

Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang

Andini

Universitas Singaperbangsa Karawang
andiniii63@gmail.com

Iwan Hermawan

Universitas Singaperbangsa Karawang
Iwan.hermawan@fai.unsika.ac.id

Nur Aini Farida

Universitas Singaperbangsa Karawang
nfarida@fai.unsika.ac.id

Abstract

This research aims to determine the influence between the baamboozle learning media and students' interest in learning at SMPIT Al-Ridwan Karawang. This research was carried out in May 2024. The method in this research is to use an experimental method with a quantitative approach with a quasi-experimental design and using a non-equal control group design model. The instrument in this research uses a questionnaire in the form of a Likert scale. The data analysis technique used in this research begins with descriptive analysis, swimmer test and t-test. The results found in this research were that there was a significant influence between the independence variable, namely the baamboozle learning media, and interest in studying at SMPIT Al-Ridwan Karawang. The results of this calculation are using the SPSS version 25 program. Based on the calculation results from the t-test, the t value is -11.286 and df 28. From the distribution table, the t value is 0.05: 19 = 1.73. Because $t = -11.286 > -t_{table} = 1.73$ it can be seen that the sig value is 0.000 because $\alpha = 0.05 > 0.000$ and H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence in the use of baamboozle media on students' interest in learning at SMPIT Al-Ridwan Karawang.

Keywords: *Baamboozle learning media; interest in learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara media pembelajaran baamboozle dengan minat belajar peserta didik di SMPIT Al-Ridwan Karawang. Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei 2024. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental design dan menggunakan model non equivalent control group design. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan bentuk skala likert. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berawal dari analisis dekskriptip, uji prasyarat dan uji t-test. Hasil yang ditemukan dalam

penelitian ini bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Variabel independen yaitu media pembelajaran baamboozle dengan minat belajar di SMPIT Al-Ridwan Karawang. Hasil perhitungan ini adalah dengan menggunakan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil perhitungan dari uji t-test diperoleh nilai t sebesar -11,286 dan df 28. Dari tabel distribusi t diperoleh nilai t 0,05 : 19 = 1,73. Karena $t = -11,286 > -t_{tabel} = 1,73$ terlihat bahwa nilai sig 0,000 karena $\alpha = 0,05 > 0,000$ dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media baamboozle terhadap minat belajar peserta didik SMPIT Al-Ridwan Karawang.

Kata kunci: *media pembelajaran baamboozle; minat belajar*

Pendahuluan

Dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, dunia pendidikan memiliki peran utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Era Society adalah proses kolaborasi manusia dengan teknologi. Menghadapinya diperlukan iklim Pendidikan yang mendukung, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) berupa salah satu karakteristik industri 5.0. Siswa harus dibiasakan dan ditekankan untuk berpikir kritis agar mampu menerapkan pembelajaran dalam kehidupan secara konkrit. Di era Society 5.0 guru merupakan penggerak dalam Pendidikan yang harus mempunyai kompetensi yang mumpuni dan cakap dalam menyampaikan materi. Guru diharapkan mampu memastikan iklim berjalan dengan ideal dengan memiliki sikap yang kolaboratif, kreatif, mampu mengambil resiko, memiliki selera humor dan mampu sebagai guru akan menentukan baik tidaknya wajah Pendidikan pada masa saat ini. Masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan paradigma lama, padahal banyak sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru. Banyaknya guru yang kurang memanfaatkan Teknologi dalam proses pembelajaran berimplikasi pada pola pembelajaran yang monoton dan menjenuhkan. (Kusyani & Adelina Ray, 2023)

Di zaman yang serba maju saat ini, teknologi terus berkembang dan itu merupakan suatu kenyataan karena sudah menjadi konsumsi publik didalam kehidupan. Tinggal bagaimana manusia memperoleh dan memanfaatkannya secara positif. Untuk itu peran Pendidikan dan guru sangatlah penting dan juga strategi untuk memberikan bimbingan, dorongan, semangat, fasilitas terutama kepada peserta didik di sekolah untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui penggunaan teknologi. Seorang guru juga

dapat berfungsi sebagai penghubung antara peserta didik dan Sumber Daya Pendidikan lainnya. Saat inilah guru berperan penting sebagai penghubung sumber-sumber belajar dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan sumber belajar yang tepat. Untuk itu seorang guru harus sesuai dengan profil guru abad 21 yang salah satunya memiliki aspek literasi digital seperti menggunakan media yang kreatif dan inovatif. (Arafah et al., 2023)

Guru merupakan pusat dalam segala aspek yang berperan dalam proses pembelajaran. Termaktub dalam Undang-undang No 14 Tahun 2005 menyatakan bahwasanya guru merupakan pendidik yang bertugas mendidik, mengajarkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar, dan menengah. Dijelaskan bahwa tugas guru akan selalu berkaitan dengan seluruh aspek pembelajaran siswa, yang mana dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus mampu mengelola materi dan segala bentuk kegiatan pembelajaran guna memenuhi kebutuhan belajar siswanya. (Khoerunnisa et al., 2022)

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada guru sehingga diharapkan guru dapat mengembangkan keterampilan dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya merupakan proses komunikasi sebagai salah satu kunci keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus menguasai dasar-dasar komunikasi dengan baik agar mampu berkomunikasi secara lebih efektif dengan siswa. Pada umumnya, dalam proses komunikasi diperlukan suatu media yang dapat menyampaikan pesan yaitu bahan ajar yang akan ditransfer dari guru ke siswa.

Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran di kelas adalah guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berguna melalui partisipasi aktif siswa. Kurikulum 2013 merekomendasikan menganjurkan penggunaan pendekatan saintifik dan pengajaran terfokus untuk siswa. Kenyataannya proses pembelajaran sebagian besar menggunakan pembelajaran konvensional yang terfokus pada guru, sehingga siswa tidak mampu mengembangkan keterampilan secara mandiri. Menjadikan guru lebih dominan dalam proses pengajaran dan siswa lebih pasif.

Guru Hebat adalah guru yang mampu memberikan efek positif dari apa yang diajarkannya kepada peserta didik. Guru Hebat bukan hanya mereka yang mampu menyampaikan materi secara komprehensif. Hal ini sesuai dengan pendapat Djohar (2006:11-12) menyatakan bahwa guru yang kompeten harus dimiliki oleh guru saat ini

karena guru yang tidak kompeten secara teori tidak akan mampu mengajarkan suatu pelajaran secara keahlian. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran maka guru harus memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam praktik pembelajaran di kelas. Untuk itu guna untuk memberikan Pendidikan yang berkualitas kepada peserta didik di zaman informasi ini menuntut guru untuk memiliki keterampilan teknologi yang dibutuhkan agar dapat memanfaatkan teknologi yang terkait dengan pengajaran yang efektif.(Tarihora, 2019)

Selain itu, guru harus selalu memajukan metode pengajaran yang inovatif metode pengajaran disini yang relevan dengan keadaan saat ini. Proses pendidikan dapat menggunakan strategi pembelajaran konstruktivis yang berpotensi meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa, seperti model pembelajaran aktif yang dipadukan dengan pembelajaran online .

Model pembelajaran merupakan salah satu alat utama yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Selain dari model pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci Pendidikan yang mempunyai peranan krusial dalam proses pembelajaran, sebagai alat bantuan untuk membantu proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai pengaruh yang cukup besar yang berhasil terhadap kinerja guru dalam mengajar. Selain itu, memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan siswa memahaminya sebagai langkah sementara dalam proses tersebut. (Bella Ramadhanty Putri, 2019)

Media pembelajaran merupakan sarana penyediaan bahan pembelajaran untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Ada berbagai jenis media pembelajaran, beberapa diantaranya adalah media visual seperti buku atau juga media audio visual seperti animasi, video youtube, slide powerpoint, dll. Penyelenggaraan media belajar yang nyaman dan kondusif serta tercapainya pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media belajar juga merupakan pembelajaran yang mendorong kreativitas guru, sistematis dan dapat membantu siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media belajar menjadi penting karena dapat dijadikan sebagai sarana rangsangan belajar untuk mendorong motivasi belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan. (Sakdah et al., 2021)

Di era informasi dan teknologi seperti sekarang ini, penggunaan media yang tepat guna sangatlah penting untuk meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan media dalam situasi pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi belajar baru, meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan juga mempengaruhi aspek psikologis pembelajaran. Media pembelajaran pada awal pembelajaran meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempunyai dampak yang signifikan terhadap materi pembelajaran dan penyampaian pesan pada saat ini. Salah satu media pembelajaran yang sedang mendapatkan perhatian adalah Baamboozle.

Bamboozle merupakan game edukasi berbasis web yang menawarkan berbagai permainan interaktif yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang beragam dan nyaman. Penggunaan Bamboozle juga erat kaitannya dengan pola komunikasi guru. Karena ketika guru mampu menggunakan pola komunikasi yang tepat dan nyaman untuk membantu siswa dalam belajar, maka siswa dapat lebih mudah memahami pertanyaan dan memahami isi pelajaran dengan lebih baik. Minat dan motivasi belajar siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademiknya. Namun seringkali siswa merasa kehilangan minat belajar karena berbagai faktor seperti kurikulum yang monoton, metode pengajaran yang tidak menarik, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Khoiro & Samsiah, 2023)

Oleh karena itu, peneliti menjadikan Baamboozle sebagai salah satu alternatif dari berbagai macam media pembelajaran lainnya. Sehingga hadirnya media pembelajaran Baamboozle ini diharapkan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta membuat siswa berperan lebih aktif dikelas, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Asal usul penggunaan teknologi komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam Q.S. An-Naml [27]: 29-30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis;

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أَيُّ إِلَهِي إِلَهِي كَيْتَبُ كَرِيمٍ
إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ۝

“Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.” (30) Sesungguhnya (surat) itu berasal dari

Sulaiman yang isinya (berbunyi,) “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”. (Q.S. An-Naml [27]: 29-30)

Maksud dari Q,S. An-Naml [27]: 29-30 merupakan gambaran dari penggalan kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis yang berlangsung seiring dengan canggihnya teknologi komunikasi pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan berupa surat kepada Ratu Balqis, dan pesan tersebut diterima dengan baik dan sampai pada tujuan yang diinginkan. (Azizah et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama pelaksanaan Program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SMPIT Al-Ridwan Karawang. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung khususnya pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, siswa menjadi bosan karena pembelajaran yang monoton, guru selalu menjadi pusat pembelajaran, yang mana pembelajaran saat ini harus berpusat pada siswa dan guru harus berperan dalam proses pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran. Guru dapat menyampaikan teori belajar mengajar dengan baik, dan berusaha menciptakan suasana belajar yang baik serta mengontrol pelaksanaan pengajaran untuk mencapai tujuan. Karena guru saat ini dapat dengan mudah menemukan dan memilih materi pembelajaran berbasis teknologi, mereka harus mampu melihat potensi penuh dari perangkat dan media digital, serta harus mampu mengeksplorasi dan bereksperimen lebih jauh dengan materi pembelajaran. teknologi digital yang memungkinkan guru untuk membantu siswa terlibat dalam pembelajaran yang dipersonalisasi di kelas yang telah dikembangkan guru sebagai pengguna teknologi dengan menggunakan keterampilan dan kebiasaan yang mereka kenal.

Dengan adanya teknologi digital penggunaan media dapat berpengaruh pada minat siswa di kelas karena memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi Pelajaran. Media baamboozle mendorong siswa untuk lebih berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain yang dapat meningkatkan minat siswa serta guru dapat membuat berbagai macam pertanyaan dan materi kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Guna membantu untuk menyajikan informasi secara menarik dan bervariasi. namun kenyataannya masih banyak guru mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan metode pembelajaran berbasis ceramah, bahan ajar

pembelajaran hanya berupa buku atau latihan tanpa eksplorasi lebih lanjut kegunaannya. (Arafah et al., 2023)

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat peneliti asumsikan bahwa guru Sejarah Kebudayaan Islam harus bisa menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menarik perhatian siswa dan turut berperan dalam suatu kegiatan yang menghasilkan hal positif bagi motivasi dan minat peserta didik.

Temuan Penelitian

A. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui bahwa instrumen menggambarkan keadaan sesungguhnya. Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Untuk mengetahui angket atau pernyataan yang hendak diukur. Validitas intrumen pernyataan menggunakan SPSS versi 25. Peneliti menggunakan 14 pernyataan untuk menganalisis. Uji coba validitas instrumen pernyataan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Uji Validitas Instrumen

<i>NO SOAL</i>	<i>R HITUNG</i>	<i>R TABEL</i>	<i>KET</i>
1	.741**	0,3882	VALID
2	.661**	0,3882	VALID
3	.686**	0,3882	VALID
4	.638**	0,3882	VALID
5	.685**	0,3882	VALID
6	-.564**	0,3882	VALID
7	.504**	0,3882	VALID
8	.775**	0,3882	VALID
9	0,206	0,3882	TIDAK VALID
10	.573**	0,3882	VALID
11	.450**	0,3882	VALID
12	-0,210	0,3882	TIDAK VALID
13	.578**	0,3882	VALID
14	.456**	0,3882	VALID

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Alpha Cronbach's diukur berdasarkan skala Alpha Cronbach's 0 sampai 1. Uji reliabilitas menurut Sugiyono (2019:121) digunakan untuk menunjukkan Tingkat keandalan, keakuratan, ketelitian dan konsistensi dari indikator yang ada dalam kuesioner.

Setelah butir-butir pernyataan melalui tahap uji validitas selanjutnya butir pernyataan diuji menggunakan uji reliabilitas. Tujuan uji reliabilitas ini untuk mengukur secara konsisten dari instrumen pernyataan. Uji coba reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan komuter program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis setelah dilakukan perhitungan uji reliabilitas instrumen, maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,653	14

Berdasarkan tabel 2 di atas, hasil reliabilitas menunjukkan bahwa nilai reliabilitas pada 14 pernyataan sebesar 0,653 pada kategori reliabilitas kuat atau tinggi. Dengan demikian 14 pernyataan dinyatakan reliabel sehingga layak dijadikan instrumen penelitian.

B. Uji Analisis Deskriptif Data

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis deskriptif untuk mendeskripsikan kelas dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan media pembelajaran bamboozle pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berikut ini data perolehan nilai rata-rata (*mean*), median, modus dan nilai deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pretest dan posttest :

Tabel 3 Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre-Test Eksperimen</i>	29	30	41	37,07	2,672
<i>Post-Test Eksperimen</i>	29	38	46	41,76	2,182
<i>Pre-Test Kontrol</i>	20	28	48	40,10	4,962
<i>Post-Test Kontrol</i>	20	37	45	40,05	1,959
<i>Valid N (listwise)</i>	20				

Dari uji *pretest* kedua kelas didapati bahwa : Nilai minimum kelas eksperimen adalah 30 dan kelas kontrol adalah 28. Nilai maksimum kelas eksperimen adalah 41 dan kelas kontrol adalah 48. Nilai mean atau nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 37,07 dan kelas kontrol adalah 40,10 dan nilai deviasi kelas eksperimen adalah 2,672 dan kelas kontrol adalah 4,962.

Berdasarkan uji *posttest* (setelah pemberlakuan media baamboozle) didapati selisih sebagai berikut : nilai minimum kelas eksperimen adalah 38 dan kelas kontrol adalah 37. Nilai maksimum kelas eksperimen adalah 46 dan kelas kontrol adalah 45. Nilai mean atau rata-rata kelas eksperimen 41,76 dan kelas kontrol adalah 40,05 dan nilai deviasi kelas eksperimen 2,182 dan kelas kontrol 1,959. Perbedaan selisish nilai eksperimen dengan kelas kontrol cukup besar setelah adanya pemberlakuan maka dapat disimpulkan pemberian *treatment* kelas eksperimen dengan media pembelajaran baamboozle berpengaruh mengalami peningkatan minat belajar yang tinggi dari pada kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

a. Pengolahan Data Pre test

Hasil minat siswa dalam kategori ini dapat diamati melalui nilai *pre-test* yang diukur sebelum peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan baamboozle pada siswa kelas VII dengan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, untuk dapat diketahui bahwa ada atau tidak ada ada pengaruh sebelum menerapkan kuis baamboozle sebagai media pembelajaran dalam hal pencapaian minat belajar siswa kelas VII di SMPIT Al-Ridwan Karawang.

Tabel 4 *Kategori Minat Belajar (Pre-test)*

<i>No</i>	<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase</i>
1	0-34,40	Rendah	3	20,6%
2	34,40-39,74	Sedang	17	58,5%
3	39,74-41	Tinggi	9	20,8%
<i>Jumlah</i>			29	100%

Sebelum adanya perlakuan dapat diperoleh minat belajar siswa yaitu :

Tabel 5 *Nilai statistik Minat Belajar (Pre-test)*

<i>Kategori</i>	<i>Nilai</i>
<i>Tinggi</i>	41
<i>Rendah</i>	30
<i>Nilai Mean</i>	37,07
<i>Standar Deviasi</i>	2,672
<i>Sampel</i>	29

b. Pengolahan Data Posttest

Dapat diketahui bahwa nilai *posttest* siswa setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media baamboozle yaitu :

Tabel 6 *Kategori Minat Belajar (Post-test)*

<i>No</i>	<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase</i>
1	0-35,62	Rendah	2	2%
2	35,62-42,52	Sedang	19	44,7%
3	42,52-50	Tinggi	8	55,1%
<i>Jumlah</i>			29	100%

Data statistik setelah menggunakan media pembelajaran baamboozle yaitu :

Tabel 7 *Nilai Statistik Minat Belajar (Post-test)*

<i>Kategori</i>	<i>Nilai</i>
<i>Tinggi</i>	41
<i>Rendah</i>	30
<i>Nilai Mean</i>	37,07
<i>Standar Deviasi</i>	2,672
<i>Sampel</i>	29

c. Perbandingan Data *Pre-test* dan *Post-test*

Berikut perbandingan data minat belajar siswa antara *pre-test* dan *post-test*, yaitu :

Tabel 8 *Distribusi Minat Belajar Siswa Pre-test dan Post-test*

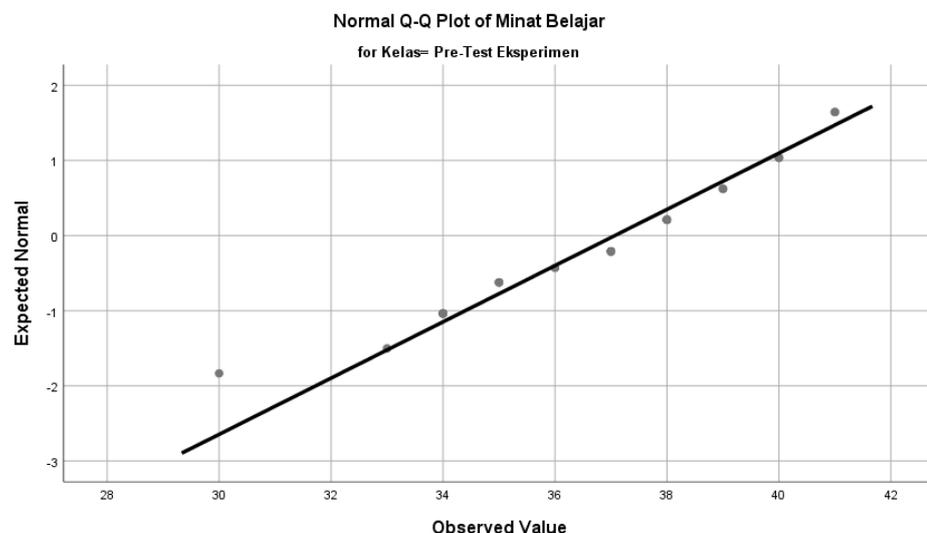
<i>Kategori</i>	<i>Nilai Statistik</i>	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>Jumlah sampel</i>	29	29
<i>Nilai Tinggi</i>	41	46
<i>Nilai Rendah</i>	30	34
<i>Mean</i>	37,07	39,07
<i>Standar Deviasi</i>	2,672	3,453

Data nilai pre-test dan post-test siswa tersebut berbeda dan mengalami peningkatan minat peserta didik secara signifikan setelah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan media baamboozle.

C. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Analisis data ini menggunakan SPSS versi 25 dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Syarat data dikatakan normal apabila signifikansi atau probabilitas $> 0,05$. Uji normalitas pada studi ini dilihat melalui grafik normal plot, jika grafik normal plot memperlihatkan penyebaran data di wilayah garis lurus dan ikut kea rah lurus atau histogram grafiknya memperlihatkan model beralokasi normal. Berikut hasil pengujian normalitas pada studi ini :



Gambar 1 *pengujian grafik normal plot*

Berdasarkan skala di atas ditunjukkan bahwa penyebaran data di wilayah garis lurus dan ikut ke arah garis lurus atau histogram grafiknya. Artinya, hasil data dalam studi ini mempunyai model pendistribusian normal. Selain menggunakan plot, uji normalitas dapat dilihat berdasarkan *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan sebagai berikut :

Tabel 9 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Pre-Test Eksperimen	0,154	29	0,079	0,945	29	0,132
	Post-Test Eksperimen	0,135	29	0,191	0,952	29	0,210
	Pre-Test Kontrol	0,212	20	0,019	0,894	20	0,032
	Post-Test Kontrol	0,164	20	0,165	0,926	20	0,130

Berdasarkan hasil uji normalitas data nilai *pretest* kelas eksperimen menggunakan SPSS versi 25 diperoleh nilai Sig 0,079 > 0,05 menunjukkan bahwa data variabel nilai *pretest* eksperimen berdistribusi normal dan nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai Sig 0,019 > 0,05 adalah berdistribusi normal. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, semua data berdistribusi normal. Dengan demikian, kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama pada awal pertemuan.

Kemudian setelah dilakukan treatment, dimana kelas eksperimen diberikan treatment berupa bantuan media pembelajaran baamboozle, sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional berbasis kelompok. Diperoleh hasil uji normalitas data nilai *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig sebesar 0,191 > 0,05 menunjukkan bahwa data variabel nilai *posttest* berdistribusi normal dan nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai Sig 0,165 > 0,05 adalah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah melihat hasil berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada

ujian pretest dan posttest. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varian yang sama. Untuk menetapkan homogen data digunakan apabila $Sig > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi homogen, sebaliknya apabila $Sig < 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi homogen. Berikut hasil dari uji homogenitas dua sampel kelas sebagai berikut:

Tabel 10 Uji Homogenitas

		<i>Levene</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
		<i>Statistic</i>			
<i>Minat Belajar</i>	<i>Based on Mean</i>	<i>0,794</i>	<i>1</i>	<i>47</i>	<i>0,377</i>
	<i>Based on Median</i>	<i>0,695</i>	<i>1</i>	<i>47</i>	<i>0,409</i>
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	<i>0,695</i>	<i>1</i>	<i>47,000</i>	<i>0,409</i>
	<i>Based on trimmed mean</i>	<i>0,861</i>	<i>1</i>	<i>47</i>	<i>0,358</i>

Berdasarkan hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,040. Standar signifikansi data dikatakan berhasil homogen apabila lebih besar dari 0,05. **Artinya $0,377 > 0,05$ maka data penelitian ini berhasil dikatakan homogen.**

D. Uji Hipotesis / t-Test

Setelah uji normalitas dan homogenitas selesai dilakukan, kemudia dilanjutkan dengan uji hipotesis. Penelitian ini menggunakan uji paired t-test untuk menjawab hipotesis akan pengaruh penggunaan media pembelajaran baamboozle terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan media interakaktif dibuat oleh peneliti. Rumusan hipotesis yang digunakan adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran baamboozle terhadap minat belajar peserta didik.

Ha : Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran media baamboozle terhadap minat belajar peserta didik..

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1). Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dengan nilai signifikansi $< 0,05$ maka Ho ditolak dan Ha diterima.
 - 2). Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ dengan nilai signifikansi $> 0,05$ maka Ho diterima dan Ha ditolak.
- Telaah penelitian uji paired t-test ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 11 Uji t-Test

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Men	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pre-test - post-test	-4,68966	2,23772	0,41553	-5,54084	-3,83847	-11,286	28	0,000

Ditinjau dari tabel di atas menunjukkan hasil uji t -test menggunakan uji analisis *Pairid Sample T-Test* dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ yang mengacu pada ketentuan jika *Asymp.Sig* (2-tailed) $< \alpha$ (0,05) maka terdapat beda rata-rata antara pretest dan posttest dan jika *Asymp.Sig* (2-tailed) $> \alpha$ (0,05) maka tidak terdapat beda rata-rata antara pretest dan posttest.

Berdasarkan output hasil penghitungan uji t-test di atas, pada tingkat signifikansi α 0,05 diperoleh nilai t sebesar -11,286 dan df 28. Dari tabel distribusi t diperoleh nilai t 0,05 : 19 = 1,73. Karena $t = -11,286 > -ttabel = 1,73$ terlihat bahwa nilai sig 0,000 karena $\alpha = 0,05 > 0,000$ dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa **terdapat pengaruh penggunaan media baamboozle terhadap minat belajar peserta didik SMPIT Al-Ridwan Karawang**. Perbedaan signifikansi nilai rata-rata antara minat belajar dari *pre-test* dengan *post-test* menjadikan **H_0 ditolak dan H_a diterima**.

Kesimpulan

Setelah penulis mengumpulkan data dalam rangka membuktikan hipotesis yang diajukan dan mengolahnya dengan teknik statistik dengan menggunakan perhitungan melalui aplikasi SPSS. Selanjutnya penulis dapat menarik kesimpulan dari penelitian yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI di SMPIT Al-Ridwan Karawang”.

Penggunaan media pembelajaran baamboozle pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di SMPIT Al-Ridwan Karawang dari hasil *pretest* sebelum menggunakan media baamboozle untuk rata-rata nilai kelas eksperimen 37,07, untuk rata-rata nilai kelas kontrol 40,10. Setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran maka

diperoleh hasil posttest untuk kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 41,76 dengan kategori sedang, sedangkan untuk kelas kontrol tanpa adanya perlakuan atau tanpa media baamboozle memperoleh rata-rata sebesar 40,05 dengan kategori sedang.

Perhitungan uji T diperoleh bahwa t_{hitung} sebesar Berdasarkan output hasil penghitungan uji t-test di atas, pada tingkat signifikansi α 0,05 diperoleh nilai t sebesar -11,286 dan df 28. Dari tabel distribusi t diperoleh nilai t 0,05 : 19 = 1,73. Karena $t = -11,286 > -t_{tabel} = 1,73$ terlihat bahwa nilai sig 0,000 karena $\alpha = 0,05 > 0,000$ dan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media baamboozle terhadap minat belajar peserta didik SMPIT Al-Ridwan Karawang.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F. R., & Pramudiani, P. (2022). MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS IV SELAMA PEMBELAJARAN DARING DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2719>
- Ajak Rukajat. (2018). Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach - Ajak Rukajat - Google Buku. In *CV. Budi Utama*.
- Arafah, D. A., Asep Dudi Suhardini, & Arif Hakim. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 3(1), 87–93. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v3i1.5995>
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Bella Ramadhanty Putri. (2019). PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-F SMP Negeri 92 Jakarta). *Edukasi IPS*, 3(2), 27–36. <https://doi.org/10.21009/eips.003.2.05>
- Besare, S. (2020). Hubungan Minat dengan Aktivitas Belajar Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p018>
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA

PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA [THE EFFECT OF USING BAAMBOOZLE LEARNING MEDIA ON IMPROVING STUDENT COLLABORATION SKILLS IN INSTITUTIONAL . *Polyglot: Jurnal Ilmiah*.
<https://doi.org/10.19166/pji.v20i1.6564>

- Fauzi, A., & dkk. (2022). Metodologi Penelitian. In *Suparyanto dan Rosad (2015)*.
- Iskandar, Sofyan; Rosmana, S Primanita; Agnia, Adela; Farhatunnisa, Gaida; Fireli, Pingkan; Safitri, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1707–1715.
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>
- Ivianti, E., & Slameto. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Project Based Learning. *Jurnal Handayani (JH)*.
- Iwan Hermawan. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Mixed. In *Hidayatul Quran*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*.
<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khoerunnisa, N., Akil, & Abidin, J. (2022). Urgensi Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*.
- Khoiro, D., & Samsiah, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1).
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*.
<https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Special Edition: Lalonget IV Halaman: 463-480* GHÂNCARAN: *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 206–216.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607>
- May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.

IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>

Mentor, K. P. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.

Miftah, M., Mahnun, N., Kulsum, S., Husnul, S., Budiyo, B., Hakim, L., Wahyuni, I., Susanti, & Zulfiana, A. (2018). Jenis Media Pembelajaran. In *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Moh abdul fattah. (2023). Kebijakan Pengembangan Guru Di Era Society 5,0. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 161–171. <https://doi.org/10.51806/an-nahdlah.v2i3.62>

Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT REMAJA ROSDAKARYA.

Niko Reski. (2021). TINGKAT MINAT BELAJAR SISWA KELAS IX SMPN 11 KOTA SUNGAI PENUH. *Jurnal Inovasi Penelitian*.

Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 266–267.

Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>

Purnamasari, T. P, Bariah, O & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.

Sabri, M. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1991–2000. <http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/391%0Ahttp://202.162.210.184/index.php/guau/article/download/391/362>

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>

Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2022). Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes. *International Journal of Language Education*. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301>

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SDN 1 GAMPING. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>

- Shakespeare, W. (2017). 3 (2.3). *The New Oxford Shakespeare: Critical Reference Edition, Vol. 1*, 165–171. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00191509>
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449>
- Sungkono. (n.d.). *pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran*.
- Suparlan, S. (2020). IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILL BY USING "CLASS STORY." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.55681/nusra.v1i2.135>
- Tarihoran, E. (2019). GURU DALAM PENGAJARAN ABAD 21. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.68>
- Trismayanti, S. (2020). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v17i2.1045>