MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i3.5631

PENGARUH MEDIA BAAMBOOZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SKI MATERI HIJRAH NABI DI MI MADINATUL ULUM TEMBELANG JOMBANG

The Effect of Baamboozle Media on Learning Outcomes of Islamic Cultural History Material on the Migration of the Prophet at MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang

Faza Mufidatul Fikroh & Hilyah Ashoumi
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
fazamufidatul0@gmail.com; hira@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 6, 2025	Apr 20, 2025	May 2, 2025	May 7, 2025

Abstract

This study aims to determine the effect of the media Baamboozle on the learning outcomes of Islamic History (SKI) students in Phase B regarding the material "The Migration of the Prophet Muhammad (SAW) to Yatsrib." The background of this research is the decline in SKI learning outcomes caused by learning that tends to be boring. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental research design of the one group pretest posttest design type, which consists of one experimental group that is given a pretest and posttest, without a control class. The sample taken includes all students from class four B. The research instrument consists of a test comprising ten multiple-choice questions and five essay questions. Data collection techniques were conducted through observation and tests of student learning outcomes. Data analysis uses Homogeneity Test, Normality Test, and t-Test.

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

The conclusion of this study indicates that there is an effect of using the Baamboozle media on the learning outcomes of SKI students in class four B on the material "The Migration of the Prophet Muhammad (SAW) to Yatsrib," as evidenced by the calculation of the posttest results of the experimental class through the t-test, which meets the requirements, meaning there is an effect of Baamboozle media on the learning outcomes of SKI students.

Keywords: Learning Outcomes; Islamic Cultural History; Baamboozle Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa Fase B pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib". Latar belakang penelitian ini adalah menurunnya hasil belajar SKI yang disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung membosankan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental* tipe *one group pretest posttest design*, yang terdiri dari satu kelompok eksperimen yang diberikan *pretest* dan *posttest*, tanpa adanya kelas kontrol. Sampel yang diambil mencakup seluruh siswa dari kelas empat B. Instrumen penelitian berupa tes yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal esai. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar *siswa*. Analisis data menggunakan Uji Homogenitas, Uji Normalitas, dan Uji-t. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa kelas empat B pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib", yang terbukti dari perhitungan hasil *posttest* kelas eksperimen melalui uji-t yang memenuhi syarat, yang berarti terdapat pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Sejarah Kebudayaan Islam; Media *Baamboozle*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah alat yang diperlukan setiap manusia untuk menjadi pribadi yang lebih maju dan sejahtera serta memperbesar kemungkinan untuk mencapai tujuan hidup yang telah diimpikan. Pada proses transmisi atau penyampaian ilmu oleh guru kepada siswa tidak hanya dapat dilakukan dengan satu cara melainkan beragam seperti melalui praktik lapangan, penelitian, ceramah, diskusi, dan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat yang umum digunakan oleh guru untuk mengajar saat ini, karena media pembelajaran akan mempermudah guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Berdasarkan cara pengoperasiannya, ada media pembelajaran konvensional dan ada juga media pembelajaran berbasis digital.

Pada masa sekarang media pembelajaran berbasis digital menjadi pilihan para guru sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran karena fleksibel dan mudah digunakan. Jenis

Media pembelajaran berbasis digital yang dapat kita jumpai saat ini antara lain Multimedia Interaktif, *Digital* Video & Animasi, *Podcast*, *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan *Game Based Learning* (Hendra dkk., 2023). Sebelum menggunakan media pembelajaran, guru harus terlebih dahulu mengetahui kebutuhan belajar siswanya. Pada saat ini, peserta didik yang dihadapi oleh guru ialah Generasi Z atau *Gen Z*. *Gen Z* sendiri ialah generasi yang sudah tidak asing lagi dengan pesatnya teknologi berkembang dan *gadget*. Mereka membutuhkan sesuatu yang menyenangkan, kreatif, dan praktis dalam aktempatitas apapun tak terkesuali kegiatan pembelajaran, yang di mana kebutuhan tersebut dapat terpenuhi ketika guru menggunakan media pembelajaran dengan jenis *Game Based Learning*.

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keekfektempatan siswa dalam belajar (Hendra dkk., 2023). Secara sederhananya, *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajar. Dalam metode ini, siswa belajar melalui pengalaman bermain game yang dirancang khusus untuk mendukung tujuan pendidikan. Game ini bisa berupa permainan digital atau fisik, dan tujuannya adalah membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dengan menggunakan game, siswa dapat mempelajari konsep-konsep baru, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan cara yang lebih interaktif dan memotempatasi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Salah satu media pembelajaran *Game Based Learning* ialah *Baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang menyerupai lomba cerdas cermat (Sa'diyah dkk., 2021). Media pembelajaran ini mengharuskan siswa membentuk kelompok dan bermain secara kolaboratif (Darmawan & Aghni, 2024). Secara garis besar, *Baamboozle* ialah situs yang menyediakan permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. Jika diselaraskan dengan fungsi media pembelajaran yang menarik dan pastinya menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran, maka *Baamboozle* ini akan sangat terasa manfaatnya bila disandingkan dengan mata pelajaran yang memiliki cap membosankan bagi siswa.

Dari sekian mata pelajaran yang ada, penulis mencoba untuk mengulik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau biasa disebut dengan SKI. SKI merupakan salah satu mata Pelajaran turunan dari PAI (Pendidikan Agama Islam) yang biasanya diajarkan di madrasah,

baik di tingkatan Ibtidaiyah, Tsanawiyah, maupun 'Aliyah. Secara konsepnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mengulas kisah nyata perilaku dan kejadian penting orang-orang muslim dahulu sehingga muslim pada masa sekarang dapat meneladani segala macam yang baik-baik dalam berperilaku dan menegakkan syarat Islam (Ahmad Tabrani, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, 2023). Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain, untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan dating (Ahmad Tabrani, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, 2023).

Problematikanya adalah pembelajaran SKI terasa membosankan karena harus menghafal waktu kejadian suatu peristiwa, nama tokoh, nama tempat, nama-nama asing, serta runtutan kejadian peristiwa. Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan teksbook. Sehingga pembelajaran terkesan monoton dan terkesan searah karena guru lebih mendominasi pembelajaran, sedangkan siswa hanya diam dan memperhatikan. Hal ini juga yang terjadi pada MI Madinatul Ulum Tembelang, Jombang. Khususnya pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib".

Dengan kurangnya media pembelajaran interaktif dalam materi tersebut membuat siswa menghafal dan berangan-angan tentang penjelasan yang telah disampaikan guru. Hal tersebut ialah salah satu faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar sejarah pada siswa siswa. Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar Sejarah pada siswa: 1) Pada saat guru mengajar jarang menggunakan media pembelajaran, 2) Kurang menariknya media pembelajaran, 3) Model pembelajaran masih berpusat pada guru, 4) Kurang tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung, 5) Kondisi kelas yang kurang kondusif, dan kurang pahamnya siswa dengan materi yang disampaikan oleh guru (Pertiwi, 2015).

Menurut Suyono, Hasil Belajar adalah perubahan perilaku atau nilai yang didapat pada diri pembelajar setelah mengalami proses (Bagja S & Supriyadi, 2018). Hasil belajar siswa merupakan poin yang harus diperhatikan oleh guru, karena dalam suatu pembelajaran dapat diukur keberhasilannya melalui hasil belajar. Kualitas hasil pembelajaran dapat dilihat dari nilai akhir siswa pada pembelajaran tersebut (Pertiwi, 2015). Menurunnya hasil belajar karena guru masih mengajar dengan cara lama merupakan hal yang berbanding terbalik pada kenyataan di lapangan, yakni pendidikan pada abad ke-21 di mana guru dituntut untuk bisa

semakin maju dan beradaptasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang mudah diakses oleh semua kalangan.

Untuk itu, dengan menerapkan media *Baamboozle* ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan memahami pembelajaran yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dari berbagai informasi yang telah penulis rangkum dalam beberapa paragraf di atas, penulis mencoba untuk menguraikan jawaban atas permasalahan yang ada terkait penggunaan media pembelajaran berbasis website game yakni *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa Fase B MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Baamboozle* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa Fase B di MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berupa penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *pre-experiment* dengan tipe *one group pretest posttest design.* Rancangan ini terdiri hanya ada satu kelompok eksperimen yang diberikan *pretest* dan *posttes*, tanpa kelas kontrol. Peneliti hanya ingin melihat hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*). Penelitian ini membandingkan hasil belajar SKI siswa sebelum menggunakan media *Baamboozle* dan saat setelah menggunakan media *Baamboozle* di kelas eksperimen. Jenis penelitian tersebut selaras dengan pendapat Sugiyono bahwa penelitian eksperimen ialah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini berjalan selama kurang lebih tiga bulan, terhitung sejak bulan Maret 2024 hingga Mei 2024. Beberapa tahap penelitian yang telah ditempuh oleh peneliti diantaranya yakni membuat rancangan penelitian, pembuatan materi ajar SKI "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib", pembuatan media ajar dengan *website game Baamboozle*, survei lokasi penelitian, validasi perangkat penelitian oleh ahli materi dan ahli media, hingga terlaksananya pengambilan data penelitian di lokasi penelitian pada tanggal 8 Mei 2024 dan tanggal 15 Mei 2024. Tujuan pemilihan rancangan penelitian ini adalah untuk megetahui hasil dengan cepat dikarenakan hambatan serta keterbatasan, baik dalam waktu maupun pemilihan sampel. Penggunaan rancangan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai,

yaitu mengetahui pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berikut adalah gambaran rancangan penelitian *one group pretest posttest*:

Tabel 1. Rancangan penelitian *one group pretest posttest*

Kelompok	***Pretest***	**Perlakuan**	***Posttest***
Eksperimen (E)	O_1	X	O_2

Keterangan: (Sugiyono, 2014)

E : Kelompok Eksperimen

O_1 : *Pretest* Kelompok Eksperimen

X : *Treatment* atau Perlakuan

O_2 : *Posttest* Kelompok Eksperimen

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian mulai dari menentukan kelompok *pretest*, perlakuan berupa menggunakan media *Baamboozle* dan *postest* ialah sebagai berikut:

1 Mengidentifikasi hasil belajar SKI siswa MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang.

2 Pelaksanaan *pretest* terhadap subjek penelitian dilakukan untuk mengetahui gambaran awal hasil belajar SKI siswa sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Baamboozle*.

3 Tahap perlakuan yaitu penerapan media berupa *slideshow* terhadap sampel sebelum melakukan *pretest* dan penerapan media *Baamboozle* terhadap sampel sebelum melakukan *posttest*.

4 Pelaksanaan *posttest* terhadap subjek penelitian pada dasarnya setelah diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*.

Peneliti menetapkan siswa kelas empat B MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang dengan total keseluruhan dua puluh tiga siswa sebagai populasi dalam penelitian ini. Dengan klasifikasi lima belas siswa laki-laki dan delapan siswa perempuan. Peneliti juga menetapkan seluruh siswa kelas empat B untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti ialah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono, sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari tiga puluh orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat

kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2014). Alasan dan tujuan peneliti memilih teknik sampling jenuh adalah karena jumlah populasi yang kurang dari tiga puluh dan karena hasil belajar siswa kelas empat B cenderung kurang maksimal serta jumlah siswa yang kurang antusias dalam belajar mengajar cenderung lebih banyak.

Selaras dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, maka peneliti menggunakan teknik observasi dan tes untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Instrumen penelitian yang digunakan ialah instrument tes berupa soal *pretest* dan *posttest* dengan rincian yakni sepuluh soal pilihan ganda dan 5 soal esai pada tiap soal *pretest* dan *posttest*. Menurut Sudjono *pretest* atau tes awal merupakan tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa (Isma dkk., 2022). Pemberian soal *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam kemampuan menyimak dan menghafal pada mata pelajaran SKI sehingga hasil penelitian yang diharapkan benar-benar merupakan dampak dari perlakuan yang diberikan. Sedangkan *Posttest* atau tes akhir merupakan tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh siswa (Effendy, 2016). Pemberian soal *posttest* bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan dari hasil *pretest*. Jika hasil *posttest* mengalami peningkatan, maka dapat diartikan bahwa perlakuan yang telah diberikan kepada subjek telah berhasil.

Menurut Sugiono teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik deskriptif yang penyajian datanya melalui perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral) serta perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi. Selain itu ada statistik inferensial yang digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara kedua kelas sampel tersebut. Pada tahapan analisis data, peneliti telah merancang tahapan analisis sebagai berikut:

1. Analisis Uji-t

   Uji-t bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh secara parsial dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji-t sering digunakan untuk data yang jumlahnya sedikit yaitu kurang dari tiga puluh. Syarat boleh dilakukannya Uji-t ialah hanya jika data tersebut berdistribusi normal dan bersefat homogen. Sebelum data dianalisi menggunakan analisis Uji-t, terlebih dahulu data tersebut harus melewati Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dengan rumus sebagai berikut:

a. Uji Normalitas dengan Uji *Shapiro Wilk* ialah sebagai berikut: (Nasrum, 2018)

$$W = \frac{b^2}{S^2} = \frac{\sum_{i=1}^{n} \alpha_i (x_n + 1 - i - x_i)^2}{\sum_{i=1}^{n} (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

W : Uji shapiro wilk

b^2 : Jumlah dari produk dan data sampel yang diurutkan

s^2 : Varians dari sampel

Menggunakan taraf signifikan 5% = 0,05. Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS dengan kriteria jika sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas dengan Uji *Lavene* ialah sebagai berikut: (Usmadi, 2020, hal. 54)

$$W = \frac{(n-k) \sum n \, (\bar{z}_i - \bar{z})^2}{k-1 \; \sum n \, (\bar{z}_i - \bar{z})^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah observasi

k : Jumlah kelompok

z : Nilai z per data

$\bar{z}$: Nilai rata-rata z per kelompok

$\bar{z}_i$: Nilai rata-rata z keseluruhan

Menggunakan taraf signifikan 5% = 0,05. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *software* SPSS dengan kriteria jika sig > 0,05 maka data homogen. Sedangkan jika sig < 0,05 maka data tidak homogen.

2. Uji Hipotesis (T-test)

Uji ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar SKI Siswa Kelas empat B MI Madinatul Ulum Tembelang

Jombang. Peneliti menggunakan Uji *Paired Sample t-test* untuk pengujian hipotesis dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$t_{tabel} = t\ (n-1)$$

Keterangan: (Nuryadi dkk., 2017)

t : Nilai t hitung

$\bar{D}$: Rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : Standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : Jumlah sample.

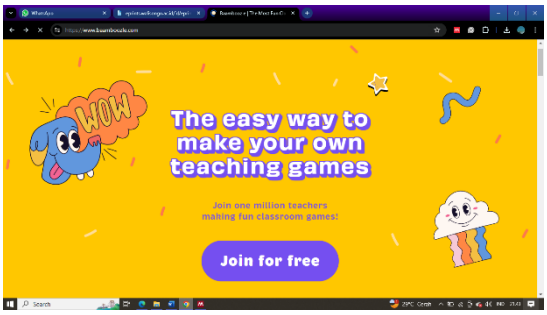
Dengan dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut:

a) Apabila sig > 0,05 maka H_0 diterima.

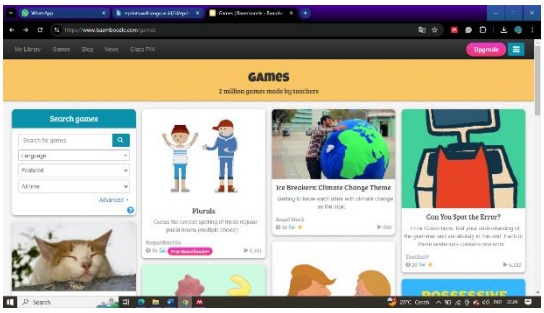
b) Apabila sig < 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL

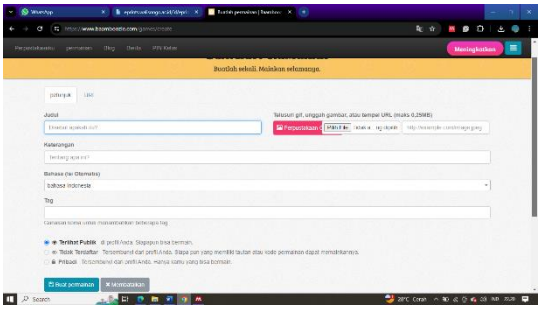
Pada bagian ini peneliti akan membahas dan menyajikan perolehan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui adanya pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" mata pelajaran SKI kelas empat B. Sebelum membahas perolehan data hasil penelitian, peneliti akan menyajikan berupa gambar media pembelajaran berbasis *Website Game Baamboozle* dengan materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" yang digunakan sebagai objek pada penelitian ini, Berikut tampilan media *Baamboozle*:



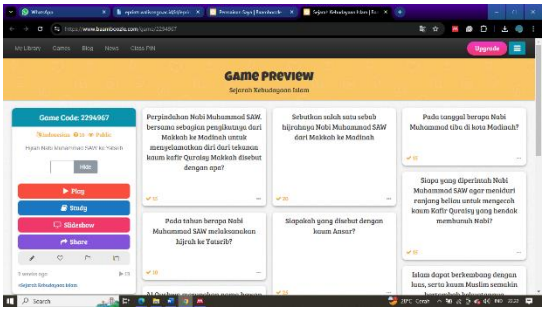
Gambar 1 Tampilan awal laman Baamboozle sebelum login



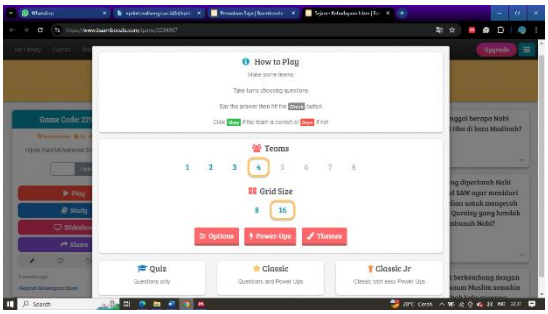
Gambar 2 Tampilan menu home Baamboozle



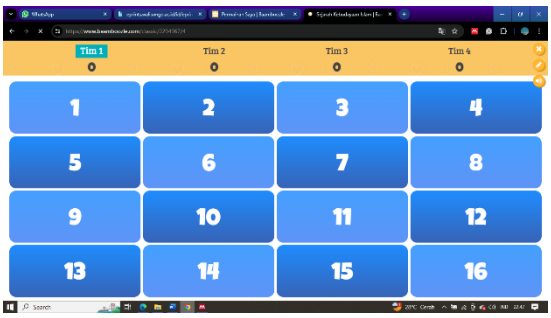
Gambar 3 Tampilan menu untuk menginput soal-soal



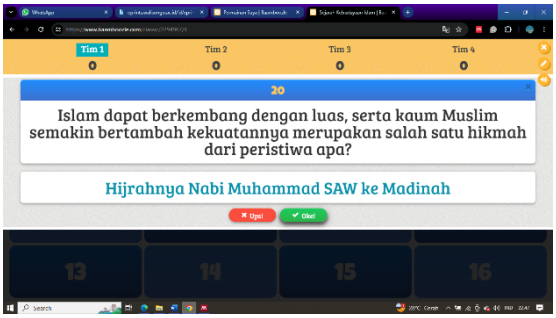
Gambar 4 Tampilan ketika soal-soal sudah terinput



Gambar 5 Tampilan untuk memilih jumlah kelompok yang akan bermain



Gambar 6 Tampilan ketika kuis di dalam setiap kotak siap untuk dimainkan



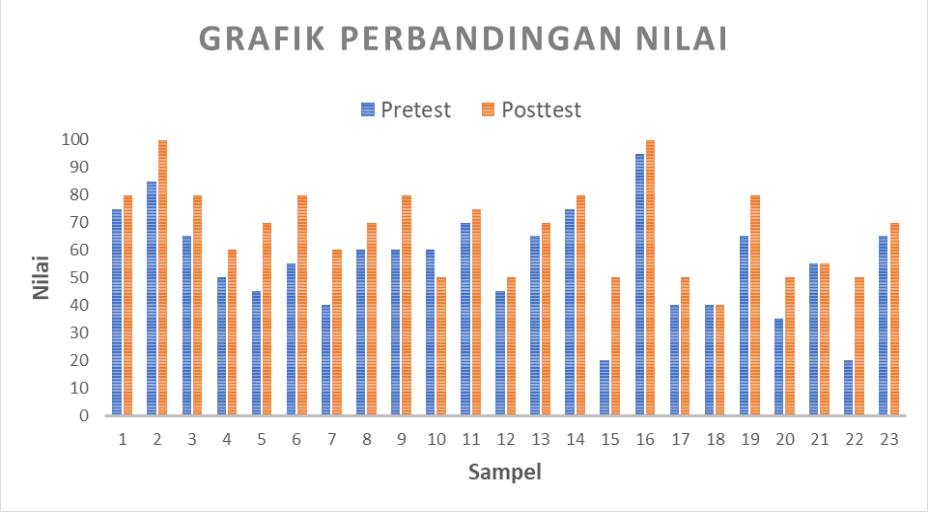
Gambar 7 Tampilan salah satu soal yang akan dipilih setiap kelompok

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel kelas empat B dengan jumlah dua puluh tiga siswa. Sebagai kelas eksperimen *pretest*, dengan diterapkannya media pembelajaran berupa *Slideshow* yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2024. Sedangkan pada tanggal 15 Mei 2024 sebagai kelas eksperimen *posttest* diberi perlakuan dengan diterapkannya salah satu media berbasis *Game Based Learning* yakni *website* kuis interaktif *Baamboozle*. Perolehan hasil *pretest* dan *posttes* dua puluh tiga siswa kelas empat B MI Madinatul Ulum sebelum dan sesudan menerapkan media *Baamboozle* akan disajikan pada table di bawah ini.

Tabel 2. Perolehan hasil *pretest* dan *posttest*

Keterangan	**Hasil *Pretest***	**Hasil *Posttest***
Jumlah Nilai	1285	1550
Rata-rata	55,87	67,40
Nilai Terbesar	95	100
Nilai Terkecil	20	40

Berdasarkan data perolehan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dlihat bahwa dari sampel yang berjumlah dua puluh tiga siswa, rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen *pretest* sebelum diterapkannya media Baamboozle adalah sebesar lima puluh lima koma delapan tujuh, dengan nilai terbesar yakni sembilan puluh lima dan nilai terkecil yakni dua puluh. Sedangkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen *posttest* setelah diterapkannya media *Baamboozle* adalah sebesar enam puluh tujuh koma empat puluh, dengan nilai terbesar yakni serratus dan nilai terkecil yakni empat puluh. Perbandingan hasil nilai kelas eksperimen *pretest* dan *posttest* akan disajikan pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*

Pada penelitian ini, dilakukan uji prasyarat seperti Uji Normalita data dan Uji Homogenitas. Uji Normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Shapiro Wilk* karena jumlah responden yang kurang dari tiga puluh. Pengolahan data Uji Normalitas menggunakan bantuan *software Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) v.25.0 dengan hasil yang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Hasil uji normalitas data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Stastictic	Df	Sig.	*Stastictic*	Df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	.109	23	.200*	.976	23	.834
Posttest Kelas Eksperimen	.158	23	.140*	.920	23	.067

Pada tabel di atas dapat diketahui nilai signifikasi (Sig.) pada *pretest* kelas eksperimen 0,834 yang berarti data tersebar normal, karena memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05. Begitupun juga dengan *posttest* kelas eksperimen 0,067 yang juga tersebar normal karena memiliki nilai signifikan lebih besar dari 0,05.

Uji prasyarat selanjutnya ialah Uji Homogenitas. Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh bersifat homogenatau tidak. Karena salah satu syarat melakukan uji selanjutnya yakni Uji Hipotesis ialah data harus bersifat homogen. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Uji Lavene* menggunakan bantuan *software Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) v.25.0 dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

Levene Statistic	**Df1**	**df2**	**Sig.**
.100	1	44	.753

Pada tabel di atas dapat diketahui perolehan nilai signifikansi (Sig.) yakni 0,753 yang berarti data bersifat homogen karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Setelah data tersebut mela uji prasyarat, maka langkah selanjutnya ialah melakukan Uji Hipotesis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Uji-T atau *T-test (Paired Sample T-test).* Uji-t bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI

siswa kelas empat B pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang. Pengolahan data Uji-T menggunakan bantuan *software Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) v.25.0 dengan hasil yang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5. Hasil uji hipotesis (Uji-t)

Paired Samples Test									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-11.522	10.162	2.119	-15.916	-7.127	-5.438	22	.000

Pada tabel di atas dapat diketahui perolehan nilai signifikansi (Sig.) yakni 0,000 yang artinya lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan peneliti yakni 0,05. Dengan demikian, maka diambil keputusan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa kelas empat B materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 67,40 sedangkan rata-rata hasil pretest pada kelas eksperimen sebesar 55,87. Dengan demikian hasil belajar siswa pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* berupa kuis interaktif memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar SKI siswa kelas IV B. Kemudian berdasarkan hasil dari analisis uji T-Test menunjukkan H_0 ditolak dengan nilai signifikan (Sig), (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05. Artinya terdapat pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa kelas IV materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW

ke Yatsrib". Adanya pengaruh dapat dilihat dari hasil nilai posttest siswa yang telah diberi perlakuan berupa pembelajaran SKI menggunakan media *Baamboozle.*

Penggunaan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu menarik perhatian serta minat siswa terhadap pembelajaran. Sehingga siswa mampu mencerna materi pernbelajaran yang disampaikan dengan mudah dan hal tersebut menjadikan hasil belajar siswa lebih baik, khususnya pada mata pelajaran SKI. Hal ini didukung oleh kajian teori (Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa, Pingkan Fireli, 2022) bahwa media pembelajaran digital berbasis edugames seperti media *Baamboozle* ini lebih disukai peserta didik dengan begitu peserta didik menjadi lebih interaktif dan aktif. Karena media pembelajaran digital berbasis game dapat menuntut minat belajar yang lebi tinggi pada siswa serta meningkatkan efektivitas belajar.

Hasil penelitian ini selaras dengan kajian empiris, yakni penelitian yang dilakukan dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP" (Mariani dkk., 2022) yang diperoleh kesimpulan berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran hybrid 59 learning menggunakan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh diambil berdasarkan hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai Sig. sebesar 0.000 < 0.05, yang artinya ditolaknya H0 dan dterimanya H1. Pencapaian hasil belajar nilai pretest memperoleh rata-rata sebesar 66,32 sedangkan nilai posttest sebesar 85,15. Minat belajar siswa pada media ini ditunjukkan berdasarkan hasil angket siswa yang memperoleh rata-rata sebesar 44% dalam kategori "Sangat Tinggi" dan 56% dalam kategori "Tinggi".

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh dengan judul "Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan *Edugames Baamboozle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang" (Setyawan & Panduwinata, 2023) yang diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Baamboozle terhadap pada kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas XI OTP di SMK Negeri 1 Jombang. Hal ini berdasarkan perolehan data hasil belajar siswa mendapat sig (2-tailed) 0,000 < 0,05 serta t-hitung (5,945) > t-tabel (1,994) dan rata rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Kenaikan nilai pada hasil belajar siswa merupakan hasil dari meningkatnya motivasi belajar pada siswa, hal ini juga dibuktikan pada penelitian dengan judul "*Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies*" (Winaningsih dkk., 2022) yang

diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan sosiologis dan psikologis melalui hasil wawancara baik dengan siswa, guru, maupun orang tua dapat disimpulkan bahwa Baamboozle merupakan salah satu faktor ekstrinsik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas XI OTP di SMK Negeri 1 Jombang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa kelas IV B pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" MI Madinatul Ulum Tembelang Jombang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 67,40 sedangkan rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 55,87. Dengan demikian hasil belajar siswa pada materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib" setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* berupa kuis interaktif memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar SKI siswa kelas empat B.

Kemudian berdasarkan hasil dari analisis Uji-t menunjukkan H_0 ditolak dengan nilai signifikan (Sig), (2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05. Artinya terdapat pengaruh media *Baamboozle* terhadap hasil belajar SKI siswa kelas empat B materi "Hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib". Adanya pengaruh dapat dilihat dari peningkatan hasil nilai *posttest* siswa yang telah diberi perlakuan berupa pembelajaran SKI menggunakan media *Baamboozle*.

Selaras dengan tujuan penelitian ini, dapat dilihat bahwa penggunaan media *Baamboozle* dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu menarik perhatian serta minat siswa terhadap pembelajaran. Sehingga siswa mampu mencerna materi pernbelajaran yang disampaikan dengan mudah dan hal tersebut menjadikan hasil belajar siswa lebih baik, khususnya pada mata pelajaran SKI.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Tabrani, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, D. I. (2023). *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Program Pendidikan Profesi Guru*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.

Bagja S, W., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutecno*, *18*(2), 1–19. https://osf.io/preprints/inarxiv/8wcb9/downloa

Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *POLYGOT : Jurnal Ilmiah*, *20*(1), 77–97. https://www.researchgate.net/publication/377809708_PENGARUH_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_BAAMBOOZLE_TERHADAP_PENINGKATAN_KETERAMPILAN_KOLABORASI_SISWA_PROGRAM_KEAHLIAN_AKUNTANSI_DAN_KEUANGAN_LEMBAGA_THE_EFFECT_OF_USING_BAAMBOOZLE_LEARNING_MEDIA_ON_IM

Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(2), 81–88.

Hendra … Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://g.co/kgs/G8xCRqr

Isma, A. … Halim, N. (2022). Mengembangkan Karakter Entrepreneur Siswa Melalui Pelatihan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Sidrap. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(2), 93–104. https://doi.org/10.54082/jippm.32

Mariani, S. D. … 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

Nasrum, A. (2018). *Uji Normalitas Data Untuk Penelitian*. Jayapangus Press. http://book.penerbit.org/index.php/JPB/article/view/115

Nuryadi … Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*. Sibuku Media. https://g.co/kgs/cg5i2jA

Pertiwi, P. D. (2015). Pengaruh Media Audio Visual Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, *Volume 03*. https://media.neliti.com/media/publications/254369-pengaruh-media-audio-visual-interaktif-t-f0e7e130.doc

Sa'diyah, I. … Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz dan Baamboozle. *Jurnal Publikasi Pendidikan (Publikan Journals UNM)*, *11*, 198–204. https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/22951

Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(3), 5960–5968.

Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa, Pingkan Fireli, R. S. (2022). Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa di Sekolah Dasar Sofyan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(6), 12052.

Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta.

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).

Inovasi Pendidikan, *7*(1), 50–62. https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281

Winaningsih, E. T. … Pahrurroji, P. (2022). Baamboozle's Effectiveness in Increasing Learning Motivation in Islamic Studies. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(2), 123–140. https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5385