



Pengembangan Media Pembelajaran *Baamboozle* Pada Materi Zakat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya

Rahma Sita Aulia Fahrida¹, Jasiah²

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangkaraya

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangkaraya

³ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangkaraya

Correspondent: rahmasitaaulia4262@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 12 Oktober 2025

Revised 22 Oktober 2025

Accepted 1 November 2025

Available online 13 November 2025

Kata Kunci:

Media pembelajaran, *Baamboozle*, motivasi belajar, zakat, fikih

Keywords:

Learning media, *Baamboozle*, learning motivation, zakat, fiqh

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fikih menjadi salah satu kendala yang sering dihadapi guru di madrasah, terutama karena proses belajar yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media interaktif. Kondisi tersebut mendorong pelaksana pengabdian untuk memperkenalkan inovasi pembelajaran dengan *Baamboozle* sebagai wadah inovatif dalam memacu minat belajar serta partisipasi belajar siswa. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan serta menerapkan media *Baamboozle* pada materi zakat bagi siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya. Metode yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan R&D dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi empat langkah utama, yaitu tahap pengumpulan data dan analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan, serta tahap uji coba. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh 94 % dan ahli media 92 %, dengan rata-rata kelayakan 93 % yang tergolong sangat layak. Uji coba terbatas pada 25 siswa menunjukkan bahwa penggunaan *Baamboozle* mampu meningkatkan motivasi belajar secara nyata. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Suasana belajar juga menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga pemahaman siswa terhadap materi zakat meningkat. Dengan demikian, *Baamboozle* dinilai efektif sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi Zakat.

ABSTRACT

The low learning motivation of students in Fiqh learning has become one of the common challenges faced by teachers in madrasahs, mainly due to the conventional learning process that lacks the involvement of interactive media. This condition encouraged the community service implementers to introduce *Baamboozle*-based learning media as an innovative tool to enhance students' enthusiasm and participation in learning. This activity aims to develop and implement the *Baamboozle* media on the topic of zakat for eighth-grade students at MTs Darul Ulum Palangkaraya. The method used is the Research and Development (R&D) approach with the Borg and Gall model, simplified into four stages: research and information gathering, planning, initial product development and validation, and limited field testing. The validation results showed that the material expert scored 94% and the media expert scored 92%, with an average feasibility rate of 93%, categorized as very feasible. The limited trial involving 25 students indicated that the use of *Baamboozle* significantly increased students' learning motivation. Students appeared more active, enthusiastic, and participative during learning activities. The learning atmosphere also became more enjoyable and interactive, resulting in improved understanding of the zakat material. Therefore, *Baamboozle* media is considered effective as a technology-based learning innovation that can enhance students' learning motivation in Fiqh subjects.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Perubahan dan kemajuan dalam dunia pendidikan menuntut para pendidik untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman (Ayunitha & Jasiah, 2025). (Andriyani et al., 2024, p. 12) Tuntutan tersebut bukan semata berkaitan dengan kemampuan mentransfer pengetahuan, melainkan juga mencakup peran moral dan tanggung jawab seorang pendidik dalam menuntun serta memberi teladan kepada peserta didik. Melalui proses mendidik, guru berperan penting dalam membentuk sikap dan nilai-nilai kehidupan yang mampu menumbuhkan prinsip-prinsip kemanusiaan yang luhur. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi wadah yang memperkuat hubungan antara pendidik dan peserta didik dalam membangun kehidupan yang lebih bermakna serta berlandaskan pada nilai-nilai insani. (Sasongko, 2018).

Upaya mewujudkan tujuan pendidikan yang ideal tersebut, diperlukan adanya dorongan dari dalam diri peserta didik yang mampu menumbuhkan semangat dan keaktifan dalam proses belajar. Dorongan ini dikenal dengan istilah motivasi belajar, yakni kekuatan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar tertentu, baik yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal dirinya (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi penggerak utama bagi siswa untuk terus berusaha mencapai hasil belajar yang optimal.

Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pendorong untuk meraih prestasi, tetapi juga mencerminkan adanya usaha sadar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Puspitasari, 2013). Dalam motivasi terkandung unsur keinginan yang menumbuhkan energi, mengarahkan perhatian, serta mengendalikan tindakan seseorang agar tetap fokus pada kegiatan belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2006). Dengan demikian, tingkat motivasi yang dimiliki siswa akan sangat memengaruhi seberapa besar usaha yang mereka curahkan dalam belajar, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar mereka (Palupi, 2014).

Motivasi belajar memiliki kontribusi yang besar terhadap keberhasilan seorang siswa. Proses pembelajaran akan berjalan secara maksimal apabila siswa memiliki motivasi yang kuat. Semakin tepat bentuk motivasi yang diberikan oleh pendidik, maka semakin besar pula kemungkinan tercapainya hasil belajar yang optimal. (Andriani & Rasto, 2019).

Sebagai bagian penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan dan peningkatan Media pembelajaran yang berperan penting dalam hal meningkatkan motivasi belajar siswa karena berfungsi sebagai jembatan antara guru dan peserta didik dalam proses penyampaian materi agar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media meliputi beragam jenis alat atau kejadian yang dapat menciptakan suasana belajar sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2011). Oleh sebab itu, guru harus merancang media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan sifat materi agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Fadilah et al., 2023).

Dengan begitu, melalui pemilihan media yang sesuai, guru mampu menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar (Misbah & Jasiah, 2025).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini menjadi sebuah keharusan supaya aktifitas pembelajaran bisa berjalan lebih efektif serta sejalan dengan perkembangan zaman (Arrasyid et al., 2025). Di era Revolusi 5.0, keterpaduan antara manusia dan teknologi semakin menguat di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Media digital kini tidak lagi berfungsi sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi bagian penting dalam mewujudkan proses pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu wujud penerapan media digital tersebut dapat terlihat melalui penggunaan aplikasi pembelajaran inovatif yang mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Diah Kusyanti et al., 2023). Dengan begitu pemanfaatan teknologi dalam inovasi pembelajaran terbukti menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa (Sidqi et al., 2025).

Permainan digital (*game*) saat ini menjadi salah satu bentuk hiburan yang digemari oleh berbagai kalangan. Perkembangannya di Indonesia semakin memperlihatkan meningkatnya permainan digital dari tahun ke tahun seiring dengan kemajuan teknologi. Game tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengisi waktu luang, tetapi juga sebagai media rekreasi dan interaksi sosial bersama teman. Secara umum, permainan merupakan aktivitas yang mengandung unsur kesenangan dan

tantangan, yang di dalamnya terdapat kegiatan bermain untuk memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan menghibur. oleh guru adalah Baamboozle, sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk kegiatan pembelajaran interaktif (Santidar, 2025).

Baamboozle berfungsi sebagai media edukatif yang menggabungkan unsur permainan dan evaluasi pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mengurangi kejenuhan siswa. Melalui platform ini, guru dapat menyusun kuis, permainan tim, dan latihan soal dengan tampilan yang menarik serta mudah diakses. Dengan demikian, media ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, akan tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Sari et al., 2024). Berdasarkan keunggulan tersebut, penggunaan Baamboozle direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Guru diharapkan dapat memperbarui cara mengajar dengan memanfaatkan teknologi seperti Baamboozle agar pembelajaran lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Kusyani & Adelina Ray, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fikih kelas VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya, Bapak Ahyatuddin, pada tanggal 14 September 2025, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada ceramah dan tanya jawab. Selain itu, dalam proses evaluasi pembelajaran Fikih, guru belum menggunakan media pendukung apapun. Hal ini terlihat saat wawancara berlangsung, di mana kegiatan evaluasi dilakukan secara konvensional dan belum memanfaatkan teknologi pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, peneliti berinisiatif untuk memperkenalkan media Baamboozle sebagai sarana evaluasi yang interaktif dan menarik. Melalui penerapan media ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih, khususnya materi zakat, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan berkesan.

Penelitian ini dilakukan oleh Diah Kusyani dan tim (2023) dengan judul “Penggunaan Media Interaktif Baamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan Adalah deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian berupa guru dan siswa kelas IV di SDN Panaragan 1. Hasil dari percobaan menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle secara signifikan meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif dan berpartisipasi dengan penuh gairah selama proses pembelajaran setelah media tersebut diterapkan. Media ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan karena mengintegrasikan elemen permainan berbasis pembelajaran (game-based learning) (Andriyani et al., 2024).

Temuan ini mendukung tujuan penelitian yakni untuk menilai efektivitas penggunaan Baamboozle dalam menunjang motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Fikih di MTs Darul Ulum Palangkaraya.

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Baamboozle pada materi zakat, serta melihat motivasi belajar siswa setelah media tersebut diterapkan. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini berpedoman pada tahapan Borg and Gall yang telah dimodifikasi agar selaras dengan kondisi di sekolah. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2009:11), penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan serta menghasilkan produk yang masih bersifat hipotetik (Haryati, 2012). Selanjutnya, Borg and Gall (dalam Hasyim, 2016:87) menyebutkan bahwa terdapat sepuluh tahapan utama dalam proses penelitian dan pengembangan. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi beberapa tahapan inti. Dalam penelitian ini, langkah-langkah Borg and Gall disederhanakan menjadi empat tahapan utama, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal dan validasi, serta (4) uji coba lapangan terbatas.

Tahap pertama, penelitian dan pengumpulan informasi, dilakukan dengan observasi proses pembelajaran Fikih di kelas VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya dan wawancara dengan guru mata pelajaran serta beberapa siswa. Dari hasil pengamatan dan wawancara, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran masih bersifat monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Mereka cenderung

pasif dan mudah bosan karena proses pembelajaran belum melibatkan media interaktif yang mampu menumbuhkan semangat belajar. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan Baamboozle.

Tahap kedua, perencanaan, dilakukan dengan menyusun rancangan media Baamboozle yang disesuaikan dengan materi zakat pada mata pelajaran Fikih kelas VIII. Peneliti merancang berbagai pertanyaan dalam bentuk kuis dengan tingkat kesulitan yang bervariasi dan disusun dalam format permainan kelompok agar siswa dapat belajar sambil berkompetisi secara sehat. Pada tahap ini juga dilakukan pengaturan tampilan, pemilihan warna, serta tata letak yang menarik agar media mudah digunakan dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan produk awal dan validasi ahli, dilakukan setelah rancangan media Baamboozle selesai dibuat. Produk awal tersebut Instrumen ini telah melalui proses validasi oleh dua pakar, yakni pakar materi Fikih dan pakar media pembelajaran. Penilaian mencakup aspek isi, bahasa, tampilan, interaktivitas, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media Baamboozle memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 93%. Setelah dilakukannya revisi sesuai saran dan masukan dari validator, media dinyatakan siap untuk diujicobakan di kelas.

Tahap keempat adalah uji coba lapangan terbatas yang dilaksanakan pada 25 siswa VIII MTs Darul Ulum Palangka Raya. Media Baamboozle digunakan dalam kegiatan pembelajaran Fikih untuk mengetahui efektivitas serta respon siswa terhadap media. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan menyebarkan angket untuk menilai tingkat motivasi belajar mereka. Hasil uji coba memperlihatkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan peningkatan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga tampak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi selama kegiatan berlangsung.

Melalui keempat tahapan pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Baamboozle layak digunakan serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih materi zakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Result

1. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini Adalah penelitian pengembangan Media pembelajaran berbasis Baamboozle yang dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran Fikih yang interaktif dan menyenangkan. Dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terkait dengan materi zakat dalam pembelajaran fikih. Guru dapat menampilkan kuis melalui proyektor atau perangkat siswa secara daring, sementara siswa menjawab dalam format permainan tim. Unsur kompetitif dalam baamboozle mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif berpartisipasi.

Unsur kompetitif dan kolaboratif yang terdapat dalam baamboozle menjadi daya Tarik utama media ini. Siswa tidak hanya terpacu untuk memperoleh skor tertinggi saja, akan tetapi juga untuk memahami konsep zakat secara lebih mendalam. Dengan melalui mekanisme tersebut, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan berubah menjadi proses interaksi dinamis antara guru, siswa dan materi ajar.

2. Media Baamboozle

Baamboozle adalah media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan tanpa perlu membuat akun, serta memberikan kesempatan bagi pengguna untuk bermain dan belajar secara individu maupun berkelompok. Media ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik secara offline maupun online, sehingga penggunaannya menjadi praktis bagi guru dan siswa. Selama kegiatan belajar mengajar, baamboozle berfungsi sebagai sarana interaktif yang membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, fitur-fitur yang disediakan baamboozle mempermudah akses dan pengguna, sehingga guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Tsurayya, 2023 & Damawiyah et al., 2025)

Penggunaan media pembelajaran Baamboozle pada mata pelajaran fikih materi zakat di MTs Darul Ulum Palangkaraya sudah memperlihatkan dampak yang signifikan terhadap

motivasi belajar siswa kelas VIII. Media ini menghadirkan metode pembelajaran interaktif dengan memadukan unsur permainan dan proses belajar, sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui fitur kuis yang dimiliki, Baamboozle menjadikan materi zakat lebih menarik serta mendorong siswa untuk berperan aktif, berbeda dari metode konvensional yang cenderung pasif (Putri et al., 2024).

Permainan Baamboozle dimainkan secara berkelompok, dimana setiap tim secara bergantian memilih gambar di layar yang berisi pertanyaan untuk dijawab. Setiap gambar dapat menyimpan berbagai jenis tantangan. Seperti menambah poin, menukar poin dengan tim peringkat tertinggi, mengurangi poin, atau tidak memberikan poin sama sekali. Tim yang menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh poin, sementara tim yang tidak menjawab tidak akan kehilangan poin karena dalam permainan ini tidak ada mekanisme penalti. Pembelajaran berbasis strategi kelompok ini terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif serta bekerja sama dengan anggota timnya (Paryati & Ningsih, 2025).

Hasil temuan menunjukkan sejumlah keunggulan dan keterbatasan penggunaan media Baamboozle. Di antara kelebihanannya, permainan mendorong semangat kompetisi sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Siswa dapat langsung menjawab kuis tanpa harus melakukan proses login, cukup memperhatikan layar yang ditampilkan guru sehingga fokus dan kenyamanan belajar meningkat. Guru pun dapat mengoperasikan Baamboozle tanpa wajib membuat akun. Media ini fleksibel digunakan pada berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, memberikan pengalaman baru untuk diskusi kelompok, mudah diakses, serta memungkinkan pembelajaran mandiri melalui laptop atau ponsel (Tsurayya, 2023).

Kekurangan yang ada pada media baamboozle yakni, terbatasnya jam pertemuan dikelas, Terdapat keterbatasan pada pembuatan soal: jumlah kata dibatasi, kuis tidak bisa dijawab secara individual melalui akun masing-masing siswa, serta tidak memungkinkan untuk mengalihkan kuis ke kelompok lain; jawaban hanya dapat diberikan bergantian sesuai urutan kelompok (Mariani, 2022). Kekurangan yang lain ialah Baamboozle belum memiliki fitur analisis hasil belajar secara otomatis.

Oleh karena itu, guru masih harus melakukan penilaian secara manual karena platform ini tidak menyediakan laporan nilai atau rekam skor permainan sebagaimana yang tersedia pada media lain seperti Kahoot atau Quizizz. Selain itu, Baamboozle kurang sesuai digunakan pada pembelajaran yang membutuhkan penjelasan konsep secara mendalam, sehingga lebih efektif dimanfaatkan untuk kegiatan latihan soal, pengulangan materi atau evaluasi ringan.

3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Sebelum digunakan dalam uji coba terbatas, media pembelajaran Baamboozle terlebih dahulu melalui proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media tersebut layak dari segi konten, bahasa, tampilan, serta kemudahan dalam penggunaannya.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen bidang pendidikan agama islam yang berkompeten dalam kajian fikih, penilaian dilakukan terhadap empat aspek diantaranya; kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, keakuratan konsep zakat, kejelasan bahasa, dan keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian, media Baamboozle memperoleh skor total 47 dari 50 atau dengan persentase 94 %, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Ahli materi memberikan masukan agar soal-soal dalam Baamboozle disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa dan didalamnya juga terdapat bahasa yang lebih sederhana agar siswa lebih mudah memahaminya. Setelah dilakukan revisi sesuai saran tersebut, media dinyatakan untuk digunakan dalam uji coba lapangan.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dengan seorang dosen bidang teknologi pendidikan. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, kombinasi warna, keterbacaan teks, kemudahan navigasi, serta interaktivitas media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Baamboozle memperoleh skor 46 dari 50 atau dengan persentase 92%, juga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Ahli media menilai bahwa tampilan

media sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik madrasah, namun menyarankan agar kontraks warna latar dan teks disesuaikan supaya tampak lebih jelas saat ditampilkan melalui proyektor di kelas. Saran tersebut kemudian ditindak lanjutkan dengan melakukan penyesuaian desain tampilan media.

Secara keseluruhan, rata-rata dari kedua ahli menunjukkan bahwa nilai kelayakan sebesar 93%, yang berarti media pembelajaran Baamboozle sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran fikih materi zakat dikelas VIII MTs DaruL Ulum Palangkaraya. Dengan tingkat validitas yang tinggi ini, media Baamboozle dinilai efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran interaktif dan berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Motivasi Belajar Siswa

Mengukur keberhasilan media dan mengukur motivasi siswa kelas VIII MTs Darul Amin Palangkaraya, peneliti menggunakan angket berupa fisik yang dilakukan setelah percobaan media dilakukan. Peneliti meminta siswa untuk mengisi angket dengan mencentokkan antara dua pilihan yakni iya atau tidak di dalam angket tersebut. Dan peneliti telah menemukan hasil akhir dari pengisian angket tersebut;

HASIL ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN FIQH TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA BAAMBOOZLE

No	Deskripsi	Ya	Tidak	Persentase	Keterangan
1.	Aplikasi bamboozle membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	25	0	100%	Sangat Baik
2.	Saya merasa lebih termotivasi belajar ketika menggunakan bamboozle	24	1	96%	Sangat Baik
3.	Bamboozle membantu saya lebih mudah memahami materi Pelajaran	23	2	92%	Sangat Baik
4.	Tampilan aplikasi bamboozle menarik dan mudah digunakan	22	3	88%	Sangat Baik
5.	Bamboozle meningkatkan semangat saya untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	24	1	96%	Sangat Baik
6.	Dengan bamboozle, saya bisa belajar sambil bermain tanpa merasa bosan	25	0	100%	Sangat Baik
7.	Saya merasa kemampuan Kerjasama dengan teman meningkat saat menggunakan bamboozle	24	1	96%	Sangat Baik
8.	Bamboozle membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif	25	0	100%	Sangat Baik
9.	Saya lebih mudah mengingat materi Pelajaran melalui soal-soal di bamboozle	18	7	72%	Baik
10.	Saya berharap bamboozle lebih sering digunakan dalam kegiatan belajar dikelas	20	5	80%	Baik

Gambar 1. Hasil keseluruhan angket pengembangan media baamboozle

Berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa dengan jumlah 25 siswa mengenai motivasi belajar dalam pembelajaran fikih materi zakat melalui pengembangan media baamboozle, diperoleh hasil yang menunjukkan tanggapan sangat positif dari para siswa. Angket terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup aspek kesenangan belajar, motivasi, pemahaman materi, tampilan media, partisipasi, hingga keinginan siswa untuk terus menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar.

Dari hasil analisis data, mayoritas siswa memberikan respon “Ya” pada hampir seluruh item pernyataan dengan persentase tinggi. Sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa aplikasi Baamboozle membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu mereka belajar sambil bermain tanpa merasa bosan. Selain itu, 96% siswa merasa lebih termotivasi belajar serta lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ini.

Sebanyak 92% siswa mengungkapkan bahwa Baamboozle membantu mereka lebih mudah memahami materi pelajaran, sementara 88% siswa menilai tampilan aplikasi ini menarik dan mudah digunakan. Aspek kerja sama juga mendapat tanggapan positif, di mana 96% siswa merasa kemampuan kerja sama mereka meningkat saat menggunakan Baamboozle dalam kegiatan belajar kelompok. Selain itu, 100% siswa menyatakan bahwa media ini menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif.

Namun, beberapa aspek masih memerlukan perhatian lebih lanjut. Sebanyak 72% siswa merasa lebih mudah mengingat materi melalui soal-soal dalam Baamboozle, dan 80% berharap agar media ini dapat lebih sering digunakan dalam pembelajaran di kelas. Meskipun demikian, seluruh indikator menunjukkan nilai rata-rata yang berada dalam kategori “Sangat Baik”, yang berarti bahwa media Baamboozle dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media Baamboozle dalam pembelajaran Fikih mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa. Dengan demikian, pengembangan media ini layak untuk terus digunakan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Discussion

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Baamboozle yang dikembangkan untuk materi zakat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya. Menurut penilaian dari ahli materi dan ahli media, media tersebut mendapatkan rata-rata kelayakan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Baamboozle, baik dari segi kesenangan belajar, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, maupun peningkatan pemahaman materi.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Andriyani, Safitri, dan Yuniar (2024) dalam pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, yang menyatakan bahwa penerapan Baamboozle dapat meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan semangat belajar siswa di sekolah dasar. Hasil serupa terlihat dalam penelitian ini, dimana siswa MTs menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media Baamboozle efektif diterapkan dalam pembelajaran fikih, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Dari aspek desain media, tampilan Baamboozle yang sederhana namun interaktif mempermudah siswa untuk fokus terhadap materi tanpa merasa terbebani. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu memfasilitasi komunikasi efektif antara pendidik dan peserta didik serta mempermudah proses penyampaian informasi. Dengan fitur permainan berupa tim, Baamboozle juga mendorong kolaborasi antara siswa dengan begitu dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sebagaimana dikemukakan juga oleh Paryati & Ningsih (2025) bahwa unsur kompetitif dalam permainan mampu meningkatkan minat dan kerja sama kelompok.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Baamboozle bisa menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran fikih, terutama pada materi zakat. Melalui perpaduan unsur yang menghibur dan edukasi, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan saja akan tetapi juga termotivasi untuk belajar secara aktif. Dengan demikian, pengembangan media digital seperti Baamboozle dapat menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama islam di era digital.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Baamboozle untuk materi zakat sangat layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Palangkaraya. Dari hasil validasi oleh para ahli, media ini mendapatkan rata-rata kelayakan sebesar 93% yang masuk dalam

kategori sangat layak. Penggunaan Baamboozle dalam pembelajaran Fikih terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini membantu siswa memahami materi zakat melalui aktivitas permainan yang edukatif dan kolaboratif. Oleh karena itu, Baamboozle dapat dijadikan pilihan media pembelajaran digital yang inovatif dan relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di masa kini.

5. REFERENCES

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86.
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 816–824.
- Arrasyid, I. A., Hikmah, A. N., Elsa, E., Dalimunthe, R. M., & Jasiah, J. (2025). PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITALISASI BAGI KEMANDIRIAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 6(2), 184–195.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ayunitha, M., & Jasiah, J. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMP IT AL-QONITA PALANGKA RAYA IMPLEMENTASI MODEL KEMP. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(1), 374–386.
- Damawiyah, S. A., Ghufroon, Z., Indriana, D., & Ubaidillah, U. (2025). Persepsi Siswa terhadap Game Baamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Bahasa Arab. *AS-SABIQUN*, 7(2), 252–264.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Mariani, S. D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa SMP: The Effect of Hybrid Learning Using Baamboozle Media on Learning Outcomes and Learning Interests of Junior High School Students. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216.
- Misbah, M., & Jasiah, J. (2025). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MAD KELAS IX DI MTS DARUL ULUM PALANGKA RAYA. *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 2(2), 1–14.
- Paryati, P., & Ningsih, T. (2025). STRATEGI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS DIGITAL MELALUI GAME BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 DI SD NEGERI 2 SAMUDRA KULON. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1773–1780.
- Putri, V. D. S., Hartono, Y., & Nurkholipah, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 6, 9–14.
- Santidar, A. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Baamboozle menggunakan model Assure Pada Materi Konsep Fikih Dalam Islam Dikelas X MA Hidayatul Insan. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(1), 417–426.
- Sari, R. M., Pertiwi, R. P., & Dewi, S. E. K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Baamboozle terhadap hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah negeri. *Finger: Journal of Elementary School*, 3(2), 58–64.
- Sasongko, D. G. S. (2018). Pengertian Pendidikan. *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*, 2.
- Sidqi, A., Kinasih, A. D., Norhidayah, N., & Jasiah, J. (2025). Efektivitas Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Nurul Ihsan Palangka Raya. *FONDATIA*, 9(2), 340–351.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 81–92.