menghasilkan lulusan yang memiliki iman kuat dan taqwa kepada Allah SWT, berakhlakul karimah, berilmu yang diamalkan, memiliki kecakapan hidup dan ketrampilan yang kuat untuk digunakan dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta mengembangkan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan dan hidup bergama. Berpartisipasi dalam kehidupan sebagai cerminan rasa cinta dan bangga terhadap bangsa dan tanah air.
- h. Terjadi peningkatan kepedulian warga madrasah terhadap kebersihan dan keindahan lingkungan madrasah dari pada tahun sebelumnya.
- i. Terbentuk taman toga di madrasah hasil inovasi pembelajaran lingkungan hidup.⁵¹

6. Sarana Dan Prasarana Madrasah

MTsN 8 Blitar termasuk sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang mendukung. Berikut adalah sarana dan prasarana yang ada di MTsN 8 Blitar :

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana

NO	SARANA DAN PRASARANA	JUMLAH
1	Ruang Kelas	27
2	Ruang kepala madrasah	1
3	Ruang guru	1
4	Ruang tata usaha	1

⁵¹ "Dokumen profil MTsN 8 Blitar."

5	Perpustakaan	1
6	Laboratorium	2
7	Rumah tahfidz qura'an	1
8	Lab komputer	3
9	Lab IPA	1
10	Lab bahasa	1
11	Ruang BP/BK	1
12	Ruang UKS	1
13	Ruang aula	1
14	Masjid	1
15	Kantin dan koperasi	1
16	Pos satpam	1
17	Toilet murid	14
18	Toilet guru	3

7. Jumlah Guru

Berikut adalah rincian tenaga pendidik yang bertugas di MTsN 8

Blitar :

Tabel 4. 2 Jumlah Guru

Tipe Guru	Jumlah	L	P
Guru PNS Depag	33	13	20
Guru DPK	2		2
Guru tidak tetap	12	4	8
Jumlah	47	17	30

B. Hasil Penelitian

Sebelum melakukan dan mengambil data, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan ke lokasi penelitian untuk bertemu dengan kepala madrasah, waka kurikulum dan juga guru yang bersangkutan untuk meminta izin dan memberikan informasi bahwa peneliti akan melakukan sebuah penelitiann di lokasi tersebut.

1. Pembuatan Media Digital *Baamboozle* Untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar

Meskipun media digital *Baamboozle* ini bersumber dari link atau website, media ini merupakan salah satu game media digital yang mudah dan juga tidak memakan waktu dalam proses perancangannya. Perihal ini juga sudah diakui oleh Ibu Rubita Aulia Wardana selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menerapkan media ini dalam proses kegiatan belajar mengajar beliau. Saat itu beliau menuturkan bahwa :

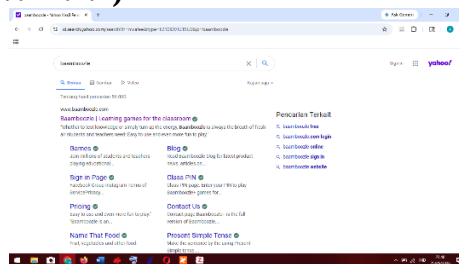
*“Sebenarnya untuk pembuatannya tidak susah pak bagi saya, tapi gatau ya kalo buat guru lain yang sudah berumur gitu. Dan menurut saya itu cepat pak waktu buatnya, tinggal menyiapkan materinya terus kan tinggal dimasukkan ke medianya itu. Jadi ya sebentar pak, ngga memakan banyak waktu.”*⁵² (RAW.FP.1.1)

Tutorial pembuatan media digital *Baamboozle* ini sudah banyak dibahas diberbagai platform media sosial, seperti Tiktok dan juga You Tube. Kendati demikian, setiap individu pasti memiliki cara tersendiri dalam menyusunnya karena disesuaikan dengan kebutuhan dan juga kenyamanan tiap individunya. Begitu pula dengan apa yang dilakukan oleh Ibu Rubita Aulia Wardana. Beliau memiliki cara sendiri dalam menyiapkan media digital ini. Pertama beliau menyiapkan materi yang telah diajarkan di pekan yang lalu, di ujung pembelajaran beliau juga menyampaikan pada semua siswa terkait materi yang akan beliau gunakan di media ini. Yang kedua baru beliau memasuki website milik media digital *Baamboozle* ini guna memasukkan soal-soal beserta

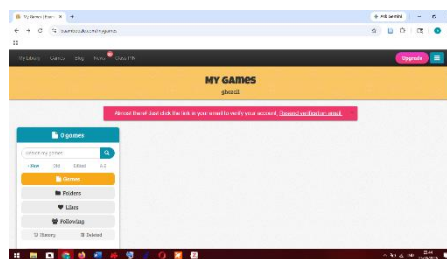
⁵² Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB

jawabannya yang diambil dari materi yang sudah ditentukan. Langkah-langkah ini merupakan hasil dari penyampaian beliau saat ditanya mengenai langkah-langkah pembuatan media digital ini. Berikut adalah penjelasan beliau mengenai langkah-langkah pembuatannya :

“Oh begini pak, sebelum ke pembuatan game nya itu saya sudah harus punya pandangan terkait materi yang akan saya isi di game nya itu, nah itu biasanya saya dapat dari materi yang sudah dijelaskan di pertemuan minggu sebelumnya. Misalnya minggu kemarin saya menjelaskan materi khalifah Abu bakar, nah materi itu yang saya jadikan bahan untuk isi game nya, tapi dipertemuan itu juga saya sudah bilang ke anak-anak bahwa besok game nya tentang materi yang hari ini gitu. Kalau sudah ada materinya yasudah pak, tinggal masuk ke link medianya, kemudian diisi soal beserta jawabannya disitu, terus tinggal disiapkan buat dikelas nanti.”⁵³ (RAW.FP.1.2)

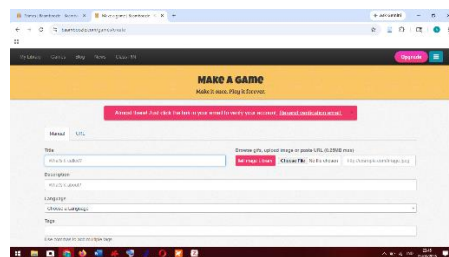


Gambar 4. 1 Masuk Website Bamboozle



Gambar 4. 2 Tampilan Menu Home Media Bamboozle

⁵³ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB



Gambar 4. 3 Tampilan Memasukkan Soal dan Jawaban

2. Pelaksanaan Media Digital *Baamboozle* Untuk Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar

Pada implementasinya ada beberapa sintak yang dilalui saat pembelajaran berlangsung. Berikut adalah sintak-sintak penerapan media digital *Baamboozle* ini.

a. Pembukaan Pembelajaran

Layaknya pembelajaran biasa, sebelum memulai pembelajaran berbasis game digital ini, guru membuka pembelajaran dengan pembacaan doa belajar seperti pembacaan surat Al-Fatihah dan doa lainnya, kemudian pengabsenan siswa didalam kelas. Hal ini sesuai dengan apa yang telah dikatakan oleh Ibu Rubita Aulia Wardana selaku pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII A, beliau mengatakan :

“Untuk dikelas pak, pasti ya dibuka dulu, kemudian absensi”⁵⁴ (RAW.FP.2.1)

⁵⁴ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB



Gambar 4. 4 Pembukaan Pembelajaran

b. Penyiapan Sarana

Setelah pembelajaran di buka, selanjutnya guru pengajar menyiapkan sarana pembelajarannya yakni laptop dan juga pengeras suara. Karena dalam mempersiapkan hal ini membutuhkan beberapa saat, pada kesempatan ini guru memberikan waktu kepada siswa untuk belajar dengan cara mengulangi bacaan terkait materi yang akan digunakan didalam permainan. Fakta ini dibenarkan oleh Ibu Rubita Aulia Wardana selaku guru pengajar Sejarah Kebudayaan Islam yang menerapkan media digital ini, beliau menyampaikan :

“nah kalau pakai media gini kan tentu harus menyiapkan dulu nggeh pak, seperti menyiapkan tempat untuk laptopnya dan memasang pengeras suaranya, meskipun ga banyak kan juga memerlukan waktu nggeh pak, nah di waktu itu tadi anak-anak sembari menunggu saya mempersiapkan, mereka saya suruh baca lagi materinya.”⁵⁵ (RAW.FP.2.2)

⁵⁵ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB



Gambar 4. 5 Penyiapan Sarana

c. Pembagian Kelompok

Setelah dirasa sarana yang akan dibutuhkan sudah siap, kemudian guru sedikit menjelaskan dan mengulangi beberapa poin penting yang ada dalam materi tersebut. Kemudian barulah siswa yang ada didalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Dalam hal ini Ibu Rubita Aulia Wardhana membagi kelompok tidak dengan diacak ataupun siswa memilih sendiri, namun beliau memutuskan untuk membagi kelompok sesuai dengan deret bangku masing-masing. Keputusan ini dilakukan bukan tanpa tujuan, namun beliau memiliki tujuan agar semasa pembagian kelompok suasana kelas tetap kondusif. Keadaan ini dibenarkan oleh Ibu Rubita Aulia Wardana, beliau menyampaikan :

“Setelah itu, anak-anak dikelas itu saya bagi menjadi beberapa kelompok pak, untuk pembagiannya sendiri saya lebih suka dibagi perderet bangku aja pak, karena biar ga terlalu berisik gitu pak.”⁵⁶ (RAW.FP.2.3)

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB



Gambar 4. 6 Pembagian Kelompok

d. Pelaksanaan Game Media Digital *Baamboozle*

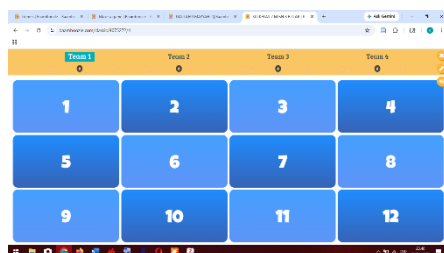
Tahap ini merupakan inti dari pelaksanaan Game Based Learning yang menggunakan media digital *Baamboozle*. Pada tahap ini siswa dituntut untuk saling berkomunikasi dalam menentukan nomer yang akan mereka pilih, serunya didalam media digital *Baamboozle* ini tidak hanya berisi soal saja, namun ada juga hadiah dan jebakan yang berisi pengurangan poin kepada tim lawan, penambahan poin untuk tim sendiri, tiba-tiba menjadi juara permainan dan masih banyak lagi. Dan pada kesempatan ini guru pengajar menyarankan agar siswa yang maju untuk memilih nomer harus selalu berganti orang, hal ini bertujuan agar semua siswa terlibat dan menjadi lebih aktif. Hal ini dibenarkan oleh Ibu Rubita Aulia Wardana, beliau mengatakan :

*“Dan saya suruh yang maju untuk milih nomernya itu orangnya ganti-ganti, biar anak-anak semua itu keliatan aktif.”*⁵⁷ **(RAW.FP.2.4)**

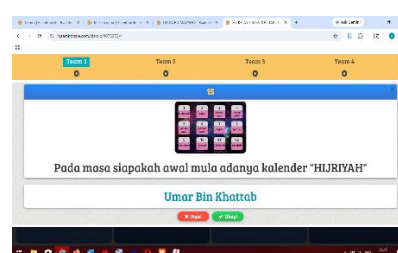
⁵⁷ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB



Gambar 4. 7 Pelaksanaan *Game Bamboozle*



Gambar 4. 9 Tampilan Pilihan Soal Tertutup



Gambar 4. 8 Tampilan Soal dan Jawaban Setelah dibuka

e. Pemberian hadiah

Bagian ini termasuk salah satu modifikasi yang dilakukan oleh pengajar. Karena sebenarnya pada implementasi media digital *Baamboozle* ini tidak ada tuntutan untuk pemberian *reward* atau hadiah di akhir sesinya. Namun menurut Ibu Rubita Aulia Wardana, pemberian hadiah ini juga cukup mendongkrak semangat dan keaktifan siswa dalam pelaksanaan media ini, karena secara tidak langsung mereka akan berambisi untuk berlomba dalam mengumpulkan poinnya. Dan hal ini tidak dilakukan di setiap pelaksanaan media digital *Baamboozle*, namun hanya pada waktu tertentu seperti di akhir bab. Hal ini dikonfirmasi langsung oleh Ibu

Rubita Aulia Wardana selaku pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, beliau mengatakan :

*“Dan menurut saya yang juga bisa menambah keaktifan dalam pelaksanaan game nya itu saya pancing dengan hadiah pak. Jadi saya janjikan hadiah buat yang poinnya paling banyak, tapi ini ngga di setiap game nggeh pak, kadang itu di game yang isi soalnya mengenai rangkuman 1 bab gitu, ya intinya di akhir bab gitu pak.”*⁵⁸ (RAW.FP.2.5)



Gambar 4. 10 Pemberian Hadiah

3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Digital *Baamboozle* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar

Peralihan dari metode belajar klasik yang biasa dilakukan seperti metode ceramah kemudian tanya jawab menuju metode Game Based Learning menggunakan media digital *Baamboozle* tentu membawa suasana baru dalam pembelajaran. Wajah baru dalam kegiatan belajar mengajar ini terbukti membawa beberapa perubahan pada siswa, dan inilah yang disebut dengan sebuah kelebihan. Beberapa kelebihan itu seperti para siswa yang awalnya hanya pasif ketika jam pelajaran,

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB

sekarang sudah terlihat aktif. ⁵⁹Fakta ini berdasarkan penuturan Ibu Rubita Aulia Wardana selaku pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, beliau mengatakan :

*“Kemudian dengan menerapkan game ini, anak-anak itu menjadi aktif kalau di kelas, jadi mereka lebih mudah menangkap materinya.”*⁶⁰ **(RAW.FP.3.1)**

Yang kedua, karena dalam game digital tadi berisi tentang soal-soal yang diambil dari poin-poin penting di materi, maka secara tidak langsung media ini mempermudah siswa untuk mengetahui bagian-bagian penting dari materi yang sudah diajarkan, dan dengan game digital ini mereka juga tidak perlu banyak membaca materi-materinya. Kelebihan ini sesuai dengan apa yang disampaikan Ibu Rubita Aulia Wardana selaku guru pengajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII A, beliau menyampaikan :

*“Nah semenjak make media game Baamboozle ini, kan ada poin-poin e pak nggeh, lah anak-anak yang biasanya malas-malasan, tidak fokus belajar, itu mereka sudah mulai mau membaca meskipun cuma poin-poin pentingnya saja, tapi dengan seperti itu saya sudah senang pak, karena anak-anak sudah mau membaca. Kemudian dengan menerapkan game ini, anak-anak itu menjadi aktif kalau di kelas, jadi mereka lebih mudah menangkap materinya.”*⁶¹ **(RAW.FP.3.2)**

Yang ketiga, karena para siswa larut dalam keseruan ketika belajar dan juga menghafal melalui media digital ini maka ingatan mereka terhadap poin-poin penting yang ada di media tersebut, itu akan melekat

⁵⁹ Hasil Observasi Implementasi Media Digital Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A, Pukul 11.50-12.50 WIB

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB

⁶¹ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB

dan membantu mereka didalam mengerjakan ujian akhir nanti. Keterangan ini sudah divalidasi oleh Ibu Rubita Aulia Wardana, beliau menyatakan bahwa :

*“Dan menurut saya nggeh pak, kalau anak seusia mereka belajarnya sudah karena keinginan sendiri, pasti hasilnya itu lebih melekat di otak mereka dan itu insya Allah akan membantu di ujian e anak-anak nanti.”*⁶² **(RAW.FP.3.3)**

Dari sisi siswa mereka pun juga merasakan dampak positif dari metode pembelajaran yang baru di mata mereka. Mereka yang biasanya menjalankan proses pembelajaran dengan metode klasik seperti metode ceramah kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab, yang akhirnya lama kelamaan mereka merasa bosan. Dengan hadirnya metode baru ini mereka merasa senang, terlihat lebih bergairah dalam belajar, lebih aktif dan juga tidak lagi merasakan bosan dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh beberapa siswa yang dipilih sebagai narasumber wawancara, berikut adalah ungkapan dari mereka. Haidar Ahza Jibrani mengatakan :

*“Kalo belajar pake game itu senang pak, gak bosen. Biasae cuma mendengarkan terus di tanyai, gitu terus setiap pelajaran ski.”*⁶³ **(HAJ.FP.3.1)**

Kemudian M Yota Pradipta juga mengatakan :

*“Enak pak, belajarnya jadi seru, rame, gak membosankan kayak pelajaran sebelum e”*⁶⁴ **(MYP.FP.3.1)**

Kemudian Azzahra Halawa Fitria mengatakan :

⁶² Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB

⁶³ Hasil Wawancara Dengan Haidar Ahza Jibrani, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.00-13.05 WIB

⁶⁴ Hasil Wawancara Dengan M Yota Pradipta, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 12.55-13.00 WIB

“Enak pak, jadi ada suasana baru. Kalo biasanya itu habis dijelaskan, terus belajar sendiri terus dikasih pertanyaan gitu.”⁶⁵
(AHF.FP.3.1)

Kemudian Wiken Maharsi juga mengatakan :

“Enak pak, seru pak. Kalo pake game itu rasane kayak senang pak, gak belajar baca tok.”⁶⁶ **(WM.FP.3.1)**

Meskipun dengan narasi yang berbeda-beda, namun poin yang mereka sampaikan tetap dalam tujuan yang sama. Selain itu, sebagian dari mereka juga merasa lebih dipermudah dalam memahami sekaligus menghafal materi yang sebelumnya mereka merasa susah karena jumlah materi yang banyak dan tidak didukung dengan metode yang mereka butuhkan. Hal ini diungkapkan oleh salah satu siswa kelas VII A yaitu Shofi Syafaatul Afifah yang mengatakan bahwa :

“Terus kan di game nya tadi langsung ada soal-soal e itu bikin ga perlu baca materi e banyak-banyak. Soale kalau biasa e kan harus baca semuanya pak baru dihafalin, kalau pake game ini enak, jawaban dari soale itu langsung di garis i di LKS jadi enak buat belajar ujian nanti.”⁶⁷ **(SSA.FP.3.1)**

Selain kelebihan yang sudah dijelaskan diatas, sama dengan media yang lain, media digital Baamboozle juga memiliki kekurangan. Dalam implementasinya, pelaksanaan media digital ini cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama daripada metode pembelajaran klasik, karena pengajar perlu untuk mempersiapkan sarana yang

⁶⁵ Hasil Wawancara Dengan Azzahra Halawa Fitria, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.10-13.15 WIB

⁶⁶ Hasil Wawancara Dengan Wiken Maharsi, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.20-13.25 WIB

⁶⁷ Hasil Wawancara Dengan Shofi Syafaatul Afifa, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.05-13.10 WIB

dibutuhkan dan dalam pelaksanaannya juga membutuhkan waktu lebih, karena terkadang ketika pemilihan nomer dan juga diskusi jawaban suasana kelas menjadi kurang kondusif. Hal ini turut dibenarkan oleh Ibu Rubita Aulia Wardana, beliau menyampaikan bahwa :

*“ . Yang pertama, ketika menerapkan metode ini pasti membutuhkan waktu yang lama pak, dan kadang itu melebihi jam yang sudah terjadwal. ”*⁶⁸ **(RAW.FP.3.4)**

Selain waktu, pada implementasinya juga memerlukan tenaga lebih banyak dibanding metode klasik. Karena dalam media digital Baamboozle ini setiap kelompok seperti sedang melakukan perlombaan dengan cara mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya, sering sekali para siswa tidak kondusif, seperti teriak-teriak dan sebagainya. Pada keadaan ini, mau tidak mau pengajar harus berulang kali menertibkan siswa agar tetap kondusif. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Ibu Rubita Aulia Wardana, beliau menyampaikan :

*“Kemudian yang kedua, karena ini sistemnya seperti lomba, jadi kadang ketika anak-anak itu terbawa suasana serunya, mereka itu lebih susah dikontrol, kayak sambil teriak, mukul meja gitu pak, intinya ya memerlukan waktu lebih banyak untuk mengkondusifkan anak-anak. ”*⁶⁹ **(RAW.FP.3.5)**

Tidak hanya dari sudut pengajar, siswa pun juga merasakan beberapa kekurangan dalam penerapan media digital ini. Salah satunya adalah ketika para siswa larut dalam keseruan belajar, sehingga secara tidak sadar mereka mengganggu salah satu teman mereka yang sedang

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB

⁶⁹ Hasil wawancara dengan Rubita Aulia Wardana S.Pd, Guru Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 8 Blitar pada 09 Februari 2026, Pukul 08.00-08.20 WIB

ketepatan menjawab soal. Keadaan ini diungkapkan oleh salah satu siswa yang bernama Haidar Ahza Jibrani yang mengatakan :

*“Gaenak e itu kalo pas lagi mikir jawaban e itu kadang sama anak-anak diganggu gitu pak, jadi nyari jawaban e gupuh gitu.”*⁷⁰
(HAJ.FP.3.2)

Selain itu, menurut M Yota Pradipta dan Daffa Panji Septian yang juga merupakan siswa di kelas VII A, mereka juga mengeluhkan keadaan kelas yang terkadang menjadi terlalu ramai. Mereka berdua mengatakan :

*“Ini sih pak, menurutku gaenak itu lek teman-teman teralu rame. Jadi e agak susah mau fokus nyari jawaban sama ngingat jawaban e.”*⁷¹
(MYP.3.2)

*“Gaenak e kalau anak-anak itu udah teriak itulah pak, itu kayak mengganggu aja gaenak. Apalagi temen cowok-cowok itu suka nyorak i pak.”*⁷²
(DPS.FP.3.1)

Ada juga yang mengeluhkan isi dari media digital Baamboozle ini. Karena dalam media ini tidak semua nomer itu berupa soal, ada juga yang penambahan atau pengurangan poin dan sebagainya. Ada beberapa siswa yang merasa jengkel ketika poin yang mereka kumpulkan ini dikurangi, padahal sistem ini adalah bagian dari keseruan media digital ini. Hal ini diungkapkan oleh 2 siswi yakni Azzahra Halawa Fitria dan Shofi Syafaatul Afifah. Mereka mengatakan:

⁷⁰ Hasil Wawancara Dengan Haidar Ahza Jibrani, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.00-13.05 WIB

⁷¹ Hasil Wawancara Dengan M Yota Pradipta, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 12.55-13.00 WIB

⁷² Hasil Wawancara Dengan Daffa Panji Septian, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.15-13.20 WIB

*“Gaenaknya itu bisa bikin anak-anak jadi serakah pak, soalnya ada curi-curi nilai ituloh pak jadi e mereka itu pingin banyak poin.”*⁷³
(AHF.FP.3.2)

*“Gaenak e itu aku soale kesel pak, udah capek-capek ngumpulin point, terus kena jebakan poin e diambil sama kelompok lainnya pak.”*⁷⁴ **(SSA.FP.3.2)**

Itulah beberapa kekurangan implementasi media digital *Baamboozle* ini di kelas VII A, baik dari sudut pandang pengajar maupun siswa yang menerapkan media digital ini.

⁷³ Hasil Wawancara Dengan Azzahra Halawa Fitria, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.10-13.15 WIB

⁷⁴ Hasil Wawancara Dengan Shofi Syafaatul Afifa, Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar, Pukul 13.05-13.10 WIB

BAB V

PEMBAHASAN

A. Penyiapan Media Digital *Baamboozle* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar

Menurut Lahiya (2025) kejenuhan dalam akademik ini merupakan istilah yang menunjukkan kondisi siswa yang mengalami kelelahan yang sudah lama dirasakan, hingga akhirnya berdampak negatif pada cara belajar peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran, seperti siswa menjadi pasif, kurang mendengarkan, melakukan hal lain yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, dan beberapa ciri lainnya. Kondisi inilah yang ditemukan peneliti pada observasinya di kelas VII A saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih memakai metode lama atau metode klasik yang berupa ceramah dan tanya jawab.⁷⁵

Media digital *Baamboozle* termasuk salah satu bentuk dari teori gamifikasi dalam pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh Mulyani (2023) yang menyatakan bahwa gamifikasi adalah salah satu cara ampuh dalam mendorong motivasi belajar siswa. Maka implementasi media digital merupakan solusi yang tepat dalam menghadapi keadaan siswa kelas VII A yang lemah motivasi belajarnya terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁷⁶

⁷⁵ Arie Gifary dkk., "Perencanaan Pencegahan Kejenuhan Akademik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA PLUS PAGELARAN SUBANG," *Sibatik Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi dan Pendidikan* Volume 4, no. 12 (2025).

⁷⁶ Muhammad Azman dan Afakhrul Masub Bakhtiar, "Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

Penyiapan Media Digital *Baamboozle* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar setidaknya ada beberapa langkah-langkah yang harus dilalui dalam pembuatan media digital *Baamboozle* ini, berikut adalah langkah-langkahnya :

1. Menyiapkan materi yang akan digunakan

Dalam hal ini materi yang digunakan oleh pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII A adalah materi yang telah diajarkan di minggu yang lalu.

2. Membuka website media digital Baamboozle

Media digital ini memiliki website yang ketika diakses akan menampilkan beberapa pilihan permainan yang dapat dimainkan ada yang berbayar dan ada juga yang tidak berbayar.

3. Memasukkan soal dan jawaban yang telah disiapkan

Langkah yang terakhir adalah memasukkan soal beserta jawaban yang merupakan bentuk poin penting dari materi yang telah diajarkan. Pada bagian ini pengajar juga dapat menentukan jumlah poin di setiap soalnya, besar kecil poin yang ditentukan biasanya diseimbangkan dengan tingkat kesulitan soal yang diberikan.

B. Pelaksanaan Media Digital *Baamboozle* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar

Setelah membuat medianya, berikut adalah sintak-sintak yang dilakukan dalam pelaksanaan media ini didalam kelas :

1. Pembukaan

Sebagaimana metode pembelajaran lainnya, diawal pembelajaran tetap dibuka dengan pembacaan doa sebelum belajar yang kemudian dilanjutkan dengan absensi siswa.

2. Persiapan sarana media

Setelah pembelajaran dibuka, guru menyiapkan sarana yang dibutuhkan seperti laptop dan juga pengeras suara sebagai penunjangnya. Pada saat persiapan ini dilakukan guru mengarahkan agar para siswa kembali mengulang materi yang telah ditentukan sembari menunggu media siap untuk dioperasikan.

3. Pembagian kelompok

Saat media telah siap untuk dimainkan, para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Dalam hal ini cara pembagiannya tidak memiliki aturan terikat dari media yang digunakan, dan dengan ini guru bisa menggunakan cara yang sesuai dengan keadaan kelas.

4. Pelaksanaan permainan

Cara bermainnya adalah setiap kelompok menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk maju memilih nomer yang telah disepakati oleh anggota kelompok. Ada sebuah modifikasi yang dilakukan oleh pengajar dalam hal ini, yakni pengajar mewajibkan siswa yang maju memilih nomer selalu berganti agar keaktifan siswa semakin maksimal.

5. Pemberian hadiah

Pemberian reward ini sebenarnya tidak termasuk dalam sintak implementasi media digital Baamboozle. Namun pengajar mengadakan pemberian hadiah ini untuk lebih menghidupkan semangat siswa melalui persaingan dalam mengejar poin terbanyak.

Fakta ini didukung oleh teori yang dikembangkan oleh Edward Lee Thorndike. Dalam teori hukumnya, salah satu hukum yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah hukum akibat atau diistilahkan dengan law of effect yang menyatakan bahwa jika perbuatan seorang peserta didik dibalas dengan sesuatu yang menyenangkan dirinya atau memuaskan dirinya, maka peserta didik tersebut akan terus mengulangnya. Dikaitkan dengan hadiah yang diterapkan oleh pengajar dalam permainan ini, ketika siswa yang menang diberikan reward atau hadiah, maka mereka akan merasakan kepuasan atas apa yang

mereka raih, dengan demikian mereka akan terus semangat untuk belajar dan motivasi mereka pun akan tetap terjaga.⁷⁷

C. Kelebihan Dan Kekurangan Media Digital *Baamboozle* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas VII A MTsN 8 Blitar

Ada beberapa kelebihan yang dirasakan oleh peserta didik dan juga guru pengajar setelah mempraktekkan metode pembelajaran berbasis permainan menggunakan media digital *Baamboozle*. Berikut adalah kelebihanannya :

1. Perubahan siswa pasif menjadi aktif

Suasana baru yang diciptakan oleh metode pembelajaran ini menjadikan siswa yang awalnya pasif, kini berubah menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Perubahan ini terjadi berkat metode baru yang diterapkan pada proses pembelajaran, dan metode pembelajaran berbasis permainan memang terbukti ampuh dalam mengatasi siswa yang kurang aktif dan mengalami kejenuhan serta kurangnya motivasi dalam pembelajaran.⁷⁸ Dan hasil ini sesuai dengan teori piramida Abraham Maslow yang mengungkapkan bahwa jika ingin mendapatkan hasil, maka harus memenuhi kebutuhan dasarnya terlebih dahulu.⁷⁹ Jika dikaitkan dengan hasil ini maka maksudnya adalah jika kebutuhan siswa dalam pembelajaran terpenuhi yang dalam hal ini kebutuhan mereka

⁷⁷ Nur Kolis dan Aisyah Fajar Putri Artini, “Studi Komparatif: Teori Edward Lee Thorndike Dan Imam Al Ghazali Dalam Implementasinya Di Pembelajaran Anak Usia Dini,” *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022): 128–41, <https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.339>.

⁷⁸ Sri Wahyuning, “Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning,” *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022).

⁷⁹ Dwi Cahyono dkk., “Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar.”

adalah metode pembelajaran yang baru, maka hasilnya mereka menjadi lebih aktif.

Perubahan ini juga sesuai dengan teori dari Edward Lee Thorndike yang mengembangkan teori stimulus-respon. Jika ditarik pada pembahasan pendidikan, maka artinya adalah respon siswa itu bergantung pada stimulus atau usaha dari guru. Jika pada sebelumnya stimulus yang diberikan guru pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah menggunakan metode ceramah yang terkesan membosankan bagi siswa, maka respon yang dihasilkan siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran. Respon berbeda didapatkan ketika guru memberikan stimulus berupa permainan kepada siswa, maka respon yang dikeluarkan siswa adalah cara belajar yang aktif karena mereka merasa stimulus yang diberikan sudah sesuai dengan keinginan mereka yakni pembelajarn yang susah harusnya diimbangi dengan metode pembelajaran yang menyenangkan.⁸⁰

Sikap belajar aktif ini juga disebabkan karena mereka sudah memiliki motivasi belajar atau semangat belajar dan keaktifan ini terjadi karena mereka puas dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dibungkus dengan permainan media digital Baamboozle.

Hasil ini sesuai dengan teori ASCR dari John Keller yang berisi 4 elemen yakni perhatian, kesesuaian, kepercayaan diri dan kepuasan. Media digital Baamboozle yang dihadirkan oleh guru dapat menyita fokus peserta didik dan membuat mereka mau memperhatikan

⁸⁰ Kolis dan Fajar Putri Artini, "Studi Komparatif."

pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan isi permainan yang disesuaikan dengan materi pembahasan sehingga membuat suasana kelas menjadi hidup. Ketika suasana sudah hidup, peserta didik yang di awal pasif menjadi terpengaruh oleh suasana yang dihadirkan oleh teman-temannya sehingga dirinya bisa mulai adaptasi dan menjadi aktif dalam pembelajaran, dan pada akhirnya semua siswa mendapatkan kepuasan dalam pembelajaran yang disajikan melalui media digital *Bamboozle* ini.⁸¹

2. Membantu siswa lebih mudah menangkap poin penting dari materi

Isi materi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dikenal susah dimata siswa, kini lebih mudah ketika dibungkus dengan metode belajar yang digemari oleh anak yang duduk di bangku kelas VII. Hal ini dikarenakan cara belajar yang mereka senangi, maka mereka juga lebih mudah untuk menerima materi yang ada.

Hal ini senada dengan hasil penelitian dari Ariyanti Nurningtias dan Majid (2022), dalam penelitiannya mereka mengatakan bahwa gamifikasi ini terbukti memberi bantuan kepada siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁸² Hal ini didapatkan karena pembelajarn yang berkolaborasi dengan permainan-permainan membuat siswa merasa lebih senang dalam belajar, sehingga pemahaman yang tadinya susah perlahan masuk kedalam kepala karena suasana belajar yang menyenangkan.

⁸¹ Simatupang dan Lumban Tungkup, "Integrasi Teknologi Pendidikan Berbasis ARCS."

⁸² Muhammad Azman dan Afakhrul Masub Bakhtiar, "Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

3. Membantu siswa di ujian akhir

Pembelajaran yang menyenangkan kemudian menghasilkan daya serap siswa terhadap materi lebih maksimal tentunya akan berdampak pada ujian akhir mereka nanti.

Selayaknya media yang lain, ketika ada kelebihan maka juga akan ada kekurangan. Begitupun media digital *Baamboozle* ini, media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang harus dihadapi pengajar dan juga siswa dalam implementasinya. Berikut adalah beberapa kekurangan media digital *Baamboozle* yang diterapkan di kelas VII A pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam :

1. Memerlukan waktu lebih banyak

Untuk menerapkan media ini, pengajar harus menyiapkan sarana, mengondisikan siswa ketika keadaan kurang kondusif akibat mereka yang keasikan bermain. Beberapa hal tersebut tentunya memerlukan waktu yang lumayan banyak.⁸³

2. Kadang kurang kondusif

Karena dalam permainan media ini melibatkan perlombaan antar kelompok, terkadang siswa lepas kontrol akibat larut dalam keseruan permainan yang akhirnya menjadikan suasana terlalu ramai dan kurang kondusif.⁸⁴

⁸³ Nurlaely Aulia, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Games Based Learning," *Prosiding Pijar : Pedagogi Bahasa dan Sastra Indonesia* 1 (2024).

⁸⁴ Aulia, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Games Based Learning."

3. Melibatkan emosional

Sistem yang dipakai dalam media digital *Baamboozle* adalah perlombaan antar kelompok dengan cara membandingkan poin yang berhasil dikumpulkan. Namun cara mendapatkan poin didalam permainan ini tidak selalu melalui menjawab pertanyaan, tetapi ada juga beberapa nomer yang berisi hadiah berupa mengurangi poin tim lawan ataupun penambahan poin secara langsung. Adanya pengurangan terhadap poin tim lawan inilah yang menimbulkan sedikit keresahan dihati beberapa siswa terutama siswa perempuan. Mereka merasa jengkel apabila poin yang telah dikumpulkan bersama kelompoknya diambil oleh tim lainnya.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada hasil data penelitian dan juga pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembuatan media digital *Baamboozle* cukup mudah dan tidak memakan banyak waktu. Setidaknya ada 3 langkah dalam pembuatannya, yakni :
a) menyiapkan materi yang akan digunakan, b) masuk kedalam website atau link resmi media digital *Baamboozle*, c) memasukkan soal beserta jawaban sekaligus menentukan poin tiap soalnya.
2. Pada implementasinya ada 5 sintak yang dilalui yakni : a) pembukaan ,
b) penyiapan sarana, c) pembagian kelompok, d) pelaksanaan permainan, e) pembagian hadiah.
3. Ada banyak kelebihan yang didapatkan ketika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menerapkan media digital *Baamboozle*, berikut adalah beberapa kelebihan yang dirasakan pengajar dan juga siswa kelas VII A : a) siswa yang merasa jenuh dan kurang memiliki motivasi belajar sehingga menjadi pasif saat pembelajaran menjadi aktif karena suasana pembelajaran yang seru dan tidak monoton, b) memudahkan siswa memahami dan menghafal poin penting dari materi yang panjang, karena poin tersebut telah dicantumkan didalam permainan dengan bentuk soalan yang ada disetiap nomer, c) ketika pemahaman materi terserap ketika siswa dalam keadaan senang, maka materi akan terus

teringat dan membantu siswa dalam tahap ujian akhir nanti. Selain kelebihan, ada beberapa kekurangan yang terlihat ketika mengimplementasikan media digital ini. Kekurangan ini dirasakan oleh guru pengajar dan juga siswa yang melaksanakan permainan tersebut. Berikut adalah beberapa kekurangannya :a) Implementasi media ini memerlukan beberapa persiapan sebelum pelaksanaannya dan ketika dilaksanakan terkadang guru pengajar harus seringkali pengondisikan siswa. Kedua hal ini membuat pelaksanaan media ini memerlukan waktu yang sedikit lebih banyak. b) karena sistem permainannya seperti perlombaan yang nantinya akan ada pemenangnya, maka terkadang para siswa terbuai keseruan permainan sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif, c) fitur pengurangan poin yang bisa terjadi karena kelompok memilih nomer yang berisi bom ataupun karena tim lawan mendapatkan hak untuk mengurangi poin lawan, mengakibatkan ada beberapa siswa yang merasa tidak nyaman akan hal tersebut.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang akan disampaikan peneliti sebagai berikut :

1. Untuk guru pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan untuk terus mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan seperti media digital Baamboozle ini, karena hasil positif yang didapat dan terbukti untuk pembelajaran yang cukup sulit lebih baik menggunakan metode berbasis permainan seperti media digital Baamboozle ini.

2. Bagi siswa diharapkan agar tetap menjaga semangat dan motivasi belajar melalui metode belajar yang sudah lebih menyenangkan daripada biasanya. Dan kepada para siswa disarankan untuk lebih bisa mengendalikan diri ketika pelaksanaan media digital Baamboozle berlangsung, karena meskipun pembelajaran terasa menyenangkan jika keadaan tidak kondusif maka tetap akan menjadi hambatan saat pembelajaran dan hasilnya menjadi kurang maksimal.
3. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan prasarana didalam kelas, agar metode yang sudah bagus dan berdampak positif pada pembelajaran lebih bisa dimaksimalkan dan memperoleh dampak yang lebih signifikan lagi.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mencari beberapa solusi dari kekurangan yang telah dituliskan, terutama solusi untuk membuat siswa lebih kondusif. Agar implementasi media digital Baamboozle ini dapat berjalan lebih maksimal dan dampaknya juga lebih optimal lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprisa, Dika, Herman Paleni, Indrawati Mara Kesuma, dan Eri Triharyati. "Pengaruh Kebijakan Dividen Dan Likuiditas Terhadap Nilai Perusahaan Pada Sub Sektor Property Dan Real Estate Di Bei Periode 2017-2022." *ESCAF 3rd 2024*, 2024.
- Ardiansyah, Risnita, dan 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): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Aslan dan Suhari. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Pertama. CV. Razka Pustaka, 2018.
- Aulia, Nurlaely. "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Games Based Learning." *Prosiding Pijar : Pedagogi Bahasa dan Sastra Indonesia* 1 (2024).
- Daruhadi, Gagah, dan Pia Sopiati. "Pengumpulan Data Penelitian." *Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 5 (2024).
- Datu, Almi Ranti, Hetty Julita Tumurang, dan Juliana Margareta Sumilat. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1959–65. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>.
- Desi Sabtina. "Problematika Pendidikan Islam di Era Globalisasi dan Alternatif Solusinya." *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 2 (2023): 58–68. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i2.10>.
- "Dokumen profil MTsN 8 Blitar." MTsN 8 Blitar, 2023.
- Dwi Cahyono, Dedi, Mohammad Khusnul Hamda, dan Eka Danik Prahastiwi. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* Volume 6, Nomor 1 (April 2022). <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/tajdid/article/view/767/629>.
- Gifary, Arie, Ayi Najmul Hidayat, dan Suharyanto H. Soro. "Perencanaan Pencegahan Kejenuhan Akademik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMA PLUS PAGELARAN SUBANG." *Sibatik Journal : Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi dan Pendidikan* Volume 4, no. 12 (2025).
- Haryono, Eko. "Institut Agama Islam (IAI) Al Muhammad Cepu." *e-journal an-nuur: The Journal of Islamic Studies*, 2023.
- Hasmar, Abdul Haris. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah." *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

- Hasmar, Abdul Haris. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam DI Madrasah." *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (2020): 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.
- Husni, Nurul, Rahma Aulia Arsy, Hanifah Fitria, dan Gusmaneli Gusmaneli. "Problematika Pendidikan Islam Di Indonesia." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2023): 137–45. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i2.107>.
- Husnullail, M., dan M. Syahrani Jailani. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Imiah." *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 70–78.
- Kolis, Nur, dan Aisyah Fajar Putri Artini. "Studi Komparatif: Teori Edward Lee Thorndike Dan Imam Al Ghazali Dalam Implementasinya Di Pembelajaran Anak Usia Dini." *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2022): 128–41. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.339>.
- Kurniawati, Devi, dan Trinil Dwi Turistiani. "Keefektifan Media Bamboozle Group Digital Game-Based Evaluation Dalam Pembelajaran Menulis Teks Pidato Kelas VIII-A SMP Negeri 4 Surabaya." *BAPALA* 11, no. 3 (2024): 377--388.
- Marcelli, Alda, Idah Hamidah, dan Lian Novita Dewi. "Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Motivasi Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains Departemen Pendidikan Matematika dan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Wiralodra*, 14 Desember 2024.
- Maulana, Jajang Miptah, dan Zulfa Raihanda Haidir Madan. *Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun*. 2, no. 2 (2024).
- Millah, Ahlan Syaeful, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, dan Eris Ramdhani. *Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. 1, no. 2 (2023).
- Muhammad Azman dan Afakhrul Masub Bakhtiar. "Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 853–62. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19600>.
- Muslihin, Heri Yusuf, Aini Loita, dan Dea Siti Nurjanah. "Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak." *Jurnal Paud Agapedia* 6, no. 1 (2022): 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>.
- Nugroho, Risky, dan Attin Warmi. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMPN 2 Tirtamulya." *EduMatSains Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 6, no. 2 (2022).
- Nurrawi, Alma Ega Putri, Aulia Tu Zahra, Dewi Aulia, Griet Greis, dan Sahrul Mubarak. "Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2023).

- Nurrisa, Fahriana, dan Dina Hermina. "Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* 02, no. 03 (2025): 793–800.
- Pangesti, Juni Swan, Qurrotul A'yuni, dan Muh Fatahillah Suparman. "Problematika Pendidikan Islam Masa Kini di SMP Islam Amanah Ummah Mojolaban Sukoharjo." *Attractive : Innovative Education Journal* Volume 5, no. 3 (2023).
- Prasetyo, Ledjar Nur Ageng, Faridl Musyadad, dan Atika Dwi Evitasari. "Tipe TGT Berbantuan Media Baamboozle untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran* (Yogyakarta) 01, no. 02 (2025). 3090-7004.
- Prayogi, Arditya, dan M. Arif Kurniawan. "Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif: Suatu Telaah." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional* 1, no. 2 (2024): 30–37.
- Qomaruddin, Qomaruddin, dan Halimah Sa'diyah. "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman." *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Rabbani, M. Rifqy, Arimil Jannah, Rifty Ariyani, Noviana Putri Ramadanti, dan Laily Rachma Handayani. "Automatic Promotion Dan Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Sistem Pendidikan Di Indonesia." *Central Publisher* 2, no. 3 (2024).
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0,"* 2021.
- Riwulang, Nada, Inez Noor Apsarini, Lutfi Fatma Hilmasari, dan Eni Setyowati. "Pengaruh Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2026).
- Rohman, Miftahur, Zulkipli Lessy, dan Nurul Faizah. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kurikulum KMA 183 Tahun 2019 Madrasah Ibtidaiyah." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 2 (2023): 191. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i2.14016>.
- Saputra, Rasidin Ahmad, dan Afifah Fitriana. "Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam." *Insan Cendekia, Jurnal Studi Islam, Sosial Dan Pendidikan* Volume 2, no. 2 (2023).
- Sarnoto, Ahmad Zain, dan Almaydza Pratama Abnisa. "Motivasi Belajar dalam Perspektif Al-Qur'an." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 210–19. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1609>.
- Sholikha, Dini Farichatus, dan Siti Marwati. *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi*. 01 (2023).

- Sidabutar, Monika, Muhammad Ridho Aidilisyah, Yuni Khotimatul Aulia, dkk. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa." *Jurnal Epistema* 1, no. 2 (2020).
- Simatupang, Jhonnedy, dan Hizkia Lumban Tungkup. "Integrasi Teknologi Pendidikan Berbasis ARCS: Meningkatkan Motivasi Belajar Generasi Alpha Di Rumah Belajar Sola Fidei Jakarta Utara." *The Way: Jurnal Teologi dan Kependidikan* 11, no. 2 (2025): 298–317. <https://doi.org/10.54793/teologi-dan-kependidikan.v11i2.222>.
- Ulum, M. Nurul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora." *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 20, no. 1 (2022).
- Undari Sulung, Mohamad Muspawi. "Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan tersier." *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 3, vol. 5 (September 2024). Universitas Jambi.
- Vebrianto, Rian, dan Abu Anwar. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis: Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2025). <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jgsp.8.2.2025.6319>.
- Wahyuning, Sri. "Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4, no. 2 (2022).
- Warwefubun, Jamain. "Internalisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Studi Kasus pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Dinamika* 6, no. 2 (2025).
- Wijaya, Fadila Ramadona, Fehan Alya Rahmi Lubis, Mhd Najib Sihab Siregar, dan Azmi Ayu Fauziah Batubara. "Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait." *Jurnal Edukatif* 3, no. 2 (2025): 271–76.
- Wiyanda Vera Nurfajriani, Muhammad Wahyu Ilhami. "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17 (2024): 826–33. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.13929272>.
- Yustina, Ajeng Fani, dan Yahfizham Yahfizham. "Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 615–30. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Jurnal Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 672533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 220101110192
Nama : AHMAD GHOZALI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. MARNO, M.Ag
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Implementasi Media Digital Bamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan dan Kurangnya Motivasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTSN 8 Bitar

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	02 September 2025	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Melakukan konsultasi dan juga konfirmasi terkait judul yang telah diajukan, dan dosen pembimbing menyatakan bahwa judul telah sesuai dan siap untuk dilanjutkan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
2	16 September 2025	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Melaporkan pengerjaan bab 1 mengenai latar belakang dan point-point yang lain	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
3	29 Oktober 2025	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Mengkonsultasikan bab 2 sekaligus menerima masukan dan revisi terkait kajian pustaka	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
4	05 November 2025	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Melaporkan penulisan bab 3 dan pemberian arahan terkait metode penelitian yang cocok untuk digunakan pada judul yang telah dipilih	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
5	19 November 2025	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Menyetorkan hasil proposal secara menyeluruh dan pemberian arahan terkait beberapa hal penting yang berpotensi menjadi pertanyaan saat sidang	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
6	06 Desember 2025	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Revisi hasil seminar proposal	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
7	12 Februari 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Koreksi pengerucutan judul, dengan lebih memberikan abjad kelas yang diteliti	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
8	17 Februari 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Konsultasi penulisan bab IV secara keseluruhan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
9	27 Februari 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Konsultasi mengenai bagian bab IV yang harus direvisi dan diperbaiki kembali	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	16 Maret 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Mengkonsultasikan bab V secara keseluruhan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	30 Maret 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Penambahan isi tulisan yang ada di bab V	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	09 April 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Penambahan teori yang ada di bab V	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

13	14 April 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Konsultasi secara keseluruhan bab V setelah semua proses revisi diselesaikan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	22 Mei 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Konsultasi bab VI	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	25 Mei 2026	Prof. Dr. MARNO, M.Ag	Konsultasi secara keseluruhan penulisan dari awal hingga akhir	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 4 Juni 2026
Dosen Pembimbing 1

Prof. Dr. MARNO, M.Ag

Kajur / Kaprodi,

Lampiran 2

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	: 509/Un.03.1/TL.01.04/02/2026	02 Februari 2026
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala MTsN 8 Blitar		
di		
Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Ahmad Ghozali	
NIM	: 220101110192	
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)	
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026	
Judul Skripsi	: Implementasi Media Digital Bamboozle dalam Mengatasi Kejenuhan dan Kurangnya Motivasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 8 Blitar	
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		 Dekan Prof. Dr. Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Program Studi PAI		
2. Arsip		

Lampiran 3

Surat Konfirmasi Penelitian Dari Madrasah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8 BLITAR
Ds. Jambewangi Kec.Selopuro Kab.Blitar 66185 NSM. 121135050005 NPSN. 20581075
Terakreditasi : A
Telp. (0342) 693473 E-mail : mtanjambewangi85@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 17/Mts.13.31.08/02/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Khusnul Khuluk, M.Pd.
NIP : 19660201 199203 1 002
Jabatan : Plt. Kepala Madrasah
Unit kerja : MTsN 8 Blitar

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Ahmad Ghozali
NIM : 220101110192
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Implementasi Media Digital Digital Baamboozle Dalam
Mengatasi Kejenuhan dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa
Kelas VII MTsN 8 Blitar Pada Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam

menyatakan bahwa nama diatas benar-benar telah melakukan penelitian di MTsN 8
Blitar pada tanggal 2 – 9 Februari 2026.

Demikian surat keterangan selesai penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Blitar, 11 Februari 2026
Plt. Kepala Madrasah,



Khusnul Khuluk

Lampiran 4

Dokumen Profil MTsN 8 Blitar



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BLITAR
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 8 BLITAR
Ds. Jambewangi Kec. Selopuro Kab. Blitar 68185 NSM. 121135050005 NPSN. 20581075
Terakreditasi : A
Telp. (0342) 693473 Email. mtsnjambewangi85@gmail.com

PROFIL MADRASAH

A. Identitas Madrasah :

Nama Madrasah : MTsN 8 Blitar
Nomor Statistik Sekolah : 121135050005
NPSN : 20581075
Status Sekolah : Negeri
Nomor Telp/Fax : 0342) 693473
Kecamatan : Selopuro
Desa/ Kelurahan : Jambewangi
Akreditasi : A (unggul)
Surat Keputusan /SK : Nomor : 1179/BAN-SM/SK/2021
Tgl, 16-11-2021
Penerbit SK : Menteri Agama RI
NO. SK Pendirian : 107 Tahun 1997
Tahun Berdiri : 1997
Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi
Bangunan Sekolah : Milik Sendiri
Jarak ke pusat Kecamatan : 1 Km
Jarak ke Kota Blitar : + 20 Km
Terletak pada lintasan : Desa
Jumlah keanggotaan Rayon : 3 Sekolah
Organisasi Penyelenggara : Pemerintah
Titik Koordinat : Latitude/Lintang : -8.132383
Longitude/Bujur : 112.307985

B. Sejarah singkat berdirinya Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 8 Blitar (MTsN 8 Blitar) semula berasal dari MTs Sunan Gunung Jati Selopuro yang kemudian pada tahun 1982 menjadi MTs Negeri Jabung Filial Selopuro dengan menempati gedung milik MTs Sunan Gunung Jati di Selopuro hingga tahun 1995, lalu berpindah ke Desa Jambewangi dengan nama yang sama. Selanjutnya berdasar Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 107 tahun 1997 tentang pembukaan dan penegerian Madrasah, maka tanggal 17 Maret 1997 MTs.N Jabung Filial Selopuro di Jambewangi berubah nama dan status menjadi " **MTs. Negeri Jambewangi**."

Selanjutnya berdasar Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 673 tahun 2016 tanggal 16 Nopember 2016 tentang perubahan nama Madrasah, maka MTs Negeri Jambewangi berubah menjadi MTsN 8 Blitar, namun secara kedinasan perubahan nama tersebut mulai digunakan pada awal tahun 2018.

Profil_mtsn8blitar_20



Dipindai dengan CamScanner

C. Visi :

" Terwujudnya Madrasah Yang Islami, Berprestasi serta peduli lingkungan dan kemasyarakatan "

D. Misi :

1. Membentuk warga madrasah yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur dengan mengembangkan sikap dan perilaku religius melalui pengoptimalan pemahaman agama Islam dalam bentuk praktik ibadah dan merefleksikan dalam kehidupan sehari-hari baik didalam madrasah maupun diluar madrasah
2. Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin , jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif.
3. Meningkatkan nilai kecerdasan, cinta ilmu dan keingintahuan peserta didik dalam bidang akademik maupun non akademik dengan membiasakan berkomunikasi dengan bahasa arab, inggris dan jawa yang baik dan benar.
4. Menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis.
5. Mengupayakan pemanfaatan waktu belajar, sumber daya fisik, dan manusia agar memberikan hasil yang terbaik bagi perkembangan peserta didik.
6. Menanamkan kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, dan hidup demokratis dengan cara:
 - Mengadakan kegiatan penghijauan yang bermanfaat oleh seluruh warga madrasah.
 - Membuat kebijakan tentang kapling taman kelas serta membuat dan melaksanakan jadwal rutin perawatan dan kebersihan.
 - Membuat dan melaksanakan kebijakan tentang larangan penggunaan bungkus plastik di lingkungan madrasah.
 - Membuat kebijakan tentang jajanan sehat di koperasi dan kantin sekolah tanpa 7P (pemanis, perasa, pengawet, penyedap dan pewarna, pengenyal, pemutih) non alami
7. Menetapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan komite madrasah.
8. Membiasakan seluruh warga madrasah untuk menjaga kelestarian lingkungan madrasah.

Profil_mtsn8blitar_20

E. Tujuan Madrasah :

- a. Terpenuhinya perangkat pembelajaran untuk semua mata pelajaran dengan mempertimbangkan pengembangan nilai religius dan budi pekerti luhur.
- b. Terwujudnya budaya gemar membaca, kerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif.
- c. Terwujudnya peningkatan Prestasi dibidang Akademik dan non-Akademik
- d. Terwujudnya suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif, tanpa takut salah, dan demokratis.
- e. Terwujudnya efisiensi waktu belajar, optimalisasi penggunaan sumber belajar di lingkungan untuk menghasilkan karya dan prestasi yang maksimal.
- f. Terwujudnya lingkungan madrasah yang memiliki kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan, serta hidup demokratis.
- g. Menghasilkan lulusan yang memiliki iman yang kuat dan taqwa kepada Allah SWT, berakhlakul karimah, berilmu yang diamalkan, memiliki kecakapan hidup, dan ketrampilan yang kuat untuk digunakan dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar, serta mengembangkan kemampuannya untuk melanjutkan pendidikan dan hidup beragama. Berpartisipasi dalam kehidupan sebagai cerminan rasa cinta dan bangga terhadap bangsa dan tanah air
- h. Terjadi peningkatan kepedulian warga Madrasah terhadap kebersihan dan keindahan lingkungan Madrasah dari pada tahun sebelumnya
- i. Terbentuk taman toga di madrasah hasil inovasi pembelajaran LH.

1. Kepemilikan Tanah (Status Kepemilikan Dan Penggunaannya)

Luas Tanah :

NO	Status Kepemilikan	Bersertifikat	Belum Bersertifikat	Total
1	Milik Sendiri/ Kementerian Agama RI	192		192
2	Wakaf	5.078		5.078
3	Hak Guna Bangunan	0		0
4	Sewa/Pinjam	0		0
	Jumlah	5.270		5.270

Profil_mtsn8blitar_20

2. Bangunan yang ada :

No	Jenis Bangunan	J ml	Luas (m ²)	Tahun Bangunan	Permanen			Semi Permanen		
					Baik	Rusak Berat	Ringan	Baik	Rusak Berat	Ringan
1	Ruang Kelas	27	1456	1996-	20		7			
2	Ruang Kamad	1	28	1996			1			
3	Ruang Guru	1	112	2004			1			
4	Ruang Tata Usaha	1	49	1996			1			
5	Perpustakaan	1	112	2005	1					
6	Laboratorium	2	72	2007						
7	Al Qur'an	-								
8	Komputer	3	168	2018						
9	IPA	1	90	2005	1					
10	Bahasa	1	90	2004	1					
11	Ruang Ketrampilan	-								
12	Ruang BP/BK	1	21	2002	1					
13	Ruang UKS	1	28	2011	1					
14	Ruang Aula	1	70	2011	1					
15	Masjid/Mushola	1	42	2005	1					
16	Rumah Dinas	-								
17	Kantin	1	28	2007						
18	Asrama	-								
19	Micro Teaching	-								
20	Pos Satpam	1	9	2007	1					
21	Toilet Guru	3	24	2004	3					
22	Toilet Siswa	14	56	1996-2010	14					

Profil_msn8blitar_20

3. Fasilitas Lainnya

- a. Telepon : Ada
b. Listrik : Ada
c. Air Sumur : Ada

4. Jumlah Personel

Tipe Guru	Jumlah Guru	L	P	I j a s a h			
				DII	D III	S1	S2
Guru PNS Depag	33	13	20	-	-	28	5
Guru DPK	2	-	2	-	-	2	-
Guru Tidak Tetap	12	4	8	-	-	12	-
Jumlah	47	17	30	-	-	42	5

Tipe Pegawai	Jumlah Pegawai	L	P	I j a s a h				
				<SLTA	D.II	D III	S1	S2
PNS	2	1	1	-	-	-	2	-
PTT	10	6	4	3	1	1	5	-
Jumlah	12	7	5	3	1	1	7	-

5. Data Kepala Madrasah

1	Nama Lengkap dan Gelar	: Drs. BOIMIN, M.Pd
2	Jenis Kelamin	: Laki – Laki
3	Status Kepegawaian	: PNS
4	NIP	196507171992031004
5	Pendidikan Terakhir	S2
6	Status Sertifikasi	Sudah Sertifikasi
7	Nomor HP	085850020708

6. Jumlah Siswa dan Rombel dalam Lima Tahun Terakhir

No	Keadaan Siswa	Kelas 7			Kelas 8			Kelas 9			Total
		L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

1	Jumlah Siswa	117	178	295	124	184	308	141	158	299	902
2	Rombel	9			10			8			

Profil_mtsn8blitar_20

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

1	Jumlah Siswa	130	168	298	113	177	290	122	182	304	892
2	Rombel	9			9			10			

TAHUN PELAJARAN 2021/2022

1	Jumlah Siswa	142	154	296	131	166	297	113	177	290	883
2	Rombel	9			9			9			

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

1	Jumlah Siswa	117	172	289	136	146	284	127	164	291	864
2	Rombel	9			9			9			

Blitar, 17 Juli 2024
Kepala,

Drs. H. Boimin, M.Pd
NIP. 196507171992031004

Profil_mtsn8blitar_20

Lampiran 5

Lembar Observasi

Hari, Tanggal	Aspek Pengamatan	Indikator	Hasil Pengamatan
Senin, 02 Februari 2026	Kondisi pembelajaran	- Siswa mendengarkan dengan baik	- Tidak semua siswa mendengarkan dengan seksama
		- Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran	- Beberapa siswa terlihat mengantuk, bermain sendiri
		- Siswa mau membaca ulang materi yang telah disampaikan	- Ditemukan beberapa siswa lebih memiloh mengobrol, berjalan-jalan, dan bercanda dengan teman kelas
		- Keaktifan tanya jawab	- Banyak yang tidak siap menjawab karena tidak fokus belajar disebabkan bangun dari tidur
Senin, 09 Februari 2026	Kondisi pembelajaran	- Semangat belajar siswa	- Kebanyakan siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran
		- Membaca materi	- Siswa sudah mulai mau membaca ulang materi
		- Keaktifan tanya jawab	- Siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang ada didalam media

Lampiran 6

Transkrip Wawancara TRANSKIP WAWANCARA

Narasumber 1

Nama : Rubita Aulia Wardana, S.Pd
Jabatan : Guru Sejarah Kebudayaan Islam
Hari, Tanggal : 09 Februari 2026
Pukul : 14.00-14.20 WIB

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	KODE
1	Apa masalah yang njenengan hadapi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?	Jadi gini pak, saya disini mengajar beberapa kelas dengan keadaan murid yang berbeda-beda. Karena kan ini pak nggeh pelajaran SKI ini banyak tanggal sama kejadian dan nama-nama itu kan, jadi anak-anak itu kadang pusing buat menghafal itu, dan efeknya itu jadi ada yang main-main di kelas, ngobrol sendiri, tidur gitu pak. Jadi kadang saya itu bingung mau gimana ngajarnya pak biar anak-anak itu semangat belajar gitu pak. Sampai pas waktu saya lihat njenengan dulu pas AM itu kan saya sempat tau njenengan pake game Baamboozle itu, terus saya cari tau di Tiktok sama di You Tube tentang cara buat sama pelaksanaannya waktu dikelas, dan alhamdulillah ternyata cara itu cukup efektif ketika diterapkan ke anak-anak.	
2	Menurut njenengan apakah metode Game Based Learning terutama media digital Baamboozle itu dalam pembuatannya susah atau memakan waktu bu?	Sebenarnya untuk pembuatannya tidak susah pak bagi saya, tapi gatau ya kalo buat guru lain yang sudah berumur gitu. Dan menurut saya itu cepat pak waktu buatnya, tinggal menyiapkan materinya terus kan tinggal dimasukkan ke medianya itu. Jadi ya sebentar pak, ngga memakan banyak waktu.	(RAW.FP.1.1) “Sebenarnya untuk pembuatannya tidak susah pak bagi saya,..... Dan menurut saya itu cepat pak waktu buatnya,....., Jadi ya sebentar pak, ngga memakan banyak waktu.”

3	Jika boleh tau, bagaimana langkah-langkah njenengan ketika membuat media digital Baamboozle ini bu?	Oh begini pak, sebelum ke pembuatan game nya itu saya sudah harus punya pandangan terkait materi yang akan saya isi di game nya itu, nah itu biasanya saya dapat dari materi yang sudah dijelaskan di pertemuan minggu sebelumnya. Misalnya minggu kemarin saya menjelaskan materi khalifah Abu bakar, nah materi itu yang saya jadikan bahan untuk isi game nya, tapi dipertemuan itu juga saya sudah bilang ke anak-anak bahwa besok game nya tentang materi yang hari ini gitu. Kalau sudah ada materinya yasudah pak, tinggal masuk ke link medianya, kemudian diisi soal beserta jawabannya disitu, terus tinggal disiapkan buat dikelas nanti. Bikin gitu itu kalau gaada gangguan itu paling sekitar 15-25 menitan sudah selesai pak.	(RAW.FP.1.2) “Oh begini pak, sebelum ke pembuatan game nya itu saya sudah harus punya pandangan terkait materi yang akan saya isi di game nya itu, nah itu biasanya saya dapat dari materi yang sudah dijelaskan di pertemuan minggu sebelumnya..... Kalau sudah ada materinya yasudah pak, tinggal masuk ke link medianya, kemudian diisi soal beserta jawabannya disitu “
---	---	--	---

4	Kalau untuk praktek dikelasnya bagaimana bu?	Untuk dikelas pak, pasti ya dibuka dulu, kemudian absensi, nah kalau pakai media gini kan tentu harus menyiapkan dulu nggeh pak, seperti menyiapkan tempat untuk laptopnya dan memasang pengeras suaranya, meskipun ga banyak kan juga memerlukan waktu nggeh pak, nah di waktu itu tadi anak-anak sembari menunggu saya mempersiapkan, mereka saya suruh baca lagi materinya. Setelah itu, anak-anak dikelas itu saya bagi menjadi beberapa kelompok pak, untuk pembagiannya sendiri saya lebih suka dibagi perderet bangku aja pak, karena biar ga terlalu berisik gitu pak. Habis itu baru saya jelaskan cara mainnya, baru mereka melakukan game nya secara bergantian tiap kelompok. Dan saya suruh yang maju untuk milih nomernya itu orangnya ganti-ganti, biar anak-anak semua itu keliatan aktif. Dan menurut saya yang juga bisa menambah keaktifan dalam pelaksanaan game nya itu saya pancing dengan hadiah pak. Jadi saya janjikan hadiah buat yang poinnya paling banyak, tapi ini ngga di setiap game nggeh pak, kadang itu di game yang isi soalnya mengenai rangkuman 1 bab gitu, ya intinya di akhir bab gitu pak.	(RAW.FP.2.1) “Untuk dikelas pak, pasti ya dibuka dulu, kemudian absensi” (RAW.FP.2.2) “nah kalau pakai media gini kan tentu harus menyiapkan dulu nggeh pak, seperti menyiapkan tempat untuk laptopnya dan memasang pengeras suaranya” (RAW.FP.2.3) “Setelah itu, anak-anak dikelas itu saya bagi menjadi beberapa kelompok pak,” (RAW.FP.2.4) “Dan saya suruh yang maju untuk milih nomernya itu orangnya ganti-ganti, biar anak-anak semua itu keliatan aktif.” (RAW.FP.2.5) “Dan menurut saya yang juga bisa menambah keaktifan dalam pelaksanaan game nya itu saya pancing dengan hadiah pak”
---	--	---	---

5	Ketika mengaplikasikan media digital Baamboozle ini di kelas 7A, apa bu kelebihan menurut pandangan njenengan?	Saya melihat itu ada beberapa perbedaan yang mencolok pak, terutama suasana belajar di kelas. Biasanya murid laki-laki itu kalo sudah waktunya pelajaran SKI itu pasti ada aja tingkah e pak. Ada yang tiba-tiba pengen ke kamar mandi, ada yang ngomong sendiri, ada yang jalan-jalan dan sebagainya, intinya tidak bisa fokus pada pembelajaran gitu pak. Nah semenjak make media game Baamboozle ini, kan ada poin-poin e pak nggeh, lah anak-anak yang biasanya malas-malasan, tidak fokus belajar, itu mereka sudah mulai mau membaca meskipun cuma poin-poin pentingnya saja, tapi dengan seperti itu saya sudah senang pak, karena anak-anak sudah mau membaca. Kemudian dengan menerapkan game ini, anak-anak itu menjadi aktif kalau di kelas, jadi mereka lebih mudah menangkap materinya. Dan menurut saya nggeh pak, kalau anak seusia mereka belajarnya sudah karena keinginan sendiri, pasti hasilnya itu lebih melekat di otak mereka dan itu insya Allah akan membantu di ujian e anak-anak nanti.	(RAW.FP.3.1) “Kemudian dengan menerapkan game ini, anak-anak itu menjadi aktif kalau di kelas, jadi mereka lebih mudah menangkap materinya.” (RAW.FP.3.2) “Nah semenjak make media game Baamboozle ini,..... tapi dengan seperti itu saya sudah senang pak, karena anak-anak sudah mau membaca.” (RAW.FP.3.3) “Dan menurut saya nggeh pak, kalau anak seusia mereka belajarnya sudah karena keinginan sendiri,..... dan itu insya Allah akan membantu di ujian e anak-anak nanti.”
---	--	---	---

6	Apa kekurangan yang njenengan rasakan ketika menggunakan media digital Baamboozle ini bu?	Sebenarnya menurut saya, metode pembelajaran ini lebih banyak sisi plusnya pak. Tapi juga ada beberapa kendala atau kekurangannya. Yang pertama, ketika menerapkan metode ini pasti membutuhkan waktu yang lama pak, dan kadang itu melebihi jam yang sudah terjadwal. Kemudian yang kedua, karena ini sistemnya seperti lomba, jadi kadang ketika anak-anak itu terbawa suasana serunya, mereka itu lebih susah dikontrol, kayak sambil teriak, mukul meja gitu pak, intinya ya memerlukan waktu lebih banyak untuk mengkondusifkan anak-anak.	(RAW.FP.3.4) “Yang pertama, ketika menerapkan metode ini pasti membutuhkan waktu yang lama pak, dan kadang itu melebihi jam yang sudah terjadwal.” (RAW.FP.3.5) “Kemudian yang kedua,..... memerlukan waktu lebih banyak untuk mengkondusifkan anak-anak.”
---	---	---	--

Narasumber 2

Nama : M. Yota Pradipta
Jabatan : Siswa kelas VII A
Hari, Tanggal : 09 Februari 2026
Pukul : 12.55-13.00 WIB

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	KODE
1	Apa enak e belajar pake game Baamboozle tadi?	Enak pak, belajarnya jadi seru, rame, gak membosankan kayak pelajaran sebelum e, bisa kelompokan sama teman-teman jadi e gak kerasa susah pelajaran e.	(MYP.FP.3.1) “Enak pak, belajarnya jadi seru, rame, gak membosankan kayak pelajaran sebelum e”
2	Apa gaenak e belajar pake game Baamboozle?	Ini sih pak, menurutku gaenak itu lek teman-teman teralu rame. Jadi e agak susah mau fokus nyari jawaban sama ngingat jawaban e.	(MYP.FP.3.2) “Ini sih pak, menurutku gaenak itu lek teman-teman

			teralu rame. Jadi e agak susah mau fokus nyari jawaban sama ngingat jawaban e.”
--	--	--	---

Narasumber 3

Nama : Haidar Ahza Jibrani

Jabatan : Siswa kelas VII A

Hari, Tanggal : 09 Februari 2026

Pukul : 13.00-13.05 WIB

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	KODE
1	Apa enak e belajar pake game Baamboozle tadi?	Kalo belajar pake game itu senang pak, gak bosen. Biasae cuma mendengarkan terus di tanyai, gitu terus setiap pelajaran ski. Kalo pake game meskipun pelajaran e susah jadi gak kerasa susah e,soale nyari jawaban e itu seru ada poin-poin e sama kejutan-kejutan e itu pak.	(HAJ.FP.3.1) “Kalo belajar pake game itu senang pak, gak bosen. Biasae cuma mendengarkan terus di tanyai, gitu terus setiap pelajaran ski.”
2	Apa gaenak e belajar pake game Baamboozle?	Gaenak e itu kalo pas lagi mikir jawaban e itu kadang sama anak-anak diganggu gitu pak, jadi nyari jawaban e gupuh gitu.	(HAJ.FP.3.2) “Gaenak e itu kalo pas lagi mikir jawaban e itu kadang sama anak-anak diganggu gitu pak, jadi nyari jawaban e gupuh gitu.”

Narasumber 4

Nama : Shofi Syafaatul Afifah

Jabatan : Siswa kelas VII A

Hari, Tanggal : 09 Februari 2026

Pukul : 13.05-13.10 WIB

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	KODE
1	Apa enak e belajar pake game Baamboozle tadi?	Kalau enaknya sih jadi ga bosan pak, jadi ga malas belajar. Terus kan di game nya tadi langsung ada soal-soal e itu bikin ga perlu baca materi e banyak-banyak. Soale kalau biasa e kan harus baca semuanya pak baru dihafalin, kalau pake game ini enak, jawaban dari soale itu langsung di garis i di LKS jadi enak buat belajar ujian nanti.	(SSA.FP.3.1) ” Kalau enaknya sih jadi ga bosan pak, jadi ga malas belajar..... jawaban dari soale itu langsung di garis i di LKS jadi enak buat belajar ujian nanti.”
2	Apa gaenak e belajar pake game Baamboozle?	Gaenak e itu aku soale kesel pak, udah capek-capek ngumpulin point, terus kena jebakan poin e diambil sama kelompok lainnya pak.	(SSA.FP.3.2) “Gaenak e itu aku soale kesel pak, udah capek-capek ngumpulin point, terus kena jebakan poin e diambil sama kelompok lainnya pak.”

Narasumber 5

Nama : Azzahra Halawa Fitria

Jabatan : Siswa kelas VII A

Hari, Tanggal : 09 Februari 2026

Pukul : 13.10-13.15 WIB

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	KODE
1	Apa enak e belajar pake game Baamboozle tadi?	Enak pak, jadi ada suasana baru. Kalo biasanya itu habis dijelasin, terus belajar sendiri terus dikasih pertanyaan gitu. Kalau kayak gitu itu bikin malas pak, soalnya kan harus menghafal. Kalau pake game tadi itu meskipun menghafal tapi seru pak, soale bisa kerjasama sama teman terus ya ada kejutan sama bom nya itu pak.	(AHF.FP.3.1) “Enak pak, jadi ada suasana baru. Kalo biasanya itu habis dijelasin, terus belajar sendiri terus dikasih pertanyaan gitu.”
2	Apa gaenak e belajar pake game Baamboozle?	Gaenaknya itu bisa bikin anak-anak jadi serakah pak, soalnya ada curi-curi nilai ituloh pak jadi e mereka itu pingin banyak poin.	(AHF.FP.3.2) “Gaenaknya itu bisa bikin anak-anak jadi serakah pak, soalnya ada curi-curi nilai ituloh pak jadi e mereka itu pingin banyak poin”

Narasumber 6

Nama : Daffa Panji Septian

Jabatan : Siswa kelas VII A

Hari, Tanggal : 09 Februari 2026

Pukul : 13.15-13.20 WIB

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	KODE
1	Apa enak e belajar pake game Baamboozle tadi?	Belajar e lebih semangat pak, terus yang penting-penting itu lebih gampang ingat pak. Soalnya kalo udah bentuk game itu kan senang terus yang harus dihafal jadi sedikit jadi enak pak.	
2	Apa gaenak e belajar pake game Baamboozle?	Gaenak e kalau anak-anak itu udah teriak ituloh pak, itu kayak mengganggu aja gaenak. Apalagi temen cowok-cowok itu suka nyorak i pak.	(DPS.FP.3.1.) “Gaenak e kalau anak-anak itu udah teriak ituloh pak, itu kayak mengganggu aja gaenak. Apalagi temen cowok-cowok itu suka nyorak i pak.”

Narasumber 7

Nama : Wiken Maharsi
Jabatan : Siswa kelas VII A
Hari, Tanggal : 09 Februari 2026
Pukul : 13.20-13.25 WIB

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	KODE
1	Apa enak e belajar pake game baambozle tadi?	Enak pak, seru pak. Kalo pake game itu rasane kayak senang pak, gak belajar baca tok. Ya meskipun game kan ya harus baca juga, tapi enak pak ada main-main e sama teman-teman bangku gitu.	(WM.FP.3.1) “Enak pak, seru pak. Kalo pake game itu rasane kayak senang pak, gak belajar baca tok.”
2	Apa gaenak e belajar pake Baamboozle?	Sebener e banyakan enak e pak, paling gaenak e itu kalo milih nomer yang isi e pertanyaan seng agak susah lek gak gitu milih nomer yang isie bom itulo pak gaenak.	

Lampiran 7

Dokumentasi

Penyerahan surat izin penelitian (2 Februari 2026)			
Observasi kondisi kelas (2 Februari 2026)			
Pembukaan pembelajaran (9 Februari 2026)			
Penyiapan sarana sembari menyuruh siswa membaca ulang materi (9 Februari 2026)			

Pembagian kelompok (9 Februrari 2026)	
Pelaksanaan Media Digital Baamboozle (9 Februari 2026)	
	
Pemberian hadiah (9 Februari 2026)	

Wawamcara dengan Azzahra Halawa Fitria siswa kelas VII A (9 Februari 2026)	
Wawancara dengan M Yota Pradipta siswa kelas VII A (9 Februari 2026)	
Wawamcara dengan Shofi Syafaatul Afifah siswa kelas VII A (9 Februari 2026)	

Wawancara dengan Haidar Ahza Jibrani siswa kelas VII A (9 Februari 2026)	
Wawancara dengan Wiken Maharsi siswa kelas VII A (9 Februari 2026)	
Wawancara dengan Daffa Panji Septian siswa kelas VII A (9 Februrari 2026)	

Wawancara dengan Ibu Rubita Aulia Wardana, S.Pd selaku guru pengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII A

(9 Februari 2026)



Jurnal harian kelas VII A

(9 Februari 2026)

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BUTAR
Dl. Jembering kec. Silepore Kab. Butar 65122 NOK. 12113000000 NOK. 20030795
Tembakredisi: A
Telp. 0823 693472 E-mail : mstajambawang85@gmail.com

JURNAL KELAS
SEMESTER GENAP 2025/2026

HARI/TANGGAL : Senin, 9-02-2026

JAM	MAPEL	CTT SISWA	NAMA & TT
1	SK1	Sejarah dan Kebudayaan Islam (Combi-scale)	Priliana Khayati
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

HARI/TANGGAL : / / 2026

JAM	MAPEL	URAIAN	CTT SISWA	NAMA & TT
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Lampiran 8

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 : Ahmad Ghozali
NIM : 220101110192
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Implementasi Media Digital Baamboozle Dalam Mengatasi Kejenuhan Dan Kurangnya Motivasi Belajar Siswa Kelas VII A MTsN 8 Blitar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 11 Jun 2026
a.n. Dekan
Ketua



Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 9

Biodata Mahasiswa



Nama : Ahmad Ghozali

Nim : 2201011110192

Tempat, Tanggal lahir : Malang, 15 Januari 2003

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Masuk : 2022

Alamat : JL.Satsui Tubun 1, RT.01 RW.03, Kelurahan
Kebonsari, Kecamatan Sukun, Kota Malang

Email : ghozaliahmad150103@gmail.com

No. HP : 081233351213

Pendidikan Formal : TK Nur Rohmat 17 Malang
MI Islamiyah Kebonsari Malang
SMPN 7 Malang
Sekolah Paket C Sabilun Najah Malang